

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2012

Joel Juuti

# KONSOLIRIEHA

– homo ludens kirjastossa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2012 | Sivumäärä 25

Ohjaaja Olli Mäkinen

Joel Juuti

## KONSOLIRIEHA

Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja oli Turun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenpalveluiden palvelupäällikkö Merja Marjamäki. Työn tarkoituksena oli järjestää kaksipäiväinen konsolipelitapahtuma Turun pääkirjastossa. Tavoitteena oli tuoda näkyvyyttä kirjaston konsolipelikerholle. Lisäksi haluttiin tarjota aikuisille mahdollisuus pelata yhdessä lasten kanssa ja näin tutustua lasten maailmaan. Nuorille haluttiin antaa tila ja aika omaan tekemiseen.

Teoriaosuus koostuu viidestä osasta. Ensimmäisessä osassa käsitellään digitaalisen pelin määrittelyä. Toinen osa käsittelee pelaamiseen liittyviä uhkakuvia. Kolmas osa käsittelee pelaamisen hallintakeinoja. Neljännessä luvussa käsitellään pelaamiseen liittyviä vetovoimatekijöitä. Viimeinen osa käsittelee pelaamisen hyödyllisiä vaikutuksia.

Tapahtuma järjestettiin Turun pääkirjastossa 9-10.7.2011 ja se toteutettiin yhteistyössä Turun kaupunginkirjaston kanssa. Tapahtuma toi näkyvyyttä kirjaston konsolipelikerholle ja sen kävijämäärät, sekä suosio lisääntyivät. Muiden tavoitteiden suhteen tulokset jäivät laihoiksi.

Teoriaosuudessa käy ilmi, että pelaaminen voi olla lapselle hyödyllistä, mikäli pelaaminen pysyy ajankäytön ja sisällön suhteen hallinnassa. Kirjastot voivat tarjota mahdollisuuden pelaamiseen niillekin lapsille, joilla ei muuten ole siihen mahdollisuutta.

### ASIASANAT:

konsolipelit, tapahtumat, digitaaliset pelit, voimaantuminen, ongelmapelaaminen

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

2012 | Total number of pages 25

Instructor Olli Mäkinen

Joel Juuti

## CONSOLE EVENT

This Bachelor's thesis was commissioned by Merja Marjamäki, the Service Manager of the children and youth services of Turku City Library. The aim of the work was to organize two day console game event in the Turku City Main Library. The goal was to get visibility for the console game club of the library as well as to offer adults the chance to play together with the children and thus to get acquainted with the children's world. For young adults the goal was to offer own space and action.

The theoretical framework of the thesis deals with the definition of digital games, threats of playing digital games, ways to control playing digital games, attraction of digital games and positive impact of digital games.

The event was organized in the Turku City Main Library at 9-10.7.2011. It was organized together with Turku City Library personnel. The event brought visibility for the console game club of the library, but other goals were not reached.

According to the theoretical framework playing digital games can have positive impact on children as long as the time used for and the content of digital games is controlled. Libraries can offer chance to play for also those children who have no other place to play.

### KEYWORDS:

console games, digital games, events, empowerment, game addiction

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2 LAPSET JA PELAAMINEN</b>	<b>7</b>
2.1 Pelaamisen määritelmä	7
2.2 Pelaamisen uhkakuvat	7
2.3 Pelaamisen hallinta	9
2.4 Pelien vetovoimatekijät	10
2.4.1 Lasten oma ääni	11
2.4.2 Vanhempien näkemys	13
2.5 Pelaamisen hyödylliset vaikutukset	13
<b>3 PELITAPAHTUMA</b>	<b>15</b>
3.1 Tapahtuman kuvaus	15
3.2 Tausta ja toimeksiantaja	19
3.3 Suunnittelu	19
3.4 Yhteistyökumppanit	20
3.5 Resurssit ja hankinnat	20
3.6 Mainostus	21
3.7 Tapahtuman arviointi	22
<b>4 LOPUKSI</b>	<b>23</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>24</b>

## LIITTEET

Liite 1. Palaute ja arvontalomake.  
Liite 2. Mainos.

## KUVAT

Kuva 1. Suomessa käytettävät haitallisen sisällön merkinnät (Helsingin kaupunginkirjasto 2011).	9
Kuva 2. Haitallisen sisällön PEGI-merkinnät (PEGI 2012).	9

Kuva 3. Vetovoimatekijät (Mäyrä 2004, 84).	13
Kuva 4. Oma keho ohjaimena.	16
Kuva 5. Shaun White Skateboard –ohjain.	17
Kuva 6. Peliohjaaja lapsen pelikaverina.	18

# 1 JOHDANTO

Yleisten kirjastojen tehtävänä on olla tiedon, elämysten ja oppimisen keskus. Niiden tulee tarjota nämä mahdollisuudet tasapuolisesti kaikille kansalaisille. Digitaaliset pelit ovat viimeisen parin vuosikymmenen aikana saavuttaneet suuren suosion. Ne ovat myös löytäneet tiensä kirjastojen kokoelmiin kirjojen, elokuvien, musiikin ja muiden medioiden rinnalle. Monissa kirjastoissa onkin alettu järjestää ohjattua konsolipelitoimintaa.

Tässä opinnäytetyössä kerrotaan Turun Kaupunginkirjastossa järjestetystä konsolipelitapahtumasta. Työssä kuvaillaan tapahtuman tavoitteita, suunnittelua, valmistelua, toteutusta sekä onnistumista. Lisäksi pohditaan tapahtuman merkitystä kirjaston konsolipelitoiminnalle. Teoriaosuudessa tarkastellaan pelaamisen vaikutusta lapseen.

## 2 LAPSET JA PELAAMINEN

Tässä luvussa tarkastellaan pelaamista ilmiönä, pelaamiseen liittyviä huolen aiheita ja pelaamisesta saatavia hyödyllisiä vaikutuksia. Lisäksi kerrotaan pelaamisen hallintakeinoista ja etsitään syitä pelien vetovoimaisuudelle.

### 2.1 Pelaamisen määritelmä

Pelaamisesta on vaikea antaa vakiintunutta määritelmää, sillä pelitutkimus on yhä melko nuorta. Digitaalinen peli käsittää tietokonepelit, konsolipelit, käsikäyttöiset elektroniset pelit, kännykkäpelit ja interaktiiviset televisiopelit. Digitaalista pelaamista on tutkittu samoilla menetelmillä, kuin elokuvia tai kirjallisuutta, eikä niiden erityislaatuisuutta ole huomioitu. Peleillä on toki samoja elementtejä, kuin elokuvilla tai kirjallisuudella. Näitä elementtejä ovat tarina ja audiovisuaalinen toteutus. Pelit ovat kuitenkin sääntöpohjaista vuorovaikutusta, kuten Mäyrä (2004, 24) huomauttaa. Ne ovat toisaalta fiktiivisiä maailmoja, toisaalta sääntöpohjaisia järjestelmiä. Juuri toiminta ja vuorovaikutus pelin kanssa erottavat pelit kirjallisuudesta ja elokuvista. Pelitutkimuksen suuntaa, joka pyrkii ottamaan huomioon pelien erityisluonteen, kutsutaan ludologiaksi. (Frasca 1999; Mäyrä ym. 2004, 24-26; Mäyrä ym. 2007, 32)

Puhuttaessa digitaalisista peleistä olisi hyvä erottaa omaksi ryhmäkseen oppimispelit (edugame) sekä interaktiiviset multimediatuotteet, joissa viihteen keinoin pyritään esittämään opettavaista materiaalia (edutainment). Tämän lisäksi on olemassa opetuskäyttöön tarkoitettuja ohjelmistoja, jotka ovat lähinnä digitaaliseen ympäristöön siirrettyjä harjoitustehtäviä; ne eivät täytä edutainmentin määritelmää. (Mäyrä ym. 2004, 62)

### 2.2 Pelaamisen uhkakuvat

Vanhemmat seuraavat usein huolestuneina lastensa pelaamista. Huolta aiheut-

tavat enimmäkseen pelaamiseen käytetyn ajan runsaus tai peleissä esiintyvä väkivalta, jossain määrin myös pelaamisen vaikutus fyysiseen kuntoon. Osin syy huolestuneisuuteen johtuu vanhempien tietämättömyydestä, osin median välittämistä uhkakuvista. (Mäyrä ym. 2004, 128–129; Prensky 2006, 3)

Viime vuosien koulusurmien ja ampumistapausten jälkeen on mediassa keskusteltu voimakkaasti siitä, voisivatko syyt näihin tapauksiin löytyä väkivaltaisista peleistä. Media on nostanut korostetusti esiin väkivallan tekoihin syyllistyneiden pelaamat väkivaltaiset pelit. Median äänenpainot ovat olleet pääosin pelikielתיisiä. Toisenlaisiakin näkemyksiä on esitetty. Frans Mäyrän (2004, 21) mukaan populaarit mediailmiöt, kuten sarjakuvat tai rock-musiikki, ovat kaikki aikanaan herättäneet huolta ja ne on nähty uhkakuvina. Taipumusta nähdä yhteiskunnan ongelmat seurauksena jostakin mediailmiöstä kutsutaan nimellä mediapaniikki. On aiheellista kysyä johtuvatko väkivallanteot väkivaltaisista peleistä, vai onko kyseessä sattuma, sillä suurin osa ikäluokasta pelaa väkivaltaisia pelejä. Harvardin yliopistossa vuonna 2008 tehdyssä tutkimuksessa kävi ilmi, että tutkitusta 1200 yläkoululaisesta 94 % pelasi väkivaltaisia pelejä. (Mäyrä ym. 2004, 21–25; Gallaway 2009, 25)

Toinen syy huolestuneisuuteen on peliriippuvuuden mahdollisuus. Peliriippuvuuden tunnistaminen tai määrittely voi olla vaikeaa, sillä sitä on tutkittu digitaalisten pelien kontekstissa varsin vähän. Peliriippuvuutta on tutkittu vain rahapeliongelman näkökulmasta, vaikka digitaalisten pelien aiheuttama riippuvuus on jo arkipäivää. Olemassa olevat tutkimukset saattavat myös olla intressisidonnaisia. Peliriippuvuudesta voidaan puhua, jos työ, koulu tai sosiaalinen elämä kärsii siitä. Pelaaminen voi olla pakoa arkitodellisuudesta. Kun pelaaja ei pysty vähentämään tai lopettamaan pelaamista, voidaan puhua ongelmapelaamisesta. Pelaamiseen käytetty runsas aika ei kuitenkaan automaattisesti merkitse peliriippuvuutta, sillä pelaamiseen käytetty aika on yksilöllistä ja tulkinnanvaraista. (Kirjastot.fi 2012)

Kaikki pelit eivät sovellu lapsille. Peleille on asetettu erilaisia kehityspsykologiaan perustuvia ikärajoja. Tietynlaiset sisällöt voivat olla haitallisia tietyn ikäiselle lapselle. Ikärajat ovat kaikille sallittu, 7, 12, 16 ja 18 vuotta. Lisäksi peleissä voi



olla merkintöjä haitallisen sisällön aiheesta. Kuvasta 1 selviävät Suomessa käytettävät neljä merkintää: väkivalta, viitteitä seksiin, ahdistavaa sisältöä ja päihitteet. Pelien ikärajat perustuvat kehitykselle haitalliseen sisältöön, eivätkä esimerkiksi pelin tekniseen vaikeuteen. Lisäksi on olemassa laajempi, Euroopan kattava PEGI-luokitusjärjestelmä. PEGI on lyhenne sanoista Pan European Game Information. Neljän edellä mainitun merkinnän lisäksi PEGI-luokitusjärjestelmään sisältyvät merkinnät kiroilu, syrjintä, uhkapeli ja online, kuten kuvasta 2 selviää. (Helsingin Kaupunginkirjasto 2011; MLL 2012; PEGI 2012; VET 2012)



Kuva 1. Suomessa käytettävät haitallisen sisällön merkinnät (Helsingin kaupunginkirjasto 2011).



Kuva 2. Haitallisen sisällön PEGI-merkinnät (PEGI 2012).

### 2.3 Pelaamisen hallinta

Kun lapsi näkee tai kokee jotain väkivaltaista, hän saa niistä vaikutteita. Tasapainottavana tekijänä toimivat kuitenkin muut lapsen saamat vaikutteet. Tämän vuoksi on tärkeää, että vanhemmilta ja kasvattajilta tulee tasapainottavia ja suojaavia vaikutteita (counterbalancing influences). (Prensky 2006, 21)

Lapset tarvitsevat vanhempien tukea ja ohjausta pelien käytön osalta. Tämä tarkoittaa selkeiden ja johdonmukaisten rajojen määrittelyä. Tärkeimmät kysy-

mykset ovat mitä, missä, miten paljon ja keiden kanssa pelataan. Vanhemmat kontrolloivat lasten pelaamista rajoittamalla pelaamiseen käytettyä aikaa. (s117) Toisinaan myös pelin aikainen käyttäytyminen voi vaikuttaa pelaikaan (s120). Vanhemmat pyrkivät pitämään väkivaltaiset pelit pois lasten ulottuvilta. Ikäraja-järjestelmä toimii tässä hyvänä tukena (s.122). Lasten oma keino pelin tuntuesa turhauttavalla, ahdistavalla tai pelottavalla on sulkea peli ja tehdä jotain muuta (s.132). (Mäyrä ym. 2004, 117–132)

## 2.4 Pelien vetovoimatekijät

Mikä pelaamisessa viehättää? Mitkä ovat pelien suosion syyt ja mitkä tekijät tekevät niistä vetovoimaisia? Entä mikä tekee pelikokemuksesta miellyttävän? Syitä vetovoimatekijöille voidaan löytää tarkastelemalla digitaalisia pelejä osana laajempaa kontekstia.

Ihminen on pelannut ja leikkinyt kautta aikojen. Digitaaliset pelit ovat osa kenttää, johon kuuluu monia muitakin pelejä ja leikkejä. Pelaaminen tyydyttää leikki-impulsseja ja tuottaa monenlaista mielihyvää. Digitaalisille peleille voidaan löytää myös omia, erityisiä vetovoimatekijöitä. Erityyppiset pelit sisältävät erilaisia vetovoimatekijöitä. Tärkeimpinä voidaan nostaa esiin erilaiset mielihyvän lähteet, sosiaaliset ulottuvuudet sekä monipuoliset oppimiskokemukset ja mahdollisuudet itsensä kehittämiseen. Mielihyvää eivät tuota vain tunteisiin vetoavat elämykselliset kokemukset, vaan myös uusiin asioihin perehtyminen, niiden hallitseminen ja oppiminen. (Mäyrä ym. 2004, 61; 75)

Monet pelit ovat luonteeltaan fiktiivisiä ja niillä on selkeä ero pelaajan arkitodellisuuteen. Ne tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden siirtyä mielikuvitusta aktivoimalla toiseen todellisuuteen, jossa voi tehdä jotakin, joka on vaarallista, mahdollonta tai kiellettyä arkitodellisuudessa. Tästä kumpuavaa kiinnostavuutta ja houkuttelevuutta voidaan kutsua fantasian voimaksi. (Mäyrä ym. 2004, 76)

Väkivaltaiset pelit voivat palvella psykologisia tarpeita. Mäyrä (2004, 76) nostaa esiin pelien väkivaltaan liittyvän voimaannuttavan (empowerment) vaikutuksen. Gerard Jones (2002, 4) kertoo 13-vuotiaasta ujosta tytöstä, joka supersanka-

risarjakuvien taistelukohtauksia lukiessaan samaistui tarinan sankareihin ja koki tällöin olevansa voimakas. Voimaantumisen kokemus on yksi vetovoimatekijä.

Pelit tyydyttävät monia sosiaalisia ja emotionaalisia tarpeita. Ne kerryttävät sosiaalista pääomaa pelatessa kehitettyjen taitojen ja tietämyksen muodossa. Pelilehdet, aihepiiriä käsittelevät verkko-sivustot, tapahtumat ja televisio-ohjelmat muodostavat yhdessä pelien ja pelaamisen kanssa laajan pelikulttuurisen kokonaisuuden. Pelit toimivat myös osana identiteetin rakennusta. Ne ovat integroituneet olennaisena osana nykypäivän nuorten aikuisten elämään. (Mäyrä ym. 2004, 76–77)

#### 2.4.1 Lasten oma ääni

Kysyttäessä pelien vetovoiman syitä lapsilta itseltään, nousee esiin useita tekijöitä. Pelit nähdään viihdyttävänä ajanvietteenä, myös silloin kun lapsi on yksin. Toisaalta peleillä on vahva sosiaalinen merkitys. Yhdessä pelaaminen on hauskaa ja tarjoaa keskustelunaiheita. (Mäyrä ym. 2004, 78)

Uudet pelit tarjoavat usein pelaajalleen jotakin aiemmin kokematon. Uudet ominaisuudet kuten ennen näkemättömät pelimekaniikat tai graafiset ratkaisut luovat uutuuden viehätystä. Taistelut ja kamppailut tuovat peliin jännittävyyttä ja antavat pelaajalle onnistumisen ja voittamisen kokemuksia. Toista pelaajaa vastaan kamppaileminen koetaan jännittävämmäksi, kuin tietokonetta vastaan kamppaileminen. Tässä korostuu pelien sosiaalinen ulottuvuus. Myös pelihahmo ja mahdollisuus sen personointiin, muokkaukseen ja kehittämiseen koetaan merkittäväksi tekijäksi. (Mäyrä ym. 2004, 78–79)

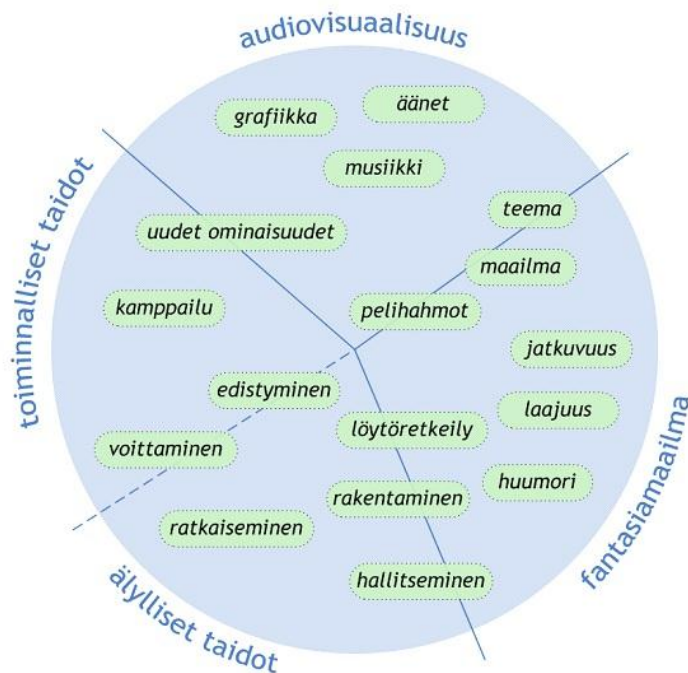
Monissa peleissä pelin jatkuvuus ja pysyvyys ovat tärkeitä tekijöitä. Pelin pariin palataan kerta toisen jälkeen ja sen tarina tai maailma jatkuu siitä, mihin se edellisellä kerralla jäi. Myös pelimaailmojen tutkiminen ja uusien asioiden löytäminen ovat tärkeitä mielihyvää tuottavia tekijöitä. Sekä tällainen löytöretkeily, että pelissä eteneminen tuntuvat palkitsevilta. Mahdollisuus tehdä, valita ja ratkaista itse nähdään tärkeänä vetovoimatekijänä, mutta tämä vaatii sopivan vaikeustason. Pelin voittaminen tai läpi pääseminen on tärkeä vetovoimatekijä.

Lapset saattavat muistaa pitkään kuinka he kukistivat jonkin pelin loppuhirviön tai miten he voittivat vaikkapa isoveljen. (Mäyrä ym. 2004, 80–81)

Osana tarinaa kohdatut älylliset haasteet ja ongelmanratkaisutehtävät koetaan kiinnostavina. Simulaatiopelien ja monien strategiapelien vetovoima syntyy rakentamisen, uuden luomisen ja hallitsemisen tuomasta mielihyvästä. On tärkeää, että peli tarjoaa mielenkiintoisia tehtäviä ja haasteita. Myöskään huumori ei ole merkityksetön vetovoimatekijä. Pelin teema ja sen suhde omiin harrastuksiin on joillekin pelaajille merkittävä vetovoimatekijä. (Mäyrä ym. 2004, 81–82) Turun pääkirjaston konsolipelikerhossa käyvien nuorten miesasiakkaiden suosituin peli on Fifa-jalkapallo. Heidän kanssa keskustellessa voi havaita, että heillä on syvä harrastuneisuus ja kiinnostus jalkapalloon.

Audiovisuaalinen laadukkuus on melko tärkeä vetovoimatekijä. Se ei nouse kenties tärkeimpien joukkoon, mutta vähintään sen puute voi vaikuttaa heikentävästi pelikokemukseen ja sitä kautta pelin vetovoimaisuuteen. Hyvin tärkeänä sen sijaan nousee esiin pelien luonne mielikuvitusmaailmana ja fantasiana. Fikttiivisten pelimaailmojen ehkä keskeisin ulottuvuus on niiden tarjoama mahdollisuus tehdä kuvitteellisesti asioita jotka eivät reaalielämässä ja -maailmassa ole mahdollisia tai hyväksytyjä. (Mäyrä ym. 2004, 82–83)

Edellä esitellyt digitaalisten pelien vetovoimatekijät voidaan jakaa neljään ryhmään, joita ovat pelin audiovisuaalinen toteutus, pelaamiseen liittyvä toiminta, älylliset taidot sekä pelin fantasiamaailma ja tarina. Jaottelua on kuvattu tarkemmin kuvassa 3. Kaikilla osa-alueilla on tärkeä osa pelien vetovoimatekijöinä, mutta ne painottuvat eri tavalla pelaaja- ja pelityyppien mukaan. (Mäyrä ym. 2004, 83–83)



Kuva 3. Vetovoimatekijät (Mäyrä 2004, 84).

#### 2.4.2 Vanhempien näkemys

Vanhemmat nostavat esiin osin samoja vetovoimatekijöitä. Tärkeimpänä nousee esiin pelien käyttö ajankuluna. Pelit nähdään mielihyvän ja mukavien kokemusten lähteenä. Niistä saa seikkailun tunnetta ja uusien maailmojen tarjoamia elämyksiä. Parhaimmillaan pelit antavat itsenäistä tekemistä, onnistumisen kokemuksia ja mahdollisuuksia päteä. Positiivinen kokemus omasta osaaamisesta saa aikaan voimaantumista. Lapsella on mahdollisuus omatoimisuuteen, omaan tekemiseen ja omaan aikaan. Toisaalta myös pelien sosiaalinen merkitys nousee esiin. Pelit voivat olla tärkeä yhdessäolon muoto. (Mäyrä ym. 2004, 85–87)

#### 2.5 Pelaamisen hyödylliset vaikutukset

Pelien vaikutuksia koskevat tutkimukset ovat usein keskenään ristiriitaisia. Jokaista pelien hyödyllisiä vaikutuksia esittelevää tutkimusta kohden on olemassa

toinen tutkimus, joka esittelee peliväkivallan haitallisia vaikutuksia. Pelien hyödylliset vaikutukset ovat kuitenkin suurempia kuin mahdolliset haitalliset vaikutukset. Prenskyn (2006, 4) mukaan lasten tulisi pelata, sillä he oppivat hyödyllisiä asioita pelatessaan. (Prensky 2006, 4; Gallaway 2009, 25)

Käden ja silmän välisen koordinaation kehittyminen lienee tunnetuin pelaamisen hyöty. Pelaamisella on muitakin hyödyllisiä vaikutuksia. Pelaaminen vahvistaa johtamistaitoja, kriittistä ajattelua, ongelmanratkaisukykyä, luovuutta, itseluottamusta, lojaaliutta ja harkittua riskinottoa. Peleistä oppii matematiikkaa, musiikkia, taloustietoutta tai jopa tieteellisten menetelmien käyttöä. Niistä voi saada maantieteellisiä ja historiallisia tietoja ja ne kehittävät sosiaalisia taitoja. Pelatessa pelaaja oppii, että harjoittelusta seuraa kehittymistä. (Gallaway. 2009, 36–37)

Mäyrän mukaan pelaamisen yhteydessä voidaan puhua kokonaan uuden ”kielen” tai ”kulttuurin” kehittymisestä. Lapset, jotka ovat kasvaneet suoraan digitaaliseen kulttuuriin, kokevat sen hyvin eri tavalla kuin heidän vanhempansa. Niinpä pelaamisella on todennäköisesti vaikutusta siihen, millaisia oppimisstrategioita lapset oppivat soveltamaan. Pelaamisella on mm. yhteys kehittyneempään kuvallisen informaation lukemiseen ja tehokkaampaan tarkkaavaisuuden jakamiseen useiden kohteiden välillä. Prenskyn (2006, 31) mukaan pelaamalla digitaalisia pelejä lapset harjoittelevat tulevaisuutta digitaalisessa maailmassa varten. (Mäyrä ym. 2004, 63; Prensky 2006, 31)

Pelaamisen vaikutusten ja pelien vetovoimatekijöiden välillä on havaittavissa selkeitä yhteneväisyyksiä. Voidaankin olettaa, että mielihyvää tuottavat tekijät ovat osittain samoja tekijöitä kuin ne, jotka tuottavat oppimista. Mäyrän (2004, 75) mukaan pelien tarjoamat monipuoliset oppimiskokemukset ja itsensä kehittämisen mahdollisuudet synnyttävät tyydytyksen tunteen. Pelien huomattavan vetovoimaisuuden vuoksi niillä on suuri potentiaali opetuskäytössä, mikäli opetuspelien suunnitteluun ja toteutukseen ollaan valmiita panostamaan nykyistä enemmän.

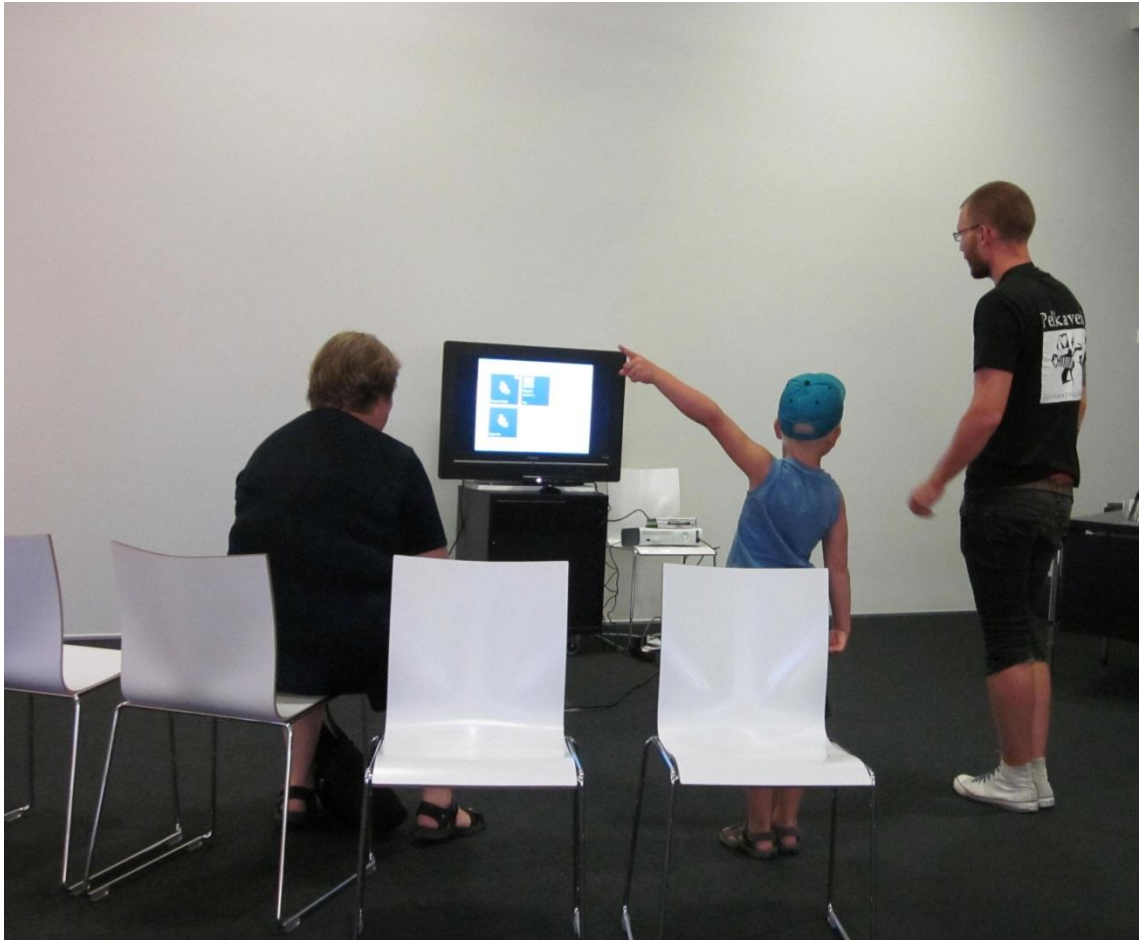
## 3 PELITAPAHTUMA

Tässä luvussa kerrotaan pelitapahtuman järjestämisestä, sen suunnittelusta ja valmistelusta. Lisäksi arvioidaan tapahtuman onnistumista.

### 3.1 Tapahtuman kuvaus

Konsolipelitapahtuma järjestettiin Turun pääkirjastossa viikonloppuna 9-10.7.2011. Kaksipäiväisen tapahtuman nimi oli Konsolirieha ja sen järjestäjänä toimi Joel Juuti yhteistyössä Turun kaupunginkirjaston kanssa. Lauantai oli suunnattu lapsille ja heidän vanhemmilleen sekä isovanhemmilleen. Tavoitteena oli tarjota aikuisille mahdollisuus tutustua tärkeään osaan sitä maailmaa, jossa lapset elävät. Sunnuntai oli suunnattu nuorille ja nuorille aikuisille. Tarjolla oli k-16 peli. Tavoitteena oli tarjota nuorille omaa tekemistä.

Käytössä oli 5 pelipistettä, joista neljä sijaitsi pääkirjaston studiossa ja yksi nuorten alueen pelihuoneessa. Käytössä oli kaksi Wii-pelikonsolia, kaksi Xbox360-pelikonsolia ja yksi PlayStation3-pelikonsoli. Toisessa Xbox360-pelikonsolissa oli lisäksi kinect-lisälaite, jonka avulla oma keho toimii peliohjaimena (kuva 4). Pelipisteessä 1 oli käytössä Wii, pelipisteessä 2 Xbox360 ja kinect, pelipisteessä 3 Xbox360, pelipisteessä 4 Wii ja pelipisteessä 5 PlayStation3. Pelipiste 3 sijaitsi nuorten alueen pelihuoneessa. Lauantaina pelipisteessä 1 oli Tarjolla the Ultimate Red Ball Challenge ja WiiSports, pelipisteessä 2 Motionsports ja Shift 2: Unleashed, pelipisteessä 3 Lego Pirates of the Caribbean, pelipisteessä 4 Shaun White Skateboard ja pelipisteessä 5 Lego Rock Band. Sunnuntaina pelipisteessä 1 oli tarjolla Fifa 11 ja Wii Sports, pelipisteessä 2 Motionsports ja Shift 2, pelipisteessä 3 Fifa 11 ja Brink, pelipisteessä 4 Shaun White Skateboard ja pelipisteessä 5 Guitar Hero World Tour.



Kuva 4. Oma keho ohjaimena.

The Ultimate Red Ball Challenge on ulkomaiseen TV-ohjelmaan perustuva peli, jossa pelaajat kisaavat toisiaan vastaan erilaisissa haastetiloissa. Pelin ikäraja on 3 vuotta. Wii Sports on pelilaitteen mukana tuleva peruspeli, joka sisältää kokoelman urheilupelejä. Pelin ikäraja on 7 vuotta. Motionsports on toinen koelma urheilupelejä ja sen ikäraja on 12 vuotta. Shift 2: Unleashed on puolestaan autopeli ja sen ikäraja on 3 vuotta, joskin peli voi olla liian haastava kolmevuotiaalle. Lego Pirates of the Caribbean on puolestaan merirosvoiteemainen seikkailupeli, jossa pelihahmot ovat legohahmoja. Pelin ikäraja on 7 vuotta. Shaun White Skateboard on simulaatiopeli, jossa pelaajat pääsevät rullalautailemaan erillisen ohjaimen kanssa. Ohjain jäljittelee skeittilautaa ja sitä käytetään ohjaimen päällä seisten, kuten kuva 5 havainnoi. Pelin ikäraja on 7 vuotta. Lego Rock Band -pelissä pelaajat käyttävät kitaraohjainta. Tarkoitus on painella ohjaimen nappeja musiikin tahdissa, pelin antamassa järjestyksessä. Pelin ikäraja



on 7 vuotta. Fifa 11 on jalkapallopelejä ja sitä voi pelata kerrallaan neljä pelaajaa. Fifan ikäraja on 3 vuotta. Brink on ensimmäisen persoonan ammuntapelejä ja sen ikäraja on 16 vuotta. Peli oli pelattavissa vain kirjaston pelihuoneessa, joten se oli pois nuorempien katselijoiden silmistä. Guitar Hero World Tour on Lego Rock Bandin kaltainen kitaraohjaimilla pelattava pelejä ja sen ikäraja on 12 vuotta.



Kuva 5. Shaun White Skateboard –ohjain.

Asiakkaat saivat tulla vapaalle pisteelle ja pelata puolen tunnin ajan. Mikäli pisteelle ei ollut seuraavaa tulijaa, sai asiakas halutessaan jatkaa pelaamista. Asiakkaat otettiin ovella vastaan ja heidän kanssaan keskusteltiin ja kerrottiin tapahtumasta ja peleistä. Kävijöitä ei ollut missään vaiheessa tapahtumaa niin paljoa, että osa olisi joutunut jonottamaan pelipisteelle pääsyä. Kaikki halukkaat pääsivät pelaamaan.

Studiossa oli valvomassa aina vähintään kaksi peliohjaajaa ja nuorten alueen pelihuoneessa yksi. Tapahtumassa työskenteli yhteensä neljä peliohjaajaa, jois-

ta kaksi myös vuorotellen valokuvasi tapahtumaa. Lasten huoltajilta kysyttiin kirjallisesti lupa kuvien käyttöön opinnäytettä ja kirjaston verkkosivuja varten. Tapahtumasta tehtiin juttu kirjaston nuorten blogiin. Peliohjaajat opastivat tarvittaessa pelin sääntöjen, toimintojen ja ohjainten kanssa. He pelasivat (kuva 6) lasten ja nuorten kanssa, jos nämä tarvitsivat pelikaverin. Peliohjaajat myös autoivat teknisten ongelmien ilmaantuessa. Rullalautaohjain sammutti itsensä tietyn ajan kuluessa, mikäli sitä ei käytetty. Tämän jälkeen ohjaimen uudelleen käynnistämiseksi piti tuntemattomaksi jääneestä syystä avata paristokotelo, irrottaa paristot ja laittaa ne takaisin paikalleen.



Kuva 6. Peliohjaaja lapsen pelikaverina.

Asiakkaille järjestettiin myös arvonta, johon sai osallistua täyttämällä palaute- ja yhteystietolomakkeen (Liite 1). Lomakkeessa kysyttiin asiakkaiden mielipidettä tapahtumasta, peleistä ja siitä, oliko ohjaajista apua. Lisäksi kysyttiin mistä asiakas oli saanut tiedon tapahtumasta. Kysymykset olivat monivalintakysymyksiä. Voittajien kesken arvottiin kaksi peliaiheista t-paitaa.

### 3.2 Tausta ja toimeksiantaja

Pelitapahtuma oli jatkumoa aiemmin alkaneelle konsolipelitoiminnalle. Kirjastossa oli ollut samankaltainen pelitapahtuma vuoden 2010 keväällä ja kirjastossa oli avattu tapahtuman jälkeen konsolipelihuone. Sen ohjaajina toimivat Turun nuorisotoimen henkilökunnan jäsenet. Toiminta kuitenkin lakkasi nuorisotoimen resurssipulan vuoksi. Tapahtuman järjestäjän aloitettua kesäkuussa 2010 korkeakouluharjoittelijana kirjastossa se kuitenkin käynnistettiin uudelleen. Tapahtuman järjestäjä vastasi pelitoiminnasta ja suunnitteli sitä yhdessä muun henkilökunnan kanssa. Hän jatkoi sijaisena syksyllä 2010 ja yhtenä hänen vastuualueistaan oli konsolipelitoiminnan kehittäminen. Kesällä 2011 järjestäjä toteutti pelitoiminnan kehittämisprojektin. Konsolirieha oli osa tätä projektia.

Toimeksiantajana toimi Turun kaupungin kirjaston lasten- ja nuorten palveluiden palvelupäällikkö Merja Marjamäki. Hän toimi järjestäjän esimiehenä jo aiempien konsolipelitoiminnan kehittämisprojektien aikana. Marjamäen kanssa keskusteltiin tapahtumasta, sen järjestämisestä ja mainonnasta.

### 3.3 Suunnittelu

Ideota tapahtumaan saatiin sekä opiskelija- että työtovereilta. Ideoista keskusteltiin ja niitä kehiteltiin. Tapahtuman tarkoitus ja tavoitteet muotoutuivat tältä pohjalta. Pelivalinnoista keskusteltiin muiden pelitoiminnan parissa työskentelevien henkilöiden kanssa ja päätökset pelien suhteen tehtiin yhdessä heidän kanssaan.

Tapahtuman mainostamista varten luotiin tiedotussuunnitelma. Siitä selvisivät tiedotuksen tavoitteet, toimenpiteet, kohderyhmät, keinot, välineet, menetelmät ja kanavat, vastuuhenkilöt, sekä aikataulu.

### 3.4 Yhteistyökumppanit

Tapahtumaan oli tarkoitus saada kirjaston lisäksi ulkopuolinen yhteistyökumppani. Yhteistyökumppanilta toivottiin kalustoa, pelejä sekä asiantuntijuutta. Ensimmäisenä kysyttiin Av-palveluita. Av-palvelut oli ollut yhteistyökumppanina edellisenä vuonna järjestetyssä pelitapahtumassa ja kirjaston henkilökunnan kokemukset kyseisestä tahosta olivat hyvät. Av-palvelut oli kuitenkin estynyt. Henkilökunnan lomat sattuivat olemaan samaan aikaan tapahtuman kanssa. Tieto asiasta saatiin liian aikaisin tapahtuman aikaistamisen kannalta. Tapahtumaa ei myöskään haluttu siirtää myöhemmälle ajankohdalle, joten tapahtumalle täytyi löytää uusi yhteistyökumppani. Seuraavaksi tiedusteltiin Turun peliliikkeitä. GameStop-liikkeen kanssa asia olisi pitänyt hoitaa ketjun Tukholmassa sijaitsevan pääkonttorin kautta. Tiukka aikataulu ei antanut siihen mahdollisuuksia. Gameparadiseen oltiin aluksi yhteydessä suullisesti. Neuvottelut tuntuivat sujuvan hyvin, mutta jossain kohden tapahtui informaatiokatkos. Kävi ilmi, että järjestäjät toivoivat uusia pelejä, pelikonsoleita sekä ohjaimia, kun taas Gameparadise oli valmis lainaamaan vain vanhoja pelejä ja pelikonsoleita. Gameparadise vetäytyi projektista. Oli myöhäistä löytää enää uutta yhteistyökumppania, joten tapahtuma järjestettiin kirjaston omilla resursseilla.

### 3.5 Resurssit ja hankinnat

Kirjasto tarjosi tapahtumaa varten tilat, laitteet ja henkilökuntaa. Lisäksi tapahtumaa varten hankittiin pelejä ja laitteita 300 eurolla.

Tapahtumaa varten henkilökuntaa palkattiin järjestäjän lisäksi kolme ihmistä. Mukana olivat Janne Tammisto, Maria Visser ja Marina Sandström. Henkilökunta oli mukana laitteiden kasaamisessa ja purkamisessa. Se valvoi järjestystä ja

opasti tarvittaessa asiakkaita. Janne Tammisto myös auttoi teknisissä ongelmatilanteissa. Tapahtuman valokuvaaminen annettiin henkilökunnan vastuulle.

Tapahtumaa varten tarvittiin kaksi Wii-pelikonsolia, kaksi Xbox360-pelikonsolia ja yksi PlayStation3-pelikonsoli, viisi näyttöä, piuhat, jatkojohdot sekä ohjaimet. Kaksi näyttöä saatiin lasten- ja nuorten palveluiden omista varastoista, kaksi lainattiin pääkirjaston muilta osastoilta ja yksi korvattiin heijastamalla kuva videotykillä seinälle. Pelikonsolit saatiin yhtä lukuun ottamatta pääkirjaston omista varastoista. Toinen Wii-pelikonsoli ohjaimineen lainattiin Varissuon lähikirjastosta. Toimitus ja palautus hoidettiin sisäisessä kuljetuksessa.

Tapahtumaa varten ostettiin Xbox360 kinect -lisäohjain. Lisäksi ostettiin seuraavat uutuuspelit: Motionsports, Shift 2 ja Lego Pirates of the Caribbean sekä Brink.

### 3.6 Mainostus

Tapahtumaa mainostettiin A4-mainoksilla (Liite 2), flyereilla, kirjaston verkkosivuilla, kirjaston nuorten blogissa sekä kirjaston Facebook-sivuilla. Lisäksi tapahtumasta tehtiin ennakkojuttu tapahtumaa edeltävän perjantain Turun Sanomiin. Jutussa kerrottiin sekä pelitapahtumasta, että kirjaston muusta pelitoiminnasta. Mainokset suunniteltiin itse ja toteutettiin Word-ohjelmalla. Flyereita oli jaossa pääkirjaston nuorten ja lastenosastolla ja niitä jaettiin lähikirjastoihin. Flyereita jaettiin myös Turun kauppatorilla ja -kävelykadulla. Tämä ei osoittautunut kovin tehokkaaksi keinoksi, sillä ihmiset välttelivät jakajia. Paikalla oli paljon muitakin jakajia. Tarkoitus oli mainostaa pääkirjaston info-screeneillä, mutta sinne mainosta ei saatu. Keskustan tuntumassa A4-mainoksia levitettiin kauppatorin molempiin kulmiin, nuorisokeskus Vimmaan, kävelykadulle, Humalistonkadulle kahteen pisteeseen ja kauppatorin viereisen K-supermarketin ilmoitustaululle. Keskustan lisäksi A4-mainoksia levitettiin länsikeskukseen, YO-kylään sekä Halisten kauppakeskukseen. Tapahtuman jälkeen suurin osa mainoksista haettiin pois. Tapahtumaa mainostettiin myös jonkin verran kertomalla siitä ihmisille henkilökohtaisesti. Asiakkaiden jättämistä palautelomakkeista selviää,

että suurin osa kyselyyn vastanneista sai tiedon tapahtumasta Turun Sanomista.

### 3.7 Tapahtuman arviointi

Lauantaina kävijöitä oli 42 ja sunnuntaina 19. Sunnuntain kävijöistä kohderyhmään kuuluvia henkilöitä oli viisi. Tapahtuma sijoittui Ruisrockin kanssa samalle viikonlopulle. Etukäteen pohdittiin ruisrockilla voivan olla kahdenlaista vaikutusta tapahtumaan. Toisaalta ruisrock voi saada ihmiset liikkeelle ja siten myös kirjastoon. Toisaalta se taas voi viedä kävijöitä etenkin nuorille suunnatulta pelipäivältä. Jälkimmäinen osoittautui paikkansapitäväksi. Tulevat tapahtumat kannattaakin ajoittaa siten, ettei samanaikaisesti ole kilpailevia tapahtumia. Tapahtumapäivänä oli hyvin kaunis sää ja kauniina kesäpäivinä ihmiset useimmiten mieluummin ulkoilevat kuin tulevat kirjastoon pelaamaan konsolipelejä.

Muutama nuori koki mainonnan harhaanjohtavaksi nuorten pelien osalta. He olisivat toivoneet enemmän K16-pelejä. Osa oli ymmärtänyt mainostuksessa mainitut klassikot todella vanhoiksi peleiksi, kun taas järjestäjät tarkoittivat pelikerhossa pelattuja suosittuja pelejä. Tapahtumien mainonnassa kannattaakin olla tarkkana.

Tavoite saada aikuiset pelaamaan yhdessä lasten kanssa ei toteutunut. Vain yksi aikuinen pelasi yhdessä lapsen kanssa. Mainostus ei kenties tavoittanut aikuisia. On myös mahdollista, ettei aikuisia kiinnosta pelaaminen, tai että he kokevat sen lasten omaksi jutuksi ja ettei pelaaminen ole se tapa, jolla he haluavat viettää aikaa lastensa kanssa.

Tapahtuma kuitenkin toi näkyvyyttä konsolipelikerholle ja sen kävijämäärät ovat tapahtuman jälkeen kasvaneet. Monet vanhemmat ovat kiitelleet mahdollisuutta kokeilla pelikonsoleita, sillä heillä ei ole itsellään mahdollisuutta tai halua hankkia laitteita kotiin.

## 4 LOPUKSI

Konsolipeleihin ja pelaamiseen liittyvät uhkakuvat ovat osaksi median luomia, osin aivan todellisia huolen aiheita. Vanhemmilla ja kasvattajilla on kuitenkin keinoja hallita lastensa pelaamista. Näin pelaaminen voi olla paitsi antoisaa ajankulua, myös monenlaisen oppimisen ja hyödyn lähteenä.

Tapahtuman järjestäminen on ollut antoisa ja kasvattava kokemus. Yhteistyökumppaneiden hankkimisessa olisi kannattanut olla aiemmin liikkeellä. Sitä lukuun ottamatta tapahtuman suunnittelu ja toteutus pysyi hyvin aikataulussa. Opin tapahtuman järjestelyyn liittyvien lukuisten pienten asioiden merkityksen. Opin myös, että sisällön lisäksi ajankohta ja riittävä mainostus ovat edellytyksiä onnistuneelle tapahtumalle. Enimmäkseen olen tapahtumaan varsin tyytyväinen.

Suuremmat tapahtumat ovat mukava lisä kirjastojen tarjoamiin palveluihin. Pidän kuitenkin säännöllisen konsolipelitoiminnan kehittämistä ja ylläpitämistä suurempia tapahtumia tärkeämpänä. Tapahtumat voivat kuitenkin toimia oivallisenä säännöllisen toiminnan tiedottamiskanavana. Näkisinkin jatkossa mielelläni sekä säännöllistä konsolipelitoimintaa, että erilaisia suurempia ja pienempiä tapahtumia.

## LÄHTEET

Ermi L.; Heliö S. & Mäyrä F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampere: Tampereen Yliopisto. Viitattu 7.12.2012.  
<http://urn.fi/urn:isbn:951-44-5939-3>

Frasca G. 1999. LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. Viitattu 7.12.2012.  
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Gallaway B. 2009. Game on! : gaming at the library. New York: Neal-Schuman Publishers, Inc.

Helsingin Kaupunginkirjasto 2011. Elokuvien ja pelien ikäraajat muuttuvat vuonna 2012. Viitattu 1.10.2012.  
<http://www.lib.hel.fi/fi-FI/Children/> > Tapahtumia ja tekemistä > Kirviön uutisarkisto

Jones G. 2002. Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence. New York: Basic Books.

Kallio K.; Kaipainen K. & Mäyrä F. 2007. Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. Tampere: Tampereen Yliopisto. Viitattu 7.12.2012.  
<http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7141-4>

Kirjastot.fi 2012. Pelaamiseen liittyviä ilmiöitä ja näkökulmia pelaamiseen. Viitattu 28.9.2012.  
<http://mediakasvatus.kirjastot.fi/> > Pelit

MLL 2012. Ikäraajat. Viitattu 1.10.2012.  
[http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset\\_ja\\_media/pelisaannot\\_median\\_kaytolle/ikarajat/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/pelisaannot_median_kaytolle/ikarajat/)

PEGI. Tietoja PEGI-luokitusjärjestelmästä. Viitattu 1.10.2012.  
<http://www.pegi.info/fi/>

Prensky M. 2006. Don't Bother Me Mom, I'm Learning! : how computer and video games are preparing your kids for 21<sup>st</sup> century success and how you can help!. United States: Paragon House.



VET 2012. Pelien ikäraajat. Viitattu 1.10.2012.

[http://www.vpd.fi/pdf/pelien\\_ikarajat.pdf](http://www.vpd.fi/pdf/pelien_ikarajat.pdf)

## Palaute- ja arvontalomake

### PALAUTE- / ARVONTALOMAKE

1. Oliko tapahtuma mielestäsi

- a. Superkiva!
- b. Kiva
- c. Ok
- d. Tylsä
- e. Surkea



2. Oliko ohjaajista apua?

- a. Kyllä
- b. Ei
- c. En tarvinnut apuja

3. Mitä mieltä olit peleistä?

- a. Tykkäsin!
- b. Ihan ok
- c. Olisivat voineet olla parempiakin

4. Mistä sait tiedon tapahtumasta?

- a. Näin mainoksen pääkirjastossa
- b. Näin mainoksen lähikirjastossa
- c. Näin mainoksen jossain muualla
- d. Minulle annettiin mainos kadulla
- e. Luin kirjaston nettisivuilta / facebookista
- f. Luin Turun Sanomista
- g. Kaveri kertoi
- h. Satuvin vain tulemaan kirjastoon

-----

Nimi

---

Osoite

---

Puhelinnumero

---

Henkilötietoja tullaan käyttämään vain arvontaan, eikä niitä luovuteta ulkopuolisille tahoille.

## Mainos



# KONSOLIRIEHA!


**Konsolipelejä viikonlopun täydeltä.**

**Lauantai 9.7. klo 11-15**

Tuo mummo pelaamaan! Tai haasta äiti, isä, kummi!  
Pelipäivä lapsille. Vanhemmat ja isovanhemmatkin saavat tulla.

**Sunnuntai 10.7. klo 13-17**

K-16 -pelejä! Uusinta uutta ja vanhoja klassikoita.  
Pelipäivä nuorille ja nuorille aikuisille 16 – 25v.







Turun kaupunginkirjasto  
Åbo stadsbibliotek  
Turku City Library

**Turun pääkirjaston Stoori ja Studio, Linnankatu 2**