

Noora Pietilä

**Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa**

Opinnäytetyö

Syksy 2013

Liiketoiminnan ja kulttuurin yksikkö

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminnan ja kulttuurin yksikkö

Koulutusohjelma: Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto:

Tekijä: Noora Pietilä

Työn nimi: Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa

Ohjaaja: Ari Haasio

Vuosi: 2013

Sivumäärä: 38

Liitteiden lukumäärä: 2

---

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää yleisten kirjastojen digitaalisten pelien valintaan liittyviä tekijöitä ja kartoittaa myös yleisten kirjastojen pelipalveluita ja mielipiteitä niiden tulevaisuudesta.

Kvantitatiivisen tutkimuksen aineisto kerättiin kyselylomakkeella, joka lähetettiin yleisille kirjastoille. Kyselylomakkeessa oli 22 kysymystä, joihin haluttiin vastaajiksi pelien valinnasta vastaavia henkilöitä. Vastauksia saatiin 110 kappaletta.

Tutkimustulosten perusteella voi todeta, että pelien valintaan liittyy monenlaisia tekijöitä kuten pelien hinta, lajityyppi, ikäraja, suosio ja mahdolliset hankintaehdotukset. Tulokset kertovat myös, että yleisissä kirjastoissa panostetaan erityisesti lasten ja nuorten peleihin ja että niukka määräraha pakottaa karsimaan valinnoissa. Karsinta kohdistuu useissa tapauksissa K-18-peleihin. Pelipalveluita tarjotaan yleisissä kirjastoissa tulosten perusteella melko vähän.

Avainsanat: pelien valinta, yleiset kirjastot, digitaaliset pelit, konsolipelit, tietokonepelit

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## **Thesis abstract**

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and Information Services

Specialisation:

Author: Noora Pietilä

Title of thesis: Choice of digital games by public libraries

Supervisor: Ari Haasio

Year: 2013

Number of pages: 38

Number of appendices: 2

---

The purpose of this thesis was to look into the factors with an effect on the choice of digital games by public libraries. I also studied the gaming services that public libraries had to offer and public libraries' opinions about the future of gaming and digital games.

The material of the qualitative survey was collected by using a questionnaire, which was sent to public libraries. The questionnaire had 22 questions to which I hoped to receive answers from staff choosing digital games for the collections of their libraries. I received 110 answers.

According to the results, it can be concluded that there are a lot of different factors with an influence on the choice of digital games. These factors include the price, genre, age limit, popularity and possible acquisition requests of the digital game. The results also indicate that public libraries specifically invest in children's and young people's games and that scarce allowances force libraries to constrict their choices. Usually, libraries decide not to choose any X-rated games. It can also be concluded that most libraries do not offer game or gaming services.

Keywords: choice of digital games, public libraries, digital games, console games, computer games

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ .....	4
Kuvio- ja taulukkoluetelo.....	5
Käytetyt termit ja lyhenteet .....	6
1 JOHDANTO.....	8
2 DIGITAALISET PELIT .....	10
2.1 Digitaalisten pelien ja digitaalisen pelaamisen historiaa .....	10
2.2 Pelilaitteet .....	12
2.3 Digitaalisten pelien lajityypit .....	14
2.4 Pelit osana kirjaston arkea .....	17
3 TUTKIMUKSEN TAUSTA .....	20
3.1 Tutkimuksen lähtökohta ja tutkimusongelma.....	20
3.2 Tutkimusmenetelmä.....	21
3.3 Kyselylomakkeen kuvaus ja kyselyn toteutus .....	22
4 TUTKIMUSTULOKSET .....	24
4.1 Vastaajien taustatiedot.....	24
4.2 Pelien määräraha.....	26
4.3 Pelien valintaan vaikuttavia tekijöitä .....	27
4.4 Pelaaminen kirjastoissa .....	30
4.5 Pelien ja pelaamisen tulevaisuuden näkymät.....	31
5 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	34
LÄHTEET .....	36
LIITTEET .....	38

## **Kuvio- ja taulukkoluetelo**

Kuvio 1. PEGI-luokitusjärjestelmä (PEGI S.A., 2013).....	19
Kuvio 2. Kuvio vastaajien pelaamistottumuksista.....	26
Taulukko 1. Pelien tulevaisuus yleisissä kirjastoissa.....	33

## Käytetyt termit ja lyhenteet

<b>Valintaperiaatteet</b>	Kirjaston periaatteet, joiden mukaan aineistoa valitaan. Periaatteita voivat olla esimerkiksi aineiston sisällön laatu, ajankohtaisuus, kysyntä ja kirjaston asema kirjastoverkossa.
<b>Digitaaliset pelit</b>	Digitaaliset pelit tarvitsevat digitaalista mediaa ja teknologiaa toimiakseen. Digitaaliset pelit ovat ohjelmia tai ohjelmakokonaisuuksia, joiden tarkoitus on viihdyttää ja tarjota haasteita pelaajalle. Tietokonepelit, konsolipelit, mobiilipelit, selainpelit ja ovat digitaalisia pelejä.
<b>Pelilaite</b>	Pelilaite on kone, jolla voi pelata digitaalisia pelejä. Tietokoneet, tabletit, puhelimet ja erilaiset pelikonsolit kuten PlayStation 3, Xbox 360 ja Nintendo Wii ovat pelilaitteita.
<b>Pelialusta</b>	Ks. pelilaite
<b>Pelikone</b>	Ks. pelilaite
<b>Pelikonsoli</b>	Pelikonsoleita ovat laitteet, jotka ovat ensisijaisesti valmistettu pelaamista varten. Pöytäkonsoleita ovat laitteet, joiden tuottamaa kuvaa katsellaan televisiolta ja pelejä pelataan ohjaimella. Käsikonsolit ovat pieniä, mukana kannettavia laitteita, jotka sisältävät näytön.
<b>Videopeli</b>	Videopeli on synonyymi konsolipelille ja TV-pelille. Videopelin pelaamiseen tarvitaan pelikonsoli ja televisio.
<b>Tietokonepeli</b>	Tietokonepeli on synonyymi PC-pelille. Tietokonepelin pelaamiseen tarvitaan tietokone eli PC, jonka suorituskyky on pelin vaatimuksia vastaava.
<b>Konsolipelaaminen</b>	Konsolipelaamisessa pelilaitteena on jokin pelikonsoli.
<b>PC-pelaaminen</b>	PC-pelaaminen vaatii pelilaitteeksi tietokoneen.

<b>Pelikulttuuri</b>	Pelikulttuurilla tarkoitetaan pelien pelaamista, peleistä puhumista ja pelien käyttöä. Pelaajien suhtautuminen peleihin ajattelun, puheen ja toiminnan tasolla on pelikulttuuria.
<b>MMORPG</b>	Massively Multiplayer Online Role-playing Game. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli.
<b>PEGI-järjestelmä</b>	Pan European Game Information. Useimmissa Euroopan maissa käytössä oleva luokitusjärjestelmä, joka kertoo sisältösymbolein ja ikämerkinnöin pelien sisällön soveltuvuudesta pelaajalle.

# 1 JOHDANTO

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi digitaaliset pelit, koska pelikulttuuri on minulle läheinen aihe. Digitaaliset pelit ovat olleet osa vapaa-aikaani lapsesta asti. Ennen saatoin käyttää koko viikonloppuni roolipelien äärellä, mutta opiskelujen ohella pelaamiseni on vähentynyt huomattavasti ja luokittelenkin itseni nykyään kasuaalipelaajaksi. Halusin tehdä opinnäytteeni digitaalisten pelien valinnasta, koska olen kiinnostunut periaatteista, joiden mukaan kirjastot hankkivat pelejä.

Digitaaliset pelit ovat kirjastoille uusi aineistomuoto ja monelle kirjastoammattilaiselle pelikulttuuri kokonaisuudessaan saattaa olla täysin uusi ilmiö. Pelikulttuuri saatetaan jopa kokea vaikeasti lähestyttäväksi ja tylsäksi. Haluan, että opinnäytetyöni tarjoaa informatiivisen paketin digitaalisista peleistä, jotta ei-pelaavakin voisi valita pelejä suuremmalla itsevarmuudella. Onko kirjastoilla siis tarpeeksi asiantuntemusta pelien valintaan? Tämä on mielenkiintoinen kysymys ja hyvä pohdinnan aihe. Varmasti on kirjastoja, joista löytyy pelaavaa henkilökuntaa. Yhtä varmasti on myös kirjastoja, joissa peliosaamisesta on puutetta. Kuinka osaamista tulisi kehittää?

Luulisin, että peliosaaminen kirjastoissa tulee pikku hiljaa lisääntymään, vaikka varsinaisiin kehitystoimiin ei ryhdyttäisikään. Voin ainakin 1990-luvulla ja sen jälkeen syntyneiden tulevien tai nykyisten kirjastotyöntekijöiden puolesta todeta, että olemme nuorempana sukupolvena eläneet maailmassa, jossa digitaalinen pelaaminen on ollut suhteellisen yleinen harrastus ja peleistä on ollut helppo löytää tietoa niin kavereiden, televisio-ohjelmien, aikakauslehtien kuin Internetin kautta. Olemme pelien suhteen jonkinlaisessa etulyöntiasemassa. Vaikka nuorella polvela onkin enemmän peliosaamista, pelkästään siihen ei kannata turvautua. On myös tärkeää muistaa, että kaikki nuoretkaan eivät ole pelikulttuurista kiinnostuneita.

Tutkimusta tehdessäni huomasin, että pelien valintaan vaikuttavat määrärahan vähyyys ja pelien ikäraajat. Resurssien ollessa pienet kirjastoilla on tietenkin hankintaan liittyviä paineita. Jo ennestään pelitön kirjasto voi tällöin päättää, että pelejä ei hankita. AV-aineiston määrärahat laitetaan mieluummin muuhun aineistoon, sillä rahalla ei kuitenkaan saisi kattavaa pelikokoelmaa. Mielestäni pelikokoelmaa voi



kasvattaa hitaammallakin tahdilla. Muutaman pelin hankkiminen silloin tällöin on varmasti parempi kuin se, ettei pelejä hankita lainkaan.

Ikärajat herättivät tutkimuksessani mielipiteitä, sillä nostin erityisesti esille K-18-merkinnän saaneet pelit. Niitä kohtaan oli asenteita, mikä ei ole yllätys. Aikuisten peleillä on vaarallinen, moraaliton ja jopa turmelluttava imago. Pelaaminen ja pelit esitetään usein mediassa kouluampumisten ja muiden tragedioiden yhteydessä. Uutisissa ja Internetin keskustelupalstoilla pohditaan, onko nuorten maailmankuva vääristynyt räiskintäpelien takia. Keskusteluissa korostuvat aikuisten pelien sisältö. Aiheuttavatko pelit väkivaltaisuutta ja syrjäytyneisyyttä? Varmasti tällaista ajattelua löytyy myös kirjaston henkilökunnasta. Aikuisten pelien negatiivinen imago voi vaikuttaa valintaan suorasti tai epäsuorasti. Peleihin ja pelaamiseen liittyvistä ennakkoluuloista pitäisi pyrkiä irtautumaan ja katsomaan asiaa muistakin näkökulmista. Laajempi katsantokanta ja jonkin asteinen objektiivisuus on kirjastoammateissa tärkeää.

## 2 DIGITAALISET PELIT

### 2.1 Digitaalisten pelien ja digitaalisen pelaamisen historiaa

Tampereen yliopiston professori Frans Mäyrän (2004, 422) mukaan digitaalisten pelien täsmällistä syntyajankohtaa on vaikea määritellä. Digitaaliset pelit tarvitsevat digitaalista mediaa ja teknologiaa toimiakseen, joten voidaan siis päätellä, että ennen niitä ei ole ollut digitaalisia pelejäkään. Digitaaliset pelit ovat siis toisen maailmansodan jälkeisen viihteen ja populaarikulttuurin ilmiöstä. Varhaisimmat digitaaliset pelit syntyivät 1940- ja 1950-luvulla.

Mäyrän (2004, 423) mukaan digitaalisten pelien vetovoimaa on vaikea selittää yksinkertaisesti. Digitaaliset pelit pohjautuvat interaktiivisuuteen. Pelaamisessa toiminta yhdistyy kirjallisuuden kielelliseen kerrontaan ja elokuvien ja television tarjoamaan kuvakerrontaan. Digitaalisen pelin eli tietokoneohjelman ytimessä ei ole pelkkä kertomus, vaan sarja komentoja, jotka kertovat prosessorille, miten sen tulee vastata käyttäjän syötteeseen. Mielenkiintoinen peli tarjoaa pelaajalle haasteen, joka täytyy suorittaa.

1970- ja 1980-luvuilla alkoivat digitaaliset pelit kehittyä merkittävästi. Mäyrän (2004, 424) mukaan tuolloin syntyi monia digitaalisten pelien klassikkoja kuten Atarin Pong (1972), Taiton Space Invaders (1978), Namcon Pac-Man (1980) ja Nintendon Super Mario Bros. (1985). Pelejä pelattiin ensin pelihalleissa ja myöhemmin myös kotona yksityisillä pelilaitteilla. Pelihalleissa pelattiin suurilla kolikko-pelikoneilla, jotka nimensä mukaisesti toimivat rahalla. Ensimmäisiin menestyneisiin kotien tv-pelilaitteisiin kuului Nintendon Nintendo Entertainment System (NES).

Mäyrän (2004, 424) mukaan 1970-luvun puolivälissä ilmestyi ensimmäisiä henkilökohtaisia kotitietokoneita. Ne edustivat varhaista PC-pelaamisen kulttuuria. Varhaiset kotitietokoneet eivät olleet kilpailukykyisiä pelilaitteisiin verrattuna. Pelilaitteet olivat tuolloin grafiikaltaan ja äänentoistoltaan huomattavasti kehittyneempiä. Nykytilanne on päinvastainen. PC- eli tietokonepelien suosituiksi pelilajityypeiksi nousivat seikkailupelit (Colossal Cave Adventure, 1976), roolipelit (Akalabeth,

1980) strategia- ja simulaatiopelit (SimCity, 1989 ja Civilization, 1991) sekä verkko-yhteyksien kehittyessä erilaiset yhteispelit.

Tietokoneella toteutettu seikkailupeli ei vaatinut pelaajaltaan nopeita refleksejä, kuten esimerkiksi videopelit Pong ja Space Invaders. Mäyrän (2004, 424) mukaan seikkailupelit tarjosivat älyllisiä haasteita, sillä ne pohjautuivat ongelmanratkaisuun. Seikkailupelit tarjosivat myös hyvän pohjan tarinankerronnalle ja laajojen mielikuvitusmaailmojen luomiselle, sillä ne etenivät varhaisia, reagointikykyä testaavia videopelejä hitaammin. Seikkailupeleissä kuljettiin ennalta määrättyä rataa paikasta ja haasteesta toiseen. Infocom -yhtiö tuotti tällaisia varhaisia tietokone-seikkailupelejä tekstiseikkailujen muodossa. Tekstiseikkailupeleissä tapahtumat, miljööt ja haasteet kuvailtiin kielellisesti ja peliä ohjailtiin kirjoittamalla komentoja. Hieman kehittyneemmässä tekstiseikkailussa oli mukana myös liikkumatonta kuvaa ja musiikkia elävöittävässä pelikokemuksessa.

Mäyrän (2004, 425) mukaan 1990-luvun loppupuolen ja 2000-luvun digitaaliset pelit siirtyivät kaksiulotteisesta maailmasta kolmiulotteiseen. Konsoli- ja PC-pelit alkoivat tukeutua yhä voimakkaammin grafiikkaprosessorien suorituskykyyn. Varhaisten digitaalisten pelien litteät maailmat ja pelihahmot kehittyivät moniulotteisiksi, mikä oli suuri mullistus peleille ja pelaamiselle. Kolmiulotteinen grafiikka mahdollisti esineiden kiertämisen, nurkan taakse kurkistamisen ja luonnollisten näköisten maailmojen ja pelihahmojen luomisen. Varhaisimmissa kolmiulotteisissa peleissä 1990-luvulla ja 2000-luvulla täysin fotorealistinen esittäminen oli tietenkin mahdotonta. Pelisuunnittelijat pyrkivät taiteellisempaan, joskus jopa selkeästi sarjakuvamaiseen cel-shading-tyyliin. Nykytietokoneet ja uudet pelikonsolit kuten PlayStation 4 ja Xbox One pyrkivät juuri mahdollisimman fotorealistiseen tyyliin, sillä laitteiden jatkuva teknologinen kehitys sallii hyvin pikkutarkan ja laadukkaan grafiikan.

2000-luvun pelaamiselle on myös hyvin merkittävää verkkoyhteyksien kehitys. Digitaalisia pelejä voi pelata yksin, mutta niihin voi vahvasti liittyä myös sosiaalinen ulottuvuus. Monissa konsolipeleissä on mahdollisuus moninpeliin. Moninpelissä pelilaitteeseen liitetään toinen ohjain ja pelinäköymä jakautuu kahteen ruutuun, jolloin vieressä istuva pääsee myös pelaamaan. Moninpelaaminen voi tapahtua myös liikeohjaimella, joka ei ole kädessä pidettävä ohjain vaan liike- ja äänitunnis-

tukseen perustuva ohjain. Xbox 360 -konsolilla tällainen ohjain on nimeltään Kinect. Pelaaminen ystävien tai perheenjäsenten kanssa sai pelien kehittyessä rinnalleen verkkopelaamisen eli mahdollisuuden pelata myös ennalta tuntemattomien ihmisten kanssa. Verkkopelit tarjoavat siis mahdollisuuden tutustua uusiin ihmisiin. On mahdollista rakentaa ihmissuhteita eri paikkakunnilla tai jopa eri maassa asuviin ihmisiin. Verkkopelien kautta on syntynyt jopa avioliittoja.

Tietokonepelit olivat ensimmäisiä verkossa pelattavia pelejä. Verkkopelaaminen tietokoneella yleistyi 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa. Mäyrän (2004, 425) mukaan Multi-User Dungeon eli MUD (1979) oli yksi ensimmäisiä verkossa pelattavia tietokonepelejä. Frans Mäyrän (2004, 425) mukaan MUD oli ytimeltään palvelinkoneella pyörivä peliohjelmisto, johon suuri joukko käyttäjiä otti samanaikaisesti yhteyttä omalta terminaaliltaan. MUD painottui taistelemiseen ja oman pelihahmon voimien ja maineen kasvattamiseen tai yksinkertaisesti sosiaaliseen rupatteluun. Monet 2000-luvun verkkopelit toimivat samalla tavalla kuin MUD.

Yksi suosituimmista verkkopeleistä on MUD-tyylinen World of Warcraft (WoW). Pelillä on lähes kahdeksan miljoonaa rekisteröitynyttä käyttäjää (Van Geel, 2013). World of Warcraft on MMORPG eli massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. MMORPG-pelit sijoittuvat fantasiamaailmoihin, joiden miljöö ja hahmot viittaavat useimmissa tapauksissa keskiaikaan. MMORPG-peleille yleinen piirre on arkkityyppiset hahmoluokat, jotka määrittävät pelaajan roolin taistelussa ja pelaajalle esitetyt haasteet. MMORPG-pelit ovat nykyään todella suosittuja, sillä teknologian kehittyttyä niistä on tehty erittäin näyttäviä, laajoja ja kiinnostavia kokonaisuuksia. Verkkopelaaminen on tänä päivänä myös huomattavasti sujuvampaa yleistyneen nopean laajakaistan ansiosta. Verkkopelaaminen ei enää rajoitu vain tietokoneisiin, sillä pelikonsolitkin ovat alkaneet hyödyntää verkkoyhteyttä.

## **2.2 Pelilaitteet**

Pelilaitteella tarkoitetaan elektronista laitetta, jolle on valmistettu pelejä. Pelilaitteen synonyymejä ovat pelikone ja pelialusta. Pelaamista varten tehdyt laitteet

käsittelevät tietoa sähköisesti ja ne pystyvät välittämään ja tallentamaan kuvaa ja ääntä. Pelilaitte on siis kattotermi kaikille laitteille, joilla voi pelata. Tietokone eli PC ja erilaiset pelikonsolit lukeutuvat pelilaitteiksi. Kaksi muuta varmasti tuttua pelialustaa ovat älypuhelin ja tabletti, vaikka niitä ei välttämättä heti mieltäisikään pelilaitteiksi. Älypuhelin ja tabletti voidaan ehdottomasti pitää pelilaitteina, sillä molemmille suunnitellaan valtavasti pelejä ja näillä peleillä on runsaasti pelaajia (Brightman, 2013; Sinclair, 2013). Puhelimien ja tablettien pelejä kutsutaan mobiilipeleiksi, joista hyvä esimerkki on Angry Birds (Niippola, 2012, 133). Mobiilipeleily on helppoa ja joissain tapauksissa jopa täysin ilmaista, mikä korostaa entisestään mobiililaitteiden asemaa pelimaailmassa. Niippolan (2012, 133) mukaan Amerikkalainen pelialan järjestön ESA on ilmoittanut, että vuonna 2011 noin 55 prosenttia amerikkalaisista pelasi mobiililaitteella, mikä kertoo mobiilipeleilyä suuren suosion.

Pelikonsolit ovat aluksi olleet ainoastaan pelaamista varten suunniteltuja laitteita. Nykyiset pelikonsolit ovat muuttuneet monikäyttöisiksi viihdelaitteiksi, mutta ovat tietenkin aina ensisijaisesti pelilaitteita. PlayStation 3 on esimerkiksi sekä DVD-että Blu-Ray-soitin ja sen verkko-ominaisuuksilla voi tehdä kaikenlaista hyödyllistä (Laakso, 2013; Schild, 2013). PlayStation 3 on Netflix -palvelun kanssa yhteensopiva, joten pelikonsoli helpottaa myös elokuvien ja tv-sarjojen monipuolista katselua (Laakso, 2013; Schild, 2013). Pelikonsolien valikoima on ajan saatossa supistunut ja nykyään konsoleita valmistaa vain kolme suurta yhtiötä: Sony, Microsoft ja Nintendo.

Sonyn pelikonsolit ovat PlayStationeita (Sony Computer Entertainment Europe, 2013). Kirjastojen kannalta merkittäviä PlayStationeita ovat PlayStation 2, 3 ja marraskuussa Suomen markkinoille tuleva 4. PS2 alkaa muuttua retrokonsoliksi, sillä niiden valmistus loppuu tänä vuonna. Konsolilla on paljon hienoja pelejä kuten esimerkiksi Final Fantasy X. Konsolilla on mahdollista pelata myös PlayStation One -konsolin (1994-2005) pelejä, jonka pelivalikoimaan kuuluu mielestäni monia ehdottomia klassikkoja kuten Final Fantasy, Crash the Bandicoot ja Spyro the Dragon -sarjojen osia. Kirjastojen kannalta PlayStation 3 ja 4 ovat konsoleita, joiden pelejä kannattaa ehdottomasti hankkia.

Microsoftin pelikonsolit ovat Xboxeja (Microsoft, 2013). Ensimmäisen Xboxin valmistus lopetettiin jo vuonna 2007, joten kirjastojen kannalta ajankohtaisia konsoleita ovat Xbox 360 ja tuleva Xbox One. Nintendon konsoleita ovat Wii ja Wii U (Oy Bergsala AB, 2013). Tavallisten konsolien rinnalla Nintendo ja Sony valmistavat käsikonsoleita eli pieniä, kannettavia pelilaitteita. Nintendon käsikonsoleita ovat Nintendo DS ja Nintendo 3DS ja Sonyn käsikonsoleita PlayStation Portable ja PlayStation Vita (Oy Bergsala AB, 2013; Sony Computer Entertainment Europe, 2013).

### 2.3 Digitaalisten pelien lajityypit

Digitaaliset pelit voidaan luokitella sisällön perusteella tietyn lajityypin eli genren edustajiksi. Pelit luokitellaan eri lajityyppeihin täysin samalla tavalla kuin elokuvat tai kirjallisuus. Eri lajityyppien tunteminen helpottaa digitaalisten pelien valintaa. Kirjojen ja elokuvien tapaan, pelien takakansista löytyy tiivis kuvaus pelin sisällöstä.

Pelit voidaan jakaa esimerkiksi kahdeksaan keskeiseen lajityyppiin (Sihvonen, T., Mäyrä, F., Saarenpää, H., Kultima, A., Paavilainen, J. & Stenros., 2010, 18-27).

#### Keskeiset lajityypit

- Oppimispelit
- Kasuaalipelit
- Räiskintäpelit
- Seikkailupelit
- Roolipelit
- Strategiapelit
- Simulaatiopelit
- Seurapelit

Sihvosen (2010, 19-20) mukaan oppimispelit on suunniteltu opettamaan jotain tiettyä tietoa tai taitoa. Oppimispelejä alettiin hyödyntää koulujen opetuksessa 1990-luvulla. Oppimispelit voivat perustua esimerkiksi harjaannuttamiseen. Peleissä harjoitellaan toiston kautta samaa asiaa niin kauan, kun oppilas jaksaa pelata.

Harjaannuttamispelit ovat suppeita pelejä ja ne keskittyvät selkeästi opetettavaan asiaan. Oppimispelien tarkoituksena on opettamisen lisäksi viihdyttäminen. Viihtyminen tukee uusien asioiden siirtymistä lyhytkestoisesta muistista pitkäkestoiseen, jolloin opitut asiat säilyvät muistissa kauemmin.

Kasuaalipeleillä tarkoitetaan pelejä, joita on helppo pelata ja jotka ovat mahdollisimman laajan yleisön tavoitettavissa. Kasuaalipeliin on helppo päästä mukaan, sen voi keskeyttää helposti eikä sitä välttämättä tarvitse asentaa itse, vaan peli voi olla valmiiksi asennettuna laitteeseen (Sihvonen, 2010, 20). Facebook -pelit kuten FarmVille tai Candy Crush Saga ovat esimerkkejä kasuaalipeleistä ja kasuaalipelelaamisesta. Klasikkokasuaalipelejä ovat Microsoft Windowsin Pasiassi ja Nokian Snake-peli. Nykyään mobiililaitteille on tarjolla todella runsas pelivalikoima. Windows Phone -älypuhelimien on valmiiksi asennettuna Angry Birds eikä uusien pelien lataaminen ole vaikeaa.

Kasuaalipeleily on otettu ilmiönä huomioon myös konsolipelimaailmassa. Nintendon Wii -konsolille on kehitetty monenlaisia helppoja pelejä ja kasuaalipelelaajia kiinnostavia ohjain-pelikokonaisuuksia, joita edustavat hyvin esimerkiksi Wii Fit ja Wii Sports.

Sihvosen (2010, 21) mukaan Räiskintäpeleissä pelataan kolmiulotteisessa maailmassa, jossa pelaajahahmo taistelee vihollisia vastaan erilaisilla aseilla. Pelityypin pääasiallinen haaste on sensomotorinen. Räiskintäpelit vaativat siis hyvää silmän ja käden koordinaatiota, tarkkaavaisuutta sekä nopeita refleksejä. Pelin tempo voi vaihdella pelistä riippuen hitaasta erittäin nopeaan.

Räiskintäpeleissä väkivalta on keskeisessä roolissa, koska pelit perustuvat aseilla käytävään konfliktiin. Suosituimmat nykyräiskintäpelit kuvaavat hyvin usein realistista sotatilannetta. Call of Duty -pelisarja on tästä malliesimerkki. Sarjan osat käsittelevät toista ja kolmatta maailmansotaa, kylmää sotaa sekä modernia terrorismivastaista sotaa.

Seikkailupeleillä tarkoitetaan yleisesti pelejä, jotka keskittyvät tarinankerrontaan ja ongelmanratkaisuun. Seikkailupeleissä siis edetään ongelmia ratkaisemalla. Aina, kun pelaaja ratkaisee ongelman, hän pääsee etenemään peliin käsikirjoitetussa tarinassa. Seikkailupelien rakenne ja niiden tarjoama elämys muistuttaa kaunokir-

jallisuutta, sillä peli on muuttumaton ja sen pelaaminen kiireetöntä. Myst (1993) on perinteinen seikkailupeli.

Nykyiset seikkailupelit yhdistelevät seikkailuun toimintaa ja kauhua. Toimintaseikkailupelit vaativat perinteistä seikkailupeliä nopeampaa reagointikykyä, sillä ongelmanratkaisun lisäksi pelit sisältävät toiminnallisia jaksoja. Näiden jaksojen aikana taistellaan esimerkiksi vihollisia vastaan. Lara Croft -pelisarja edustaa toimintaseikkailuja. Kauhuseikkailupelit eli survival horrorit ovat kauhuteemaisia toimintaseikkailuja. Kuuluisimpia kauhuseikkailuja ovat Silent Hill ja Resident Evil -sarjat.

Roolipelit simuloivat fantasiamaailmaa, jossa pelaajan hahmo liikkuu ja suorittaa erilaisia tehtäviä. Pelaajan tekemät ratkaisut voivat vaikuttaa pelimaailmaan ja juoneen. Roolipeleissä pelattava hahmokin muuttuu ja kehittyy pelin aikana. Pelaaja itse vaikuttaa siihen, millaiseksi hän kehittää hahmon. Hahmonkehitys ja pelimaailman haasteellisuus liittyvät vahvasti toisiinsa. Hahmon kehittyttyä asteittain voimakkaammaksi muuttuu pelimaailmakin aina vain haastavammaksi. Roolipelejä voi pelata moninpelinä verkossa, mistä hyvä esimerkki on World of Warcraft. Yksinpelattavia roolipelejä on myös paljon, kuten esimerkiksi Skyrim ja Diablo III.

Strategiapelit perustuvat kahden tai useamman pelaajan väliseen kilpailuun. Pelin voittaa ensimmäiseksi tavoitteet saavuttanut pelaaja. Yksinpelaaminen on mahdollista, sillä silloin vastustajana toimii tietokoneen ohjaama tekoäly. Pelin tavoitteet saavutetaan käyttämällä taktista ajattelua, tekemällä suunnitelmia ja toteuttamalla ne aste asteelta. Yleisin aihepiiri strategiapelleille on sodankäynti. Strategiapelit voidaan jakaa kahteen eri luokkaan: vuoropohjaisiin ja reaaliaikaisiin. Vuoropohjaisissa peleissä odotetaan, kun toinen pelaajista tekee siirron. Siirto vaikuttaa pelin kulkuun, kuten esimerkiksi shakissa. Reaaliaikaisissa peleissä tapahtumat etenevät koko ajan, ilman taukoja. Civilization -sarja on tunnetuimpia strategiapelisiä.

Simulaatiopelit ovat yksinpelejä. Simulaatiopeleissä voidaan esimerkiksi rakentaa ja hallita virtuaalisia yhteisöjä. Pelaaja luo, laajentaa ja johtaa esimerkiksi Sim City -pelin tapaan kaupunkia. Peleissä ei ole välttämättä saavutettavaa tavoitetta ja niitä on mahdollista pelata loputtomiin. Simulaatiopelit voivat myös simuloida elämää. The Sims -sarja on tunnetuimpia simulaatiopelisiä. Pelissä luodaan hahmo tai hahmoja, joiden elämää pelaaja voi hallita monesta eri näkökulmasta. Pelaaja



rakentaa hahmolleen talon, sisustaa, valitsee urapolun, hallitsee hahmon ihmisuhteita ja niin edespäin. Pelaajan on myös huomioitava hahmon luonnolliset tarpeet, kuten nälkä, jano, hygienia, wc-hätä ja unentarve.

Seurapelit ovat sosiaalisia pelejä, joiden perimmäinen tarkoitus on leikkimielinen hauskanpito ystävien kanssa. Erilaiset musiikki- ja liikuntapelit kuuluvat tähän lajityyppiin. Seurapeliin ohjaimet ovat usein hyvin erilaisia, kuin konsolien perusohjaimet. Esimerkiksi karaokepeleissä lauletaan mikrofonin ja Guitar Hero ohjaimena toimii muovinen kitara. Wii Sports -pelit ovat ehdottomasti seurapelejä. Seurapelit voivat myös olla visailuja, kuten Buzz ja Scene it!

Pelejä voidaan luokitella myös edellistä luokitustapaa huomattavasti tarkemmin (ks. liite 1 Mark J. P. Wolfin 42-osainen luokitus). Luokitus ei mielestäni ole paras mahdollinen, sillä useat sen erittelemät luokat ovat todella lähellä toisiaan. Kuinka esimerkiksi voidaan erottaa korttipelit uhkapeleistä? Myös luokituksen pöytäpelit ja jäljittelypelit menevät limittäin. Näin tarkka luokittelu on melko turhaa, sillä peleissä esiintyy usein monen mainitun luokan toimintaa. Yhtä tiettyä peliä voitaisiin siis kuvaila monella Wolfin erittelemällä luokalla. Luokitus tarjoaa kuitenkin laajemman näkökulman siihen, miten pelejä voidaan eritellä niiden sisällön ja pelimekaniikan mukaan.

## **2.4 Pelit osana kirjaston arkea**

Digitaaliset pelit ovat tulleet vaivihkaa osaksi kirjastojen kokoelmaa. Opinnäytetyötäni tehdessä olen kohdannut hämmästyneitä reaktioita tuttaviltani. Moni yllättyi kuullessaan, että kirjastoista saa lainata pelejä ja tarjolla on jopa mahdollisuus pelata konsoleilla. Seinäjoen kaupunginkirjastolla on asiakkaille tarkoitettu pelinurkkaus ja Xbox 360. Nurmon kirjastosta löytyy Nintendo Wii, jota työharjoitteluni aikana pelattiin lähes joka päivä. Pelituntemuksen hyödyistä kirjastotyössä kertoo muun muassa se, että olen opettanut asiakasta pelaamaan Wii Sportsia.

Marko Forstenin (2007, 69) mukaan pelimahdollisuuden järjestäminen kirjastoon ei välttämättä edellytä suuria investointeja, jos kirjastolta vain löytyy pelaamiseen sopiva tila. Pelikonsolin hankkiminen on halvempaa kuin uuden tietokoneen hank-

kiminen, varsinkin, jos kirjastosta löytyy entuudestaan televisio. Televisiota tarvitaan pelikonsolin näytöksi, jotta pelaaminen on mahdollista. Playstation 3 ja Xbox 360 maksavat vain 200-300 euroa. Nintendo Wiin saa alle 200 eurolla. Videopelitkään eivät ole erityisen kalliita. Uusina pelien hinnat vaihtelevat 50-70 euroon. Pelien hinnat laskevat kuitenkin suhteellisen nopeasti julkaisemisen jälkeen, jolloin niitä on mahdollista saada jopa puoleen hintaan.

Pelaamista tapahtuu kirjastoissa, vaikka tarjolla ei olisikaan pelikonsolia. Tietokone ja verkkoyhteys riittävät, sillä kevyet selainpelit toimivat jopa vanhemmillakin koneilla. Nuorten ja lasten äänekäs ja Internet-aikaa vievä pelaaminen saattaa tuntua rasittavalta. Marko Forstenia (2007, 53) lainaten pelaaminen voidaan kokea vähemmän arvokkaana tietokoneen käyttötapana. Pelaaminen ei Forstenin mukaan saisi olla synonyymi kaikelle turhalle vain siksi, että pelikulttuuri koetaan epäkiinnostavana. Olen asiasta samaa mieltä. Kaikkien ei tarvitse tietää peleistä ja pelaamisesta, mutta tätäkin kulttuurin osa-aluetta on osattava arvostaa. Kirjastoissa, joissa tietokonepelaaminen koetaan ongelmalliseksi, voitaisiin siirtää muutama kone suojaisampaan nurkkaukseen ja tehdä niistä ainoastaan pelikoneita.

Videopelien ikäraajat varmasti mietityttävät monia, sillä media toisinaan nostaa esille pelien väkivaltaisen sisällön. Ikäraajat eivät ole ongelma kirjastoille, sillä kirjastojärjestelmissä on mahdollista rajoittaa asiakkaan lainaoikeutta. Asiakas pystyy siis lainaamaan vain aineistoa, jonka ikärajan hän ylittää. On tietenkin mahdollista, että vanhempi tai sisarus lainaa lapselle kielletyn pelin. Tällöin vastuu siirtyy kirjastolta perheelle.

Pelien ikäraajat ja sisältö luokitellaan PEGI-luokitusjärjestelmän mukaan (ks. kuvio 1). K-3 pelit soveltuvat kaikenikäisille, K-7 on sallittu yli 7-vuotiaille, K-12 yli 12-vuotiaille, K-16 yli 16-vuotiaille ja K-18 vain aikuisille. PEGI-luokitus ei viittaa millään tapaa pelien vaikeusasteeseen. Luokitus kertoo, minkä ikäisille pelien sisältö soveltuu. Ikäluokituksen lisäksi PEGI:llä on sisältöluokitus symboleita. Symboleita on kahdeksan: kiroilu, syrjintä, huumeet, kauhu, seksi, uhkapelaaminen, väkivalta ja verkkopelattavuus.



Kuvio 1. PEGI-luokitusjärjestelmä (PEGI S.A., 2013).

## 3 TUTKIMUKSEN TAUSTA

### 3.1 Tutkimuksen lähtökohta ja tutkimusongelma

Tutkimuksellani haluan kartoittaa Suomen yleisten kirjastojen digitaalisten pelien valintaan liittyviä seikkoja. Haluan selvittää digitaalisten pelien valintaperiaatteet ja pelien aseman kirjastojen kokoelmassa. Digitaaliset pelit ovat uusi aineistomuoto yleisissä kirjastoissa, joten on ajankohtaista tehdä aiheesta selvitys.

Tiedän kokemuksesta, että digitaaliset pelit ja pelikulttuuri kokonaisuudessaan on monille täysin vieras maailma. Kirjastoissa saattaa olla jopa pulaa digitaalisiin peleihin perehtyneestä henkilöstöstä, jolloin pelien valinta on varmasti hankalaa. Itse harrastan pelaamista ja pelaaminen on kuulunut elämääni lapsesta asti. Pelikulttuuri on minulle tärkeää ja sen vuoksi olen erittäin kiinnostunut pelien asemasta kirjastoissa.

Olen kiinnittänyt huomiota siihen, että pelit sijoitetaan usein lasten- tai nuorten-osastoille. Pelaaminen ei missään nimessä ole vain lasten ja nuorten harrastus, sillä vähintään kerran kuussa digitaalisia viihdepelejä pelaavien keski-ikä on 33,6 vuotta (Karvinen & Mäyrä, 2011). Mielestäni digitaalisia pelejä pitäisi sijoittaa myös aikuistenosastolle, sillä sinnehän esimerkiksi K-18-pelit kuuluvat. K-18-pelien hankinta ei pitäisi olla ongelma tai tuntua valintoja tekevältä vastuuttomalta. Mielestäni K-18-merkittyjen pelien sisältö ei useimmissa tapauksissa ole niin järkyttävää, etteivätkö pelit sopisi kirjastojen kokoelmiin. Rankempi dekkari- ja kauhukirjallisuus käsittelevät samoja aihepiirejä kuin monet K-18-merkityt pelit.

Olen pohtinut myös, huomioidaanko pelien valinnassa viihdearvon lisäksi niiden taiteellista arvoa. Hankitaanko siis niin sanottujen hittipelien lisäksi muilla tavoilla pelikulttuurillisesti merkittäviä pelejä? Hankitaanko klassikkoja, jos niiden hankintaan on mahdollisuus?

Pelikonsolien runsas määrä ja niiden jatkuva ja suhteellisen nopea kehitys voi myös aiheuttaa päänvaivaa valintaa tekevälle kirjastohenkilöstölle. Uuden sukupolven konsolit ovat tulossa markkinoille, joten käytetäänkö määrärahoja edellisten konsolien peleihin vai suunnataanko kaikki uusien konsolipelien hankintaan? Esi-

merkkinä voisi käyttää PlayStation -konsoleiden kehitystä. PlayStation 2 -pelit ovat vielä ajankohtaisia, mutta niiden lainaluvut voivat laskea huomattavasti tulevaisuudessa. PlayStation 3 ja PlayStation 4 eivät tue PlayStation 2 -pelejä ja PlayStation 2 -konsolin valmistuskin loppuu pian. Onko pelikonsoleiden kehitys liian nopeaa kirjastoille?

### 3.2 Tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyössäni käytän kvantitatiivista eli määrällistä menetelmää. Hanna Vilkan (2007, 13) mukaan määrällisen tutkimuksen ominaispiirteitä ovat tiedon strukturointi, mittaaminen, tiedon esittäminen numeroin, tutkimuksen objektiivisuus ja vastaajien suuri lukumäärä. Määrällinen tutkimus antaa yleisen kuvan muuttujien eli mitattavien ominaisuuksien välisistä suhteista ja eroista. Määrällinen menetelmä vastaa siis kysymyksiin kuinka paljon, kuinka moni ja miten usein. Tiedon strukturointi tarkoittaa sitä, että tutkittavat asiat vakioidaan lomakkeeseen kysymyksiksi ja vaihtoehdoiksi. Kysymysten täytyy olla yhdellä tapaa ymmärrettäviä. Jokaiselle muuttujalle annetaan arvo, joka voidaan ilmaista numeroina.

Vilkan (2007, 19) mukaan määrällisen tutkimuksen tarkoitus on joko selittää, kuvata, kartoittaa, vertailla tai ennustaa ihmistä koskevia asioita tai ominaisuuksia tai luontoa koskevia ilmiöitä. Selittävän tutkimuksen tarkoitus on antaa selityksensä avulla tutkitusta asiasta perusteltua lisätietoa tai esittää asian taustalla vaikuttavia syitä. Selittävä tutkimus tekee tutkittavasta aiheesta aiempaa selemmän ja ymmärrettävämmän. Vilkan mukaan selittävälle tutkimukselle yleistä on etsiä tutkimusaineistosta syy-seuraus-suhteita.

Omassa tutkimuksessani haluan selvittää, mitkä tekijät vaikuttavat pelien valintaan ja kuinka moni yleinen kirjasto toimii samalla, tietyllä tavalla pelien valinnassa. Haluan myös kartoittaa yleisten kirjastojen tarjoamia pelipalveluita. Kerään tutkimusaineistoni Internet-kyselyllä, mikä on määrällisessä, selittävässä tutkimuksessa yleisesti käytetty mittari eli tapa kerätä aineistoa. Kvantitatiivinen menetelmä sopii hyvin tutkimukseeni, sillä kyselyni otanta on suuri. Internet-kysely on helppo, nopea ja ilmainen lähettää monelle eri paikkakunnalle, moneen eri kirjastoon. Kvanti-

tatiivisella menetelmällä kerättyjen vastausten käsitteleminen on myös helpompaa, kun vastauksia on odotettavissa paljon.

### 3.3 Kyselylomakkeen kuvaus ja kyselyn toteutus

Päädyin keräämään aineistoni kyselyllä, sillä koin sen helpoimmaksi tavaksi lähestyä tutkittavia henkilöitä, joita oli paljon ja jotka työskentelevät ympäri Suomea. Lähetin kyselyni sähköpostilla, sillä se on vaivattomin tapa lähettää kyselyä monelle eri ihmisille monelle eri paikkakunnalle. Internet-kyselyni tein Webropolilla, joka on mainio työkalu kyselyiden laatimiseen. Lähetin kyselyni 16.9.2013 ja annoin sen olla auki kolme viikkoa. Suljin kyselyn 6.10. Sain yhteensä 110 vastausta, mikä on mielestäni riittävän hyvä määrä aiheeseen nähden. Kaikki kirjastot eivät vastanneet, sillä kaikkien kokoelmissa ei ole pelejä. Muitakin syitä vastaamattomuuteen varmasti oli. Kyselyyn oli mahdollista kuitenkin vastata, vaikka pelejä ei olisi ollutkaan. Kyselyssäni kaikkiin kysymyksiin vastaaminen oli vapaaehtoista, joten kaikkiin kysymyksiin ei tullut yhteensä 110 vastausta.

Kyselylomakkeeni (liite 2) pituus on neljä sivua ja siinä on 22 kysymystä. Kysely oli mielestäni sopivan mittainen ja selkeästi ohjeistettu yhtä virhettä lukuun ottamatta. Kohdassa ”Jos vastasit Ei kysymykseen 14, voit siirtyä kohtaan 17” pitäisi lukea 17 sijaan 18. Lähetin kyselyni yleisten kirjastojen sähköpostiosoitteisiin, jotka keräsin Kirjastot.fi-sivun kunnan- ja kaupunginkirjastojen kirjastohakemistosta. Kirjoitin lähettämäni sähköpostiin saatteeksi lyhyen kuvauksen opinnäytetyöstäni ja yhteystietoni mahdollisia kysymyksiä varten. Pyysin saatteessa myös, että kyselylomakkeeseeni vastaisivat nimenomaan pelien valinnasta vastaavat henkilöt.

Kysymyksiä kyselylomakkeeseeni liittyen tuli jonkin verran. Lähetin kyselylomakkeeseeni henkilökohtaisen linkin, jonka pystyi siis täyttämään vain kerran. Olin ajatellut, että henkilökohtaisen linkin lähettäminen takaisi sen, että kyselyyn vastaisi nimenomaan vain pelien valinnasta vastaavat. Avoimessa linkissä on mielestäni se ongelma, että linkkiin saattaa vastata joku muukin, kuin se, kenelle linkki on oikeasti tarkoitettu. En ollut kuitenkaan ottanut huomioon, että yhdessä kirjastossa saattaisi olla useampi vastaaja. Lähetin suurempiin kirjastoihin myös avointa linkkiä, johon pystyi vastaamaan useampi pelien valinnasta vastaava henkilö. Avoi-

men ja henkilökohtaisen linkin välillä oli vaikea valita ja voisin sanoa, että se on Internet-kyselyn ongelmakohta.

Kyselylomakkeessa kysyin ensimmäiseksi taustatietoja. Kysyin vastaajien ikää, ammattinimikettä ja kirjastoa, jossa vastaaja työskentelee. Kysymys 20 käsitteli myös vastaajien taustaa, sillä halusin tietää vastaajien peliharrastuneisuudesta. Seuraavaksi kysyin onko kirjaston kokoelmassa digitaalisia pelejä. Kysymykseen pystyi vastaamaan myös kieltävästi, joten pelittömät kirjastotkin olisivat voineet vastata. Neljäs kysymys oli avoin. Kysyin pelien määrää kokoelmassa. Viidennesssä kysymyksessä kysyin, minkä pelilaitteen pelejä kirjastojen kokoelmista löytyi. Kysymykset 6-8 käsittelivät pelien määrärahaa ja sen suuruutta.

Yhdeksännessä kysymyksessä halusin selvittää millä osastoilla pelit sijaitsevat. Kysymys liittyy kahteen seuraavaan kysymykseen, joissa halusin tietää onko kirjaston kokoelmissa K-18-pelejä ja jos ei ole, niin miksi. K-18-pelit kuuluvat tietenkin aikuisten osastolle ja niitä pitäisi mielestäni olla tarjolla, jotta pelikokoelma olisi monipuolinen. Kysymys 12 käsitteli pelien valintaan vaikuttavia tekijöitä. Myös kysymykset 13 ja 14 olivat samasta aihepiiristä. Niissä halusin tietää, vaikuttaako pelikonsoli pelien valintaan ja jos vaikuttaa, niin miksi.

Kysymykset 15-17 käsittelivät kirjaston mahdollista pelitilaa. Kysyin onko sellaista, onko sille käyttöä ja onko tilalla sääntöjä. Kysymykset 18-19 käsittelivät PC-pelaamista kirjastoissa. Halusin tietää onko PC-pelaamista varten järjestetty tietokoneita ja erillistä tilaa. Kysymys 21 mittasi tutkittavien käsitystä pelien tulevaisuudesta kirjastossa. Kysymys 22 oli avoin kysymys, johon sai kommentoida vapaasti kyselyä tai kyselyn aihepiiriä.

## 4 TUTKIMUSTULOKSET

### 4.1 Vastaajien taustatiedot

Kyselyyn vastasi 110 henkilöä. 24-29-vuotiaita vastaajia oli seitsemän, 30-35-vuotiaita vastaajia 21, 36-41-vuotiaita 24, 42-47-vuotiaita 24, 48-53-vuotiaita 11, 54-59-vuotiaita 18 ja 60-65-vuotiaita 5. 18-23 ja 66-71-vuotiaiden ikäryhmissä ei ollut yhtään vastaajaa. Vastaajien virkanimikkeet vaihtelivat kirjastonhoitajasta, -virkailijaan, kirjasto- ja kulttuuritoimenjohtajaan ja kirjastotoimenjohtajaan. Vastaajissa oli myös tietopalveluvirkailijoita, erikoiskirjastovirkailijoita, erikoiskirjastonhoitajia, aluekirjastonjohtaja, tietotekniikkavirkailija, tapahtumakoordinaattori, kirjastosihteerijä, mediaohjaaja ja informaatikko.

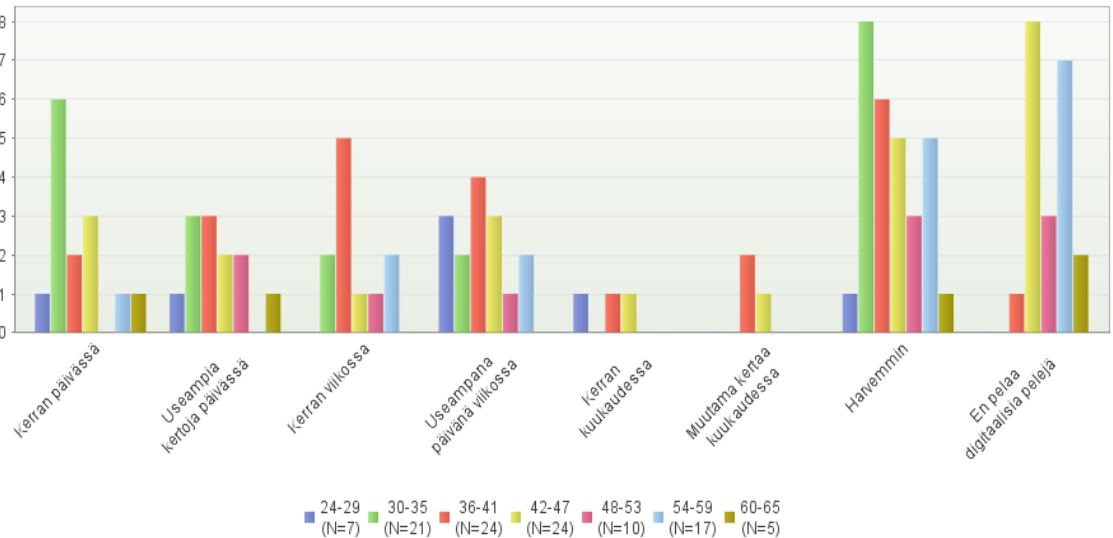
Vastanneissa kirjastoissa oli lähikirjastoja, maakuntakirjastoja ja kaupungin- tai kunnankirjastoja. Digitaalisia pelejä löytyi 106 kirjaston kokoelmasta. Neljästä kirjastosta ei löytynyt pelejä. Pelien määrä vaihteli yksiköissä runsaasti alle kymmenestä useampiin satoihin. Pelejä löytyi useille pelilaitteille. PC, Nintendo Wii, Xbox 360, PlayStation 2 ja 3 olivat kaikista suosituimmat pelialustat, joiden pelejä oli hankittu kirjastoihin. Kirjastoista löytyi myös vanhempien konsolien, PlayStation 1:n ja Xbox:n pelejä. Ensimmäisenä markkinoille tullut uuden sukupolven konsoli, Wii U, oli myös edustettuna. Käsikonsolipelejä löytyi konsoleille PlayStation Portable, PlayStation Vita, Nintendo DS, Nintendo 3DS.

Kyselyssäni kartoitin vastaajien pelaamistottumuksia (ks kuvio 2). Kysymykseen 20 vastasi 108 henkilöä eli melkein jokainen vastaajista. 24-29 -vuotiaiden ikäryhmästä yksi pelaa kerran päivässä, yksi useampia kertoja päivässä, kolme useampana päivänä viikossa, yksi kerran kuukaudessa ja yksi harvemmin. 30-35 -vuotiaiden ikäryhmästä kuusi pelaa kerran päivässä, kolme useampia kertoja päivässä, kaksi kerran viikossa, kaksi useampana päivänä viikossa ja kahdeksan harvemmin. 24-35 -vuotiaista kaikki vastaajat siis pelaavat digitaalisia pelejä, mikä on mielestäni johdonmukaista verrattuna Juho Karvisen ja Frans Mäyrän teettämän Pelaajabarometri 2011 tuloksiin. Pelaajabarometrin tuloksista ilmenee, että 20-29 -vuotiaista suomalaisista 99,4 % ja 30-39 -vuotiaista 86,2 % pelaavat digitaalisia pelejä (Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011). Omassa kyselyssäni muista ikä-



ryhmistä (36-65 -vuotiaat) löytyi ei-pelaavia henkilöitä, mikä on myös pelaajabarometriin hyvin vertautuva tulos. Pelaajabarometrin tuloksissa 40-vuotiaista eteenpäin digitaalisen pelaamisen prosentti laskee merkittävästi ikäryhmä ikäryhmältä (Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011). Ero nuorten pelaamiseen on selvä.

36-41 -vuotiaiden ikäryhmästä kaksi pelaa kerran päivässä, kolme useampia kertoja päivässä, viisi kerran viikossa, neljä useampana päivänä viikossa, yksi kerran kuukaudessa, kaksi muutama kertaa kuukaudessa, kuusi harvemmin ja yksi ei pelaa digitaalisia pelejä. 42-47 -vuotiaiden ikäryhmästä kolme pelaa kerran päivässä, kaksi useampia kertoja päivässä, yksi kerran viikossa, kolme useampana päivänä viikossa, yksi kerran kuukaudessa, yksi muutama kertaa kuukaudessa, viisi harvemmin ja kahdeksan ei pelaa lainkaan. 48-53 -vuotiaiden ikäryhmästä kaksi pelaa useampia kertoja päivässä, yksi kerran viikossa, yksi useampana päivänä viikossa, kolme harvemmin ja kolme ei pelaa lainkaan. 54-59 -vuotiaiden ikäryhmästä yksi pelaa kerran päivässä, kaksi kerran viikossa, kaksi useampana päivänä viikossa, viisi harvemmin ja seitsemän ei pelaa lainkaan. 60-65 -vuotiaiden ikäryhmästä yksi pelaa kerran päivässä, yksi useampia kertoja päivässä, yksi harvemmin ja kaksi ei pelaa lainkaan. Kaikista ikäryhmistä löytyy siis ahkerasti pelaavia, mutta selkeä pelaamisharrastus painottuu nuoremmille ikäryhmille. Kuviosta 2 voi havaita kuinka usein eri-ikäiset vastaajat pelaavat digitaalisia pelejä.



Kuvio 2. Kuvio vastaajien pelaamistottumuksista

## 4.2 Pelien määräraha

Kyselyni perusteella useimmissa kirjastoissa ei ole erillistä määrärahaa digitaalisille peleille. Kysymykseen 6 ”Onko digitaalisia pelejä varten erillinen määräraha?” vastaajista 86 vastasi kieltävästi. Avointen vastausten perusteella raha peleihin on otettava esimerkiksi AV-aineiston määrarahasta. Peleihin kulutettiin kirjastoissa vuonna 2013 syksyyn mennessä 0 eurosta aina tuhansiin euroihin. Tässä muutamia kyselyyni tulleita avoimia vastauksia koskien peleihin käytettyä summaa:

Konsolipeleille ei ole varattu erikseen mitään summaa, eikä niistä pidetä tarkkaa kirjaa. Hyviä pelejä voidaan ottaa, mikäli niitä on tarjolla. Tänä vuonna on Pitäjänmäen kirjastoon hankittu yhteensä kuusi peliä, joista ainakin pari täydennyksinä. Karkeasti arvioituna peleihin on kulunut rahaa n. 300 euroa.

Tähän mennessä (17.9.2013) konsolipeleihin on vuonna 2013 käytetty 3173 euroa, mutta hankintoja tehdään vielä loppuvuoden aikana.

Vuonna 2012 käytettiin hyvin vähän, koska aikaisempina vuosina pelejä otettiin enemmän, koska kokoelma perustettiin tällöin. Vuonna 2012 pelejä otettiin vain 5 kpl. Tänä vuonna olemme tilailleet pelejä pikku hiljaa BTJ:n kuvastosta yhteensä 17 kpl. Keskihinta peleille on ollut noin 40 euroa.

Vastanneista 21 kertoi, että kirjastolla on erillinen määräraha peleille. Vuonna 2013 peleihin suunnattu määräraha vaihteli 300–10000 euron välillä. Osa vastaajista vastasi yksikkönsä puolesta ja osa pääkirjaston näkökulmasta mukaan lukien kaikki sivukirjastot. Muutamissa tapauksissa määräraha oli jaettu vielä lasten- ja aikuisten pelien kesken. Aikuisten pelien määräraha oli näissä tapauksissa pienempi.

### 4.3 Pelien valintaan vaikuttavia tekijöitä

Pelit sijaitsivat pääosin lasten- tai nuorten osastolla. Vastaajista 91 ilmoitti pelien sijaitsevan lastenosastolla, 75 nuorten osastolla, 8 nuorten aikuisten osastolla, 36 aikuisten osastolla ja 3 musiikkiosastolla. Sijaintiin vaikuttaa se, että 76 vastaajista ilmoitti, ettei aikuisten pelejä hankita kirjastoon lainkaan. K-18 pelejä hankki vastanneista vain 31 henkilöä. Aikuisten pelejä ei hankittu muun muassa näillä perusteilla:

Määrärahat pelien kohdalla ovat niin pienet, että olemme päättäneet kohdistaa ne lasten peleihin. Oletuksenamme myös on, että aikuisten peleillä on lyhyempi kiinnostusaika kuin lasten peleillä.

Määräraha ei riitä. Lisäksi pieni sivukirjasto keskittyy täyttämään alueen lasten ja lapsiperheiden kirjastotarpeita. Täällä ei esim. ole omaa aikuisten elokuvakokoelmaa tai aikuisten musiikkiakaan.

Olemme lasten- ja nuortenaineistoon painottuva lähikirjasto, jonka asiakkaista valtaosa on samassa rakennuksessa olevan yhtenäiskoulun oppilaita Näytä vastaaja

Pelejä on vielä niin vähän ja ajattelimme ensin hankkia pelejä lapsille. K-16 pelejä on muutama.

Pelit ovat kalliita, rajoitus yhteen ikäluokkaan eli sallittuihin peleihin sen takia. Lisäksi aikuisilla mahdollisuus ostaa itse haluamansa pelit.

Ei ole ollut kysyntää ja kaikkea ei voi hankkia. Ehkä juuri peleissä on raja.

Pelien kohderyhmä on lapset ja nuoret. Heille tarkoitettu aineisto pitää olla heille sopivaa, joten meillä on vain K3 ja K7-pelejä. Aikuisten K18-pelejä emme ole ottaneet kokoelmaan puhtaasti niiden sisällön takia. Aikuisille tarkoitettut cd-romit ovat tietopohjaisia oppimisromppuja.

Aikuistenosasto ei ole niitä hankkinut. En tiedä miksi. Katson, että lasten- tai nuortenosastolle niitä ei ole järkeä hankkia.

Vastauksissa korostuvat määrärahojen niukkuus ja siitä johtuva karsinta. Kaikkea kirjastoon ei tietenkään voi hankkia ja joskus on pakko priorisoida. Useimmat vastaajista kertoivat, että lasten- ja nuortenpelit ovat pelihankinnoissa ykkössijalla tai pikemminkin ainoita kirjastoon hankittavia pelejä. Monessa vastauksessa korostui, että aikuiset pystyvät hankkimaan pelinsä itse kaupasta. Heitä ei kiinnosta lainata pelejä eikä aikuisten peleillä koeta olevan kirjastoissa kysyntää eikä niille tunnu olevan lainaajia. Tätähän ei voi tietää, ennenkö kirjasto hankkii kokoelmaansa aikuisten pelejä ja sijoittaa ne paikalle, josta aikuinen pystyy ne havaitsemaan. Aikuisten pelien kohdalla juuri sijainti koettiin ongelmalliseksi, mikä selviää seuraavasta kommentista.

Hankimme runsaasti K-18 pelejä vielä viime vuoteen asti, mutta meillä ei ollut mahdollisuutta säilyttää niitä erillään muusta aineistosta "sisällön saat tiskiltä" tapaan, vaan pelit olivat sisältöineen hyllyssä, kuten elokuvatkin ovat. Sitten huomasimme, että niistä varastettiin lähes kaikki, joten lakkasimme hankkimasta K-18 pelejä ja lahjoitimme jäljelle jääneet toiseen yksikköön, jossa säilytysmahdollisuudet olivat paremmat. Muissa kirjastojärjestelmämme yksiköissä on K-18 pelejä.

Aikuisten pelejä pitäisi hankkia runsaasti, jotta ne voitaisiin sijoittaa omaksi kokoelmakseen aikuisten osastolle. Muutaman pelin takia erillistä hyllypaikkaa ei koeta järkeväsi järjestää, joten mihin pistää K-18-pelit? Laajan aikuisten pelien kokoelman hankkimiseen tarvittaisiin asiantuntemusta ja enemmän määrärahaa. Aikuisten pelien hankinta koetaan siis monella tavalla ongelmalliseksi.

Vaikea hankkia, kun ei itse tunne pelejä. Hankinta olisi omien käyttökokemusten puutteen vuoksi suhteettoman hankalaa ja kallista saata-vaan hyötyyn nähden, koska pelejä pitäisi hankkia jonkin verran, että niiden kokoelmalla olisi merkitystä.

Vastanneista 79 ilmoitti, että ikäraajat vaikuttavat pelien valintaan. Kirjastoissa onkin havaittavissa se, että kaikille sopivia pelejä suositaan ja K-18 pelejä vieroksu-

taan. Vastanneista 63 ilmoitti, että valintaan vaikuttaa pelin saamat hyvät arvostelut. Pelialan lehtiä ja muuta mediaa kannattaa tarkkailla, sillä ne tarjoavat hyviä pelivinkkejä hankintaan. Suosittuja pelejä valitsisi 77 vastaajaa, mikä on myös järkevää, sillä suosittujen pelien lainaluvut ovat varmasti korkeat. Pelin lajityyppi vaikutti 76 vastaajan pelien valintaan, hankintaehdotus 53 vastaajan pelien valintaan, taiteellinen arvo 21 vastaajan pelien valintaan ja ainutlaatuinen sisältö 25 vastaajan pelien valintaan. Digitaalisten pelien taiteellista arvoa ja sisällön ainutlaatuisuutta ei välttämättä tunneta, jos pelien maailma on muutenkin itselle kaukainen. Taiteelliset pelit eivät välttämättä loista pelimekaniikallaan vaan ainutlaatuisella ideallaan, juonellaan ja graafisella toteutuksellaan.

Kysyin kyselyssäni suositaanko kirjastossa jonkin tietyn pelikonsolin pelejä. Vastanneista 67 vastasi, että pelien valinnassa ei suositeta jonkin tietyn konsolin pelejä. 39 vastaajaa ilmoitti, että jonkin tietyn konsolin pelejä suositaan. Kysyin suosimisen syytä, johon sain useita vastauksia. Tässä muutama esimerkki:

Hankimme niitä pelejä, joiden laitteet meillä on. Emme lainaa pelejä, vaan niitä saa pelata vain kirjastossa.

Wii, kysytään eniten. Ei mahdollisuutta hankkia laajaa valikoimaa eri alustojen pelejä.

PS3. Näin pienessä kirjastossa oli keskityttävä johonkin konsoliin ja päädyimme PS3, osittain koska useimmin asiakkailta tuli kysymyksiä nimenomaan PS3-peleistä.

Vastauksissa korostui se, että valinnassa suosittiin kirjastossa asiakkaiden käytössä olevan pelikonsolin pelejä. PlayStation 3 oli usean vastaajan suosikki, sillä koettiin, että se on suosituin konsoli ja sen peleille on ollut paljon kysyntää. Myös Wii ja Xbox 360 olivat samasta syystä suosittuja. Käsikonsoleita ei voitu tukea monessa kirjastossa, sillä koettiin, että määrärahat eivät riitä kaikkeen. Yhdessä vastauksessa todettiin myös, että käsikonsolipelit ovat pienen kokonsa takia epäkäytännöllisiä. Niihin on vaikea merkata, että peli kuuluu kirjastolle ja ne saattavat kadota helpommin kuin tavalliset pelit.

#### 4.4 Pelaaminen kirjastoissa

Kysyin, onko kirjastossa asiakaskäyttöön tarkoitettua pelikonsolia ja pelitilaa. Vastajista 27 ilmoitti, että pelitila löytyy. 71 vastaajaa ilmoitti, että pelitilaa tai konsolia ei ole. 9 vastaajaa kertoi, että pelitila on suunnitteilla ja valmistumassa pian. Suurimmassa osassa kyselyyn vastanneista kirjastoista ei siis ole pelitilaa tai pelikonsolia. Pelaaminen voi olla kirjastoille kannattava palvelu ja sen ympärille voidaan rakentaa esimerkiksi pelaamiseen liittyviä tapahtumia. Pelitilan järjestämistä pitäisi suunnitella tarkasti, ennen kuin ajatuksesta luovutaan. Pelitilan plussat voivat olla yllättävän suuret verrattuna miinuksiin.

Seuraavaksi kysyin, onko pelitila suosittu. Kysymykseen vastasi 29 henkilöä. Vastausmäärissä on tässä kohtaa jokin ristiriita, sillä vain 27 ilmoitti, että kirjastossa on pelitila. 16 vastaajaa ilmoitti, että tila on suosittu. 12 ilmoitti, että se on kohtalaisen suosittu ja yksi vastaaja ilmoitti, että pelitilalla ei ole juurikaan käyttäjiä. Seuraavaksi kysyin, onko pelitilalla sääntöjä tai rajoituksia. Kysymykseen vastasi 29 henkilöä. Vastajista 20 ilmoitti, että pelitila noudattaa ikärajoituksia ja että pelaaminen tapahtuu vuoroissa. Pelaajilla on siis tarkkaan määrätty peliaika, jonka jälkeen vuoro vaihtuu seuraavalle. Vastajista seitsemän ilmoitti, että pelitilassa saa pelata kaikkia kirjaston kokoelmaan kuuluvia pelejä. 16 ilmoitti, että pelitilassa saa pelata vain tiettyjä, ei-lainattavia pelejä. Neljä vastaajaa ilmoitti, että pelitilassa asiakas saa pelata myös omia pelejään.

Kymmenen vastaajaa ilmoitti, että pelitilassa on myös muita rajoituksia. Luettelen vastaajien listaamat rajoitukset:

Yleiset kirjastoa koskevat säännöt (esim. ei saa häiritä muita käyttäjiä, ei saa syödä/juoda, kouluaikana koulun yleiset säännöt ja koulun kanssa sovitut säännöt, esim. pelata saa vain ennen koulua ja koulun jälkeen).

Maalaisjärki.

Pelitilassa on valikoima pelejä alle 12-vuotiaille. Lisäksi pelaajat saavat pelata muita kirjaston kokoelmiin kuuluvia pelejä, kunhan heillä on siihen vain lainausoikeus (ikärajoista pidetään kiinni).

Huoneentaulun käytössäännöt.

Pelitilassa ei ole ikärajaa, mutta pelattavat pelit ovat lasten pelejä. Max. K12 ikärajalla.

Mennään tilanteen mukaan, peliaika on noin 1 tunti.

Ns. pelikaveri paikalla valvomassa.

Pelipäivänä on tiistai.

Enintään kolme pelaajaa yhtä aikaa, kirjastokortit oltava mukana.

Järjestyksen ylläpitämiseksi on ajoittain tarpeen poistaa sivustakatsojat pelialueelta.

Kysyin konsolipelitilan lisäksi myös mahdollisesta PC-pelitilasta ja PC-pelimahdollisuuksista. 37 vastasi, että kirjastossa on PC-pelaamiselle ja nettipeleille varattuja erillisiä tietokoneita. 70 vastaajaa ilmoitti, että erillisiä koneita PC- tai nettipeleille ei ole. Yksi vastasi, että asiaa suunnitellaan. Seuraavaksi kysyin pelaamiseen varattujen tietokoneiden sijainnista. Halusin tietää, ovatko pelaamiseen varatut tietokoneet erillisessä huoneessa tai muussa tilassa. Kysymykseen vastasi 41, vaikka vain 37 ilmoitti, että pelaamiseen on varattu tietokoneita. Kahdeksan vastaajaa ilmoitti, että pelaamiseen tarkoitetut tietokoneet ovat erillisessä tilassa. 33 vastasi, että koneilla ei ole omaa tilaa.

#### **4.5 Pelien ja pelaamisen tulevaisuuden näkymät**

Halusin kartoittaa vastaajien näkemyksiä pelaamisesta ja peleistä kirjaston palveluna. Onko pelipalveluilla tulevaisuutta kirjastoissa? 34 vastaajan mielestä pelejä tullaan hankkimaan enemmän. 28 uskoo, että pelien lainaluvut tulevat kasvamaan tulevaisuudessa. 57 on sitä mieltä, että pelit tulevat pysyväksi osaksi kirjaston koelmaa. 22 mielestä peleihin tullaan tulevaisuudessa keskittymään aineistolajina enemmän kuin aikaisemmin. Vain yhdeksän oli sitä mieltä, että peleistä ja pelaamisesta tulee merkittävä kirjaston tarjoama palvelu. 39 oli jokseenkin samaa miel-

tä, 26 ei ollut varma, 30 olivat asiasta jokseenkin eri mieltä ja 6 vastaajaa sitä mieltä, että peleistä ja pelaamisesta ei tule kirjastoille merkittävää palvelua. Pelit kuuluvat kirjastoon 72 vastaajan mielestä. Pelaaminen ja pelitilat kuuluvat kirjastoon 54 vastaajan mielestä. Pelien hankkiminen on ollut kannattavaa 69 vastaajan mielestä. 45 on sitä mieltä, että pelaamisesta kirjastossa on enemmän hyötyä kuin haittaa.

Taulukosta 1 voi vertailla vastaajien mielipiteitä yksinkertaisemmin. Vain pieni osa vastaajista on täysin sitä mieltä etteivät pelit ole soveltuneet kirjastoihin ja että pelipalveluihin ei kannata jatkossa panostaa. Vastaajista suuri osa suhtautuu peleihin ja pelaamiseen kirjastossa positiivisesti ja toiveikkaasti, mikä on mielestäni erittäin hyvä. Pelipalvelut voivat oikein markkinoituna ja tuotteistettuna tarjota kirjastoille uuden valttikortin. Tulosteni mukaan kuitenkin vain 8 % uskoo, että pelaamisesta ja peleistä tulee kirjastoille merkittävä palvelu. 35 % vastaajista on jokseenkin sitä mieltä, että niin voisi käydä ja 24 % ei osaa sanoa. Pelipalveluiden kehittäminen olisi syytä ottaa pohdinnan alle. Kirjastojen täytyy pysyä ympäröivän maailman kehityksessä mukana eikä pelikulttuurin merkitystä nykymaailmassa ei kannata sivuuttaa.

Pelien ja pelaamisen tulevaisuus kirjastoissa aiheuttaa vastaajissa epävarmuutta. Vastaajista vain 31 % on varmasti sitä mieltä, että pelejä tullaan hankkimaan enemmän kuin aikaisemmin, 25 % uskoo pelien lainalukujen kasvavan, 66 % kokee, että pelit kuuluvat kirjastoon ja 50 % kokee pelaamisen ja pelitilojen kuuluvan kirjastoon. 64 % mielestä pelien hankkiminen on ollut kannattavaa ja 41 % mielestä pelaaminen kirjastoissa on hyödyllinen palvelu. Tulevaisuuden ennustamiseen liittyy tietenkin aina epävarmuutta, joten epävarmuuden näkyminen vastauksissa on loogista. Kirjaston yleisen tilanteen ollessa tiukka esimerkiksi budjetin kaventamisen tai lakkautusuhan vuoksi, voi se myös lisätä epävarmuutta pelejäkin kohtaan.

Vastaajista 52 % ilmoittaa, että pelit tulevat pysyväksi osaksi kirjastojen kokoelmaa, mutta vain 20 % on varmasti sitä mieltä, että peleihin tullaan keskittymään aineistolajina enemmän kuin aikaisemmin. Tästä voi siis päätellä, että pelejä tullaan hankkimaan kirjaston hyllyihin ja jo hankitut saavat siellä olla, mutta aineistolajina peleihin ei tulla erikoistumaan tai perehtymään. Onko myös niin, että pelien



määrärahaan ei ole nähtävissä kasvua tai selkeyttä? Erillinen määräraha peleille olisi hyödyllinen, jos peleihin keskityttäisiin aineistolajina enemmän. Suurempi määräraha voi olla kaukainen toive, jos kirjaston budjettia on jo entisestään ka-vennettu. Pelien tärkeyttä aineistolajina kannattaisi korostaa määrärahoista päät-  
täville.

Taulukko 1. Pelien tulevaisuus yleisissä kirjastoissa

Millaisena koet pelien tulevaisuuden kirjastossa?	1. eri mieltä	2. jokseenkin eri mieltä	3. en tiedä	4. jokseenkin samaa mieltä	5. samaa mieltä
Pelejä tullaan hankkimaan enemmän	3 %	10 %	8 %	48 %	31 %
Pelien lainaluvut tulevat kasvamaan	4 %	10 %	6 %	55 %	25 %
Pelit tulevat pysyväksi osaksi kirjaston kokoelmaa	3 %	5 %	5 %	36 %	52 %
Peleihin tullaan keskittymään aineistolaji- na enemmän	5 %	15 %	13 %	48 %	20 %
Pelaamisesta ja peleistä tulee merkittävä kirjaston tarjoama palvelu	5 %	27 %	24 %	35 %	8 %
Pelit eivät kuulu kirjastoon	66 %	28 %	2 %	1 %	3 %
Pelaaminen ja pelitilat eivät kuulu kirjas- toon	50 %	37 %	8 %	4 %	2 %
Pelien hankkiminen on ollut kannattama- ton idea	64 %	31 %	4 %	2 %	0 %
Pelaaminen kirjastossa aiheuttaa enem- män haittaa kuin hyötyä	41 %	38 %	16 %	4 %	2 %

## 5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Halusin tutkimuksellani kartoittaa yleisten kirjastojen digitaalisten pelien valintaan liittyviä seikkoja. Kyselylomakkeeni avulla sain esille kourallisen pelien valintaan vaikuttavia tekijöitä, mutta kattavamman listan olisi todennäköisesti saanut lisäämällä tutkimusmenetelmiin myös haastatteluja. Halusin myös selvittää digitaalisten pelien asemaa kirjastojen kokoelmassa. Tätä varten olisin voinut tehdä aivan oman kyselyn ja haastatteluja, vaikka sain toki nytkin hyviä vastauksia.

Se, olivatko vastaajat perehtyneitä pelaamiseen ja pelikulttuuriin, selvittämättä kyselyssäni. Moni vastaajista ilmoitti harrastavansa pelaamista ja moni myös ilmoitti pelaavansa harvoin tai ei koskaan. Peliharrastuneisuuden selvittäminen olisi vaatinut enemmän kysymyksiä. Kyselyn muutamissa avoimissa vastauksissa tuli kuitenkin esille se, että kirjastosta ei löytynyt peleihin perehtynyttä henkilöä. Tämä koettiin kyseisissä kirjastoissa suureksi puutteeksi. Pitäisikö kirjastojen henkilökunnalle tarjota pelikulttuuriin ja kirjaston pelipalveluihin liittyvää koulutusta? Minun mielestäni sille on tarvetta. Pelaaminen ja konsolien käyttäminen ei ole vaikeaa, jos kumpaankin pääsee tutustumaan läheltä ja avustuksen kanssa. Tutustumisen ja käytännön kokemuksen kautta pelien ja pelaamisen tarjoamiseen kirjastoissa voisi löytyä uutta intoa. Esiin voisi nousta myös uusia näkökulmia, joiden kautta asioita voitaisiin lähteä toteuttamaan.

Halusin myös selvittää, onko totta, että pelit nähdään vain lasten ja nuorten harrastuksena. Tutkimukseni todisti pohdintani oikeaksi, sillä suurin osa vastaajista koki, että kirjastojen tulee nimenomaan tukea lasten ja nuorten peliharrastusta. Aikuisten pelit koettiin toissijaiseksi vähien määrärahojen puitteissa. Moni vastasi, että aikuisilla on varaa hankkia pelit, joita he haluavat pelata. On harmillista, että niukkojen resurssien takia joudutaan tekemään tällainen rajanveto. Kuten jo mainitsin kappaleessa 3.1, pelaaminen ei missään nimessä ole vain lasten ja nuorten harrastus, sillä vähintään kerran kuussa digitaalisia viihdepelejä pelaavien keski-ikä on 33,6 vuotta (Karvinen & Mäyrä, 2011). Kyselyyn vastanneista osa ilmoitti, että heidän asiakaskunnassaan ei ole pelaavia aikuisia. Olen varma, että näin ei ole.

Pohdin myös, huomioidaanko pelien valinnassa viihdearvon lisäksi niiden taiteellista arvoa. Kyselyn tulosten perusteella muut tekijät kiilaavat pelien valinnassa taiteellisen arvon ja ainutlaatuisen sisällön ohitse. Tämä voi tietenkin johtua siitä, että pelit ja pelikulttuuri ovat vierasta. Taiteellista arvoa on vaikea tunnistaa, jos pelit ovat muiltakin ominaisuuksiltaan vieraita. Tutkimusongelmissani mietin myös sitä, miten pelikonsolien runsas määrä ja niiden jatkuva ja suhteellisen nopea kehitys voi vaikuttaa kirjastojen pelien ja pelikonsolien hankintaan. Kyselyni avoimissa vastauksissa tuli ilmi, että vähät määrärahat eivät tosiaan riitä kaikkien pelialustojen tukemiseen. On valittava suosituin tai kysytyin pelialusta. Pelit ovat kirjastoille aineistomuotona sen verran uusi, että konsolisukupolvien vaihdoksesta ei toistaiseksi ole koitunut suurta ongelmaa – ainakaan tämä ei tullut ilmi kyselyssäni. Tulevaisuudessa voi kuitenkin käydä niin, että vanhojen konsoleiden pelit tai vanhentuneet tietokonepelit muuttuvat VHS- ja C-kasettien kaltaisiksi ongelma-aineistoiksi.

## LÄHTEET

- Brightman, J. 21.3.2013. Smartphones now seen as "equal" to consoles as preferred gaming platform. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 12.10.2013]. Saatavana: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-03-21-smartphones-now-seen-as-equal-to-consoles-as-preferred-gaming-platform-survey>
- Forsten, M. 2007. Pelit ja pelaaminen kirjastossa. Teoksessa: R. Alameri-Sajama (toim.) Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy, 53-65.
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: pelaamisen muutos. [Verkkajulkaisu]. Tampere: Tampereen yliopisto. [Viitattu 14.8.2013] Saatavana: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>
- Laakso, M. & Schild, S. 15.9.2013. Pelikonsolit – ostajanopas [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 29.10.2013]. Saatavana: <http://www.yhteishyva.fi/viihde-ja-vapaa-aika/viihde-elektronikka/pelikonsolit-ostajan-opas/0218010-61160>
- Microsoft. 2013. Virallinen Xbox-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 12.10.2013]. Saatavana: <http://www.xbox.com/fi-FI>
- Mäyrä, F. 2004. Virtuaaliset pelit ja leikit. Teoksessa: L. Piironen (toim.) Leikin pikkujättiläinen. Porvoo: WS Bookwell Oy, 422-428.
- Niippola, J. 2012. Pelisukupolvi: suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga Publishing.
- Oy Bergsala AB. 2013. Virallinen Nintendo-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 12.10.2013]. Saatavana: <http://www.nintendo.fi/>
- PEGI S.A. 2013. [Verkkosivu]. Belgia: PEGI S.A. [Viitattu 28.8.2013]. Saatavana: <http://www.pegi.info/fi/index/>
- Pentikäinen, A, Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) 2010. Mediametkaa!: osa 4 – kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Sihvonen, T., Mäyrä, F., Saarenpää, H., Kultima, A., Paavilainen, J. & Stenros. 2010. Pelikulttuurin muodot ja kehittyminen. Teoksessa: K. Kyllönen, S. Lehtonen (toim.) Sähköistä pelikulttuuria Electrasta Pongiin. Tampere: Mediamuseo Rupriikki. Tampere: Perinneyhdistys Elektra ry, 18-27.
- Sinclair, B. 10.7.2013. In-game purchases on tablets nearly tripling sales on smartphones. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 12.10.2013]. Saatavana: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-07-10-in-game-purchases-on-tablets-nearly-tripling-sales-on-smartphones>

Sony Computer Entertainment Europe. 2013. Virallinen PlayStation-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 12.10.2013]. Saatavana: <http://fi.playstation.com/>

Van Geel, I. 2013. MMOData Charts v3.8: Subscriptions : 1m - 12m [Verkojulkaisu]. [Viitattu 12.8.2013]. Saatavana: <http://mmodata.blogspot.com/>

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

# LIITTEET

**LIITE 1 Mark J. P. Wolfin 42-osainen luokitus**

1. Abstraktit pelit esim. Tetris, Pac-Man
2. Ajopelit
3. Ampumapelit
4. Demopelit – kokonaisen pelien esittelyä ja kokeilua varten luodut pelit
5. Estepelit – pelit, joissa edetään vaikeita reittejä väistellen erilaisia vaaroja
6. Flipperipelit
7. Hallintasimulaattorit esim. SimCity
8. Hyötypelit – pelit, joiden tarkoitus ei ole viihdyttää vaan olla hyödyksi
9. Interaktiivinen elokuva – peli, joka sisältää paljon videoklippejä, jotka vievät tarinaa eteenpäin
10. Jäljittelypelit – pelit, joissa simuloidaan muun tyyppistä pelaamista esim. Virtual Pool, NHL-pelisarja
11. Keinotekoisia elämää jäljittelevät pelit esim. The Sims
12. Keräilypelit – pelit, joissa keräillään liikkumattomia objekteja
13. Kiinniottopelit – pelit, joissa otetaan kiinni karkuun pyrkiviä liikkuvia objekteja
14. Klassiset lautapelit
15. Korttipelit
16. Koulutussimulaatiot esim. Police Trainer
17. Lentopelit
18. Maalitalupelit – peleissä ammutaan kohti liikkumatonta maalia

19. Ohjelmointipelit – peliä kontrolloidakseen, pelaaja kirjoittaa lyhyitä ohjelmia  
esim. Robot Battle
20. Opetuspelit
21. Pakopelit
22. Paperi ja kynä-pelit – jäljittelevät ristinollan kaltaisia paperilla ja kynällä pelattavia pelejä
23. Pulmapelit
24. Pöytäpelit – jäljittelevät fyysisiä taitoja vaativia pelejä, joita pelataan pöydällä  
esim. pöytätennis, biljardi
25. Rallipelit
26. Roolipelit
27. Seikkailupelit
28. Simulaatiopelit
29. Sokkelot
30. Strategiapelit
31. Taistelupelit – pelaaja vs. tietokone tai pelaaja vs. toinen pelaaja taistelevat tasaväkisillä voimilla ja aseilla toisiaan vastaan
32. Takaa-ajopelit
33. Tanssi- ja rytmipelit
34. Tappelupelit esim. Tekken-sarja, Street Fighter-sarja
35. Tarttumispelit – peleissä on tarkoitus tarttua objekteihin, kiinniottopeleihin ero-  
na se, että objektit eivät pyri karkuun
36. Tasohyppelyt – pelaaja liikkuu tasolta toiselle juoksemalla, kiipeilemällä tai  
muulla tavalla, peliä pelataan sivuperspektiivistä



37. Tekstiin perustuvat seikkailupelit

38. Tietokilpailut

39. Uhkapelit

40. Urheilupelit esim. FIFA-sarja, NHL-sarja

41. Vianmääritysohjelmapelit – testaavat pelikonsolin toimivuutta, eivät ole pelejä, mutta ovat pelin kaltaisia

42. Väistelypelit – ammusten tai muiden liikkuvien objektien väistelyä

Lähde: Ruddock, E, Ruhala, A. 2010. Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat. Teoksessa: Pentikäinen, A, Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) Mediametkaa!: osa 4 – kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry, 42-44.

## LIITE 2 Kyselylomake

### Opinnäytetyökysely: Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa

#### 1. Ikä

- 18-23
- 24-29
- 30-35
- 36-41
- 42-47
- 48-53
- 54-59
- 60-65
- 66-71

#### 2. Taustatietoja

Ammattinimike

---

Kirjasto, jossa työskentelet

---

3. Onko kirjaston kokoelmassa digitaalisia pelejä? Digitaaliset pelit ovat esimerkiksi tietokoneella pelattavia CD-ROM-pelejä, PlayStation-, Wii- tai Xbox-pelejä.

- Kyllä  
 Ei

4. Montako digitaalista peliä kirjaston kokoelmasta löytyy? Jos tarkkaa määrää ei ole tiedossa, arvioi.

---

---

---

5. Minkä pelilaitteen pelejä kirjaston kokoelmista löytyy? Voit valita useamman.

- PlayStation 1  
 PlayStation 2  
 PlayStation 3  
 PlayStation Portable  
 PlayStation Vita  
 Xbox  
 Xbox 360  
 Nintendo Wii  
 Nintendo Wii U  
 Nintendo DS  
 PC eli tietokone  
Jonkin muun, minkä
-

6. Onko digitaalisia pelejä varten erillinen määräraha?

Kyllä

Ei

7. Jos vastasit kyllä, kuinka suuri määräraha oli vuonna 2013?

---

---

---

8. Jos digitaalisten pelien määräraha sisältyy esimerkiksi AV-aineiston määrärahaan, kuinka paljon peleihin on käytetty rahaa vuonna 2013?

---

---

---

9. Millä osastolla tai osastoilla digitaaliset pelit sijaitsevat? Voit valita useamman.

- Lasten osastolla
- Nuorten osastolla
- Nuorten aikuisten osastolla
- Aikuisten osastolla
- Musiikkiosastolla

10. Onko kirjaston kokoelmassa puhtaasti aikuisten pelejä? Eli siis pelejä, joiden sisältö on aikuisille tarkoitettua. Esimerkiksi K-18-merkityt pelit ovat puhtaasti aikuisten pelejä.

- Kyllä
- Ei

11. Jos vastasit ei, miksi kirjastoon ei ole hankittu aikuisten pelejä?

---

---

---

12. Mitkä näistä tekijöistä vaikuttavat pelien valintaan? Voit valita useamman.

- Ikäraajat
- Peli on saanut hyviä arvosteluja
- Peli on suosittu
- Pelin lajityyppi (Lajityyppejä ovat esimerkiksi urheilu, räiskintä, tasohyppely, toiminta, roolipeli, opetuspele, simulaatio, strategia ym.)
- Pelistä on tehty hankintaehdotus
- Pelin korkea hinta
- Pelin alhainen hinta
- Pelin taiteellinen arvo
- Pelin ainutlaatuinen sisältö

**13.** Suositaanko kirjastossa jonkin tietyn pelikonsolin pelejä? Konsoleita ovat esim. Nintendo Wii, Xbox 360, PlayStation 3.

- Kyllä
- Ei

**14.** Jos suositaan, mitä pelikonsolia ja miksi?

---

---

---

**15.** Onko kirjastossa asiakaskäyttöön tarkoitettua pelikonsolia ja pelitilaa?

- Kyllä
- Ei
- Ei, mutta pelitilaa suunnitellaan tai se on valmistumassa pian

Jos vastasit Ei kysymykseen 14, voit siirtyä kohtaan 17.

**16.** Onko pelitila suosittu? Eli käytetäänkö tilaa paljon ajallisesti ja onko sillä useampia käyttäjiä?

- On suosittu

- Kohtalaisen suosittu
- Pelitilalla ei ole juurikaan käyttäjiä

**17. Onko pelitilalla sääntöjä tai rajoituksia?**

- Pelitila noudattaa ikärajoituksia
  - Pelaajilla on tarkkaan määritetty aika pelata, jonka jälkeen vuoro vaihtuu seuraavalle asiakkaalle
  - Pelitilassa saa pelata kaikkia kirjaston kokoelmaan kuuluvia pelejä
  - Pelitilassa saa pelata vain tiettyjä, ei-lainattavia pelejä
  - Pelitilassa asiakas saa pelata omistamiaan pelejä
- Muita rajoituksia tai sääntöjä, mitä
- \_\_\_\_\_

**18. Onko kirjastossa PC-pelaamiselle ja nettipelaamiselle varattuja erillisiä tietokoneita?**

- Kyllä
- Ei
- Ei, mutta asiaa suunnitellaan

**19. Jos vastasit kyllä, sijaitsevatko tietokonepelaamiseen varatut koneet**



erillisessä huoneessa tai muussa tilassa?

- Kyllä  
 Ei

**20.** Kuinka usein pelaat digitaalisia pelejä? Konsoli- ja tietokonepelien lisäksi mm. Facebook- ja kännykkäpelit ovat myös digitaalisia pelejä.

- Kerran päivässä  
 Useampia kertoja päivässä  
 Kerran viikossa  
 Useampana päivänä viikossa  
 Kerran kuukaudessa  
 Muutama kertaa kuukaudessa  
 Harvemmin  
 En pelaa digitaalisia pelejä

**21.** Millaisena koet pelien tulevaisuuden kirjastossa?

1. eri mieltä 2. jokseenkin eri mieltä 3. en tiedä 4. jokseenkin samaa mieltä 5. samaa mieltä

Pelejä tullaan hankkimaan  
enemmän

Pelien lainaluvut tulevat kasvamaan

- |  |                       |                       |                       |                       |                       |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Pelit tulevat pysyväksi osaksi kirjaston kokoelmaa                   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Peleihin tullaan keskittymään aineistolajina enemmän                 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Pelaamisesta ja peleistä tulee merkittävä kirjaston tarjoama palvelu | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Pelit eivät kuulu kirjastoon   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Pelaaminen ja pelitilat eivät kuulu kirjastoon                       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Pelien hankkiminen on ollut kannattamaton idea                       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Pelaaminen kirjastossa aiheuttaa enemmän haittaa kuin hyötyä         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

**22.** Jos haluat täsmentää jotakin vastausta tai kommentoida aihetta vapaasti, voit tehdä sen tässä.

---

---

---

Kiitos vastauksestasi ja kyselyyn käyttämästäsi ajasta!