



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU  
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Iiris Tuominen

---

# Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen asiakastyty- väisyys ja kehittäminen

Opinnäytetyö

Kevät 2023

Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalveluala



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalveluala

Tekijä: Tuominen, Iiris

Työn nimi: Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen asiakastyytyväisyys ja kehittäminen

Ohjaaja: Salmela, Satu

Vuosi: 2023

Sivumäärä: 57

Liitteiden lukumäärä: 4

---

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, kuinka tyytyväisiä Tampereen kaupunginkirjaston asiakkaat ovat kirjastojen pelitiloihin ja mitä kehittämisideoita heillä on niihin liittyen. Työ kattaa sekä pelitilalliset että pelitilattomat kirjastot ja heidän asiakkaansa. Työn tarkoituksena on tuoda kirjaston tietoon asiakkaiden näkökulmaa liittyen kirjastojen pelitiloihin sekä tarjota kehittämisideoita olemassa olevien pelitilojen kehittämiseen sekä uusien pelitilojen perustamiseen.

Työn teoriaosassa käsitellään pelejä ja pelaamista niin yleisesti kuin kirjastojen näkökulmasta. Tämän lisäksi käsitellään kirjastojen pelitiloja yleisten esimerkkien kautta ja tarkastellaan Tampereen kolmen toimipisteen pelitiloja. Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisella menetelmällä ja aineistoa kerättiin kyselyllä. Tutkimuksessa käytetystä kyselystä tehtiin kaksi versioita, joista toinen koski pelitilallisia kirjastoja ja toinen pelitilattomia kirjastoja. Kyselyä jakoi kuusi kirjastoa eli pääkirjasto Metso, Hervannan, Lielahden, Messukylän, Koilliskeskuksen ja Kaukajärven kirjastot. Kyselyt olivat vastattavissa sähköisesti verkossa sekä kirjastossa paperilomakkeina. Kysely tehtiin Webropol-työkalulla ja se oli auki kaksi viikkoa kussakin kirjastossa 17.10.2022–22.11.2022 välisenä aikana. Kyselyihin tuli kokonaisuudessaan 37 vastausta ja ne analysoitiin Webropol-työkalun avulla.

Kyselyjen tuloksista selvisi, että kummallakin vastaajaryhmällä oli suurimmaksi osaksi samoja toiveita liittyen pelitilan ominaisuuksiin ja varustukseen. Suurin osa vastaajista oli 10–14-vuotiata lapsia ja nuoria, jotka pelaavat aktiivisesti. He olivat myös Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen ydinkohderyhmää. Tulosten eroavaisuuksiin vaikutti vastaajien ikä ja mahdollisuus osallistua kyselyyn paperilomakkeella. Paperikyselyyn tuli enemmän vastauksia avoimiin kysymyksiin ja monivalintakysymysten avoimiin vaihtoehtoihin.

Vastaajat olivat suurimmaksi osaksi melko tyytyväisiä pelitiloihin ja niiden varustukseen. Kehittämisideoita tuli eri näkökulmista niin pelaavilta kirjaston asiakkailta, jotka eivät käytä pelitilaa, pelitilojen käyttäjiltä kuin muilta kirjaston asiakkailta. Ideat olivat monipuolisia ja realistisia. Tuloksia ei voi pienen vastaajamäärän takia yleistää, mutta ne ovat suuntaa antavia. Tulokset tarjoavat kirjastoille hyviä ideoita nykyisten pelitilojen kehittämiseen ja uusien tilojen suunnitteluun ja perustamiseen.

<sup>1</sup> Asiasanat: pelitila, pelit, tilojen kehittäminen, pelaaminen kirjastossa, pelikasvatus

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Thesis abstract

Degree program: Library and information services

Author/s: Tuominen, Iiris

Title of thesis: Customer satisfaction and development of gaming rooms in Tampere City Library

Supervisor(s): Salmela, Satu

Year: 2023

Number of pages: 57

Number of appendices: 4

---

The aim of this thesis was to find out how satisfied customers are with the gaming rooms of Tampere City Library. Another aim was to find out what development ideas customers have for the gaming rooms in question. The thesis focuses on libraries that have gaming rooms and libraries that do not have them. The purpose of this thesis was to bring the customer's point of view to the gaming rooms and to provide development ideas for existing gaming rooms and for the establishment of new gaming rooms in libraries.

Thesis' theory consists of information about games and gaming in general and is, in addition, approached from the libraries' perspective. Another part of the theory focuses on libraries' gaming rooms with common examples and with descriptions of three in Tampere City Libraries. The research was conducted with a quantitative approach and material was collected with a survey. The survey was made with the Webropol-tool. The survey was shared online and as a paper document. The survey had two versions: one was aimed at libraries that have a gaming room, and the other was aimed at libraries that do not have them. The survey was open for two weeks in six libraries in the period 17.10.2022 to 22.11.2022. The survey received 37 answers in total and they were analyzed with the Webropol-tool.

The results of the survey show that the majority of both respondent groups had the same hopes regarding the gaming rooms' qualities and equipment. The majority of the respondents were 10-14 old children and young people who were active gamers. The respondents previously mentioned were the target group of the libraries' gaming rooms. The differences in respondents' answers were affected by their age and the option to participate in a paper version of the survey. The paper version had more answers in both open questions and open options in multiple choice questions.

Most of the respondents were mildly satisfied with gaming rooms and their equipment. Development ideas came from varied points of view, including customers who are gamers, users of gaming rooms and other library customers. The ideas presented were diverse and realistic. Because of the small number of answers, the results can't be generalized, but they are indicative. The results provide good ideas for Tampere City Library to develop its gaming rooms and to design and establish new gaming rooms.

<sup>1</sup> Keywords: gaming rooms, games, development of spaces, gaming in libraries, game education

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä .....	2
Thesis abstract .....	3
SISÄLTÖ .....	4
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo .....	6
1 JOHDANTO .....	8
2 PELIT KIRJASTOSSA.....	10
2.1 Pelit .....	10
2.1.1 Pelin käsite.....	10
2.1.2 Pelien historia .....	11
2.1.3 Pelit kirjastoaineistona .....	13
2.2 Pelaaminen .....	14
2.2.1 Pelaamisesta yleisesti.....	14
2.2.2 Pelaaminen kirjastoissa .....	15
2.3 Pelikasvatus .....	16
2.3.1 Pelikasvatus yleisesti .....	16
2.3.2 Kirjastojen pelikasvatus .....	17
3 KIRJASTOJEN PELITILAT .....	19
3.1 Pääkirjasto Metso.....	19
3.2 Tesoman kirjasto .....	20
3.3 Lielahden kirjasto .....	21
4 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄT .....	23
4.1 Kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä .....	23
4.2 Kyselytutkimus .....	23
4.3 Tutkimuksen toteutus .....	24
5 TUTKIMUSTULOKSET .....	26
5.1 Pelitilallisten kirjastojen kyselyn tulokset .....	26
5.2 Pelitilattomien kirjastojen kyselyn tulokset.....	38
6 JOHTOPÄÄTÖKSET .....	49
6.1 Kyselyjen tulosten vertailu .....	49

6.2 Pelitilojen asiakastyytyväisyys ja kehittämisideat .....	51
7 POHDINTA.....	53
LÄHTEET .....	55
LIITTEET .....	57

## Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo

Kuva 1. Tampereen pääkirjasto Metson pelihuone. ....	20
Kuva 2. Tesoman kirjaston pelihuone. ....	21
Kuva 3. Lielahden kirjaston pelihuone. ....	22
Kuva 4. Kuvavaihtoehto 1. ....	33
Kuva 5. Kuvavaihtoehto 2. ....	33
Kuva 6. Kuvavaihtoehto 3. ....	33
Kuvio 1. Vastaajien ikäluokka (n =10). ....	26
Kuvio 2. Kuinka usein pelaat vapaa-ajalla? (n = 10). ....	27
Kuvio 3. Onko kotonasi jokin pelaamiseen soveltuva laite? (n = 10). ....	28
Kuvio 4. Mistä sait tietää kirjaston pelitilasta? (n = 10). ....	29
Kuvio 5. Kuinka kauan olet käyttänyt kirjaston pelitilaa? (n = 10). ....	30
Kuvio 6. Kuinka usein käytät kirjaston pelitilaa? (n = 10). ....	30
Kuvio 7. Kuinka tyytyväinen olet kirjaston pelitilaan? (n = 10). ....	31
Kuvio 8. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan sisustukseen? (n = 10). ....	32
Kuvio 9. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan nykyisiin kalusteisiin? (n = 10). ....	34
Kuvio 10. Millaista kalustusta haluaisit lisää pelitilaan? (n = 19). ....	35
Kuvio 11. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan laitteisiin? (n = 10). ....	36
Kuvio 12. Mitä pelilaitteita haluaisit lisää pelitilaan? (n = 16). ....	36
Kuvio 13. Kuinka todennäköisesti suosittelisi kirjaston pelitilaa kaverille? (n = 10). ....	38

Kuvio 14. Kuinka usein pelaat vapaa-ajalla? (n =25). .....	40
Kuvio 15. Onko kotonasi jokin pelaamiseen soveltuva laite? (n = 26). .....	41
Kuvio 16. Kuinka tärkeänä pidät seuraavia asioita pelitilassa? (n = 24). .....	43
Kuvio 17. Minkä näköinen pelitila olisi mieluisimman näköinen? (n =22). .....	44
Kuvio 18. Minkälaista kalustusta haluaisit pelitilaan? (n = 27). .....	45
Kuvio 19. Mitä pelilaitteita haluaisit pelitilaan? (n = 26). .....	46
Kuvio 20. Minkä tyyppiseen pelaamiseen haluaisit pelitilan keskittyvän? (n = 26). .....	46
Kuvio 21. Mille ikäryhmälle haluaisit pelitilan suuntautuvan? (n = 26). .....	47
Taulukko 1. Aktiivisten pelaajien prosenttiosuus ja pelaamistottumukset. ....	14
Taulukko 2. Kysymyksen 4. vastaajien määrät valmista vaihtoehtoa kohden (n = 28). .....	28
Taulukko 3. Vastaajien määrä kuvavaihtoehtoa kohden (n = 9). .....	33
Taulukko 4. Minkä tyyppiseen pelaamiseen haluaisit pelitilan keskittyvän? (n = 18). .....	37
Taulukko 5. Vastaajien ikäluokka ja vastaajamäärä (n = 27). .....	39
Taulukko 6. Vastaajien sukupuoli ja vastausten määrä (n = 27). .....	39
Taulukko 7. Vastaajien lähikirjasto (n = 25). .....	42
Taulukko 8. Kysymyksen 10 avoimet vastaukset (n = 18). .....	43

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tavoitteena on selvittää, kuinka tyytyväisiä asiakkaat ovat Tampereen kaupunginkirjaston pelitiloihin ja mitä kehittämisideoita heillä on pelitiloihin liittyen. Työssä tarkastellaan sekä pelitilallisia, että pelitilattomia kirjastoja. Työni on kvantitatiivinen tutkimus ja aineiston keräämiseen on käytetty verkko- ja paperikyselyä.

Tutkimuksen aihe ja lähtökohta ovat omassa kiinnostuksessani peleihin ja pelaamiseen. Halusin valita aiheen, joka keskittyisi kirjastoissa tapahtuvaan pelaamiseen. Sain apua aiheeni valintaan harjoittelupaikassani Tampereen pääkirjasto Metsossa, jossa keskustelin peleistä kiinnostuneiden ja kirjaston pelityötä tekevien työntekijöiden kanssa. Kävimme läpi monia peleihin liittyviä aiheita ja vähemmän tutkituista kirjaston pelitiloista muodostui työni aihe. Aiheen uutuusarvon lisäksi koin valitsemani aiheen ajankohtaiseksi, sillä pelien, pelillisyyden ja pelaamisen merkitys ja rooli kasvaa koko ajan kirjastoissa ja muualla yhteiskunnassa.

Opinnäytetyössä tehtävä tutkimus on relevantti, koska kyseistä aihetta ei ole juuri tutkittu kirjastoalalla. Pelejä, pelaamista ja pelikasvatusta on toki tutkittu kirjastoalalla, mutta ei tilojen näkökulmasta. Kirjastotilojen, kuten esimerkiksi lasten- ja nuortentilan ja yleisen kirjastotilan kehittämisestä ja asiakkaiden osallistamisesta kehittämistyöhön on tehty tutkimusta. Muhoisen (2017) gradussa tarkasteltiin nuorten kirjastotiloja ja nuoria osallistettiin tilojen kehittämiseen. Alasen (2012) opinnäytetyössä tutkittiin Pälkäneen pääkirjaston kirjastotilan viihtyisyyttä ja siihen liittyviä tekijöitä. Alanen käytti tutkimuksessaan havainnointia ja haastatteli kirjaston asiakkaita. Kirjastojen pelitiloja käyttävät yleensä lapset ja nuoret, joten nämä aikaisemmat tutkimukset antavat suuntaa sille, millaista tutkimusta ja aineistonkeruuta teen työnsäni.

Työn teoriaosassa käydään läpi pelejä niin yleisesti kuin kirjaston näkökulmasta, sekä esitellään kirjastotiloja. Pelien käsittely on jaettu kolmen alalukuun: peleihin, pelaamiseen ja pelikasvatukseen. Kirjastotiloja esittelevässä luvussa tuodaan esille yleisesti tietoa pelitiloista, sekä tuodaan esimerkkejä Suomen eri kirjastojen pelitiloista/pelihuoneista. Luvun lopussa käsitellään tarkemmin Tampereen kaupunginkirjaston kolmen toimipisteen, eli Pääkirjasto Metson, Tesoman kirjaston ja Lielahden kirjaston pelitiloja.

Opinnäytetyön tutkimusosassa esitellään määrällinen eli kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä, valitsemani aineistonkeruumenetelmä sekä käydään läpi kyselyn toteutusta. Kyseisen osan

Johtopäätökset-kappaleessa käydään läpi kyselyiden tulokset ja Pohdinta-kappaleessa tarkastellaan työn onnistumista, haasteita ja aiheen jatkotutkimuksen mahdollisuuksia.

## 2 PELIT KIRJASTOSSA

### 2.1 Pelit

Seuraavissa luvuissa käsitellään pelejä monipuolisesti eri näkökulmista. Pelin käsite -alaluvussa avataan tarkemmin, mitä peli tarkoittaa ja miten sen voi eri tavoilla määritellä. Pelien historia -alaluvussa käydään läpi miten erilaiset pelit, kuten esimerkiksi noppa- lauta-, ja konsolipelit ovat saaneet alkunsa ja miten ne ovat aikojen saatossa kehittyneet. Pelit kirjastoaineistona -alaluvussa tutustutaan peleihin osana kirjaston kokoelmia.

#### 2.1.1 Pelin käsite

Peleinä voidaan pitää kaikkea vapaaehtoista toimintaa, jossa yhdessä sovittujen sääntöjen kautta tehdään asioita, jotka tuntuvat haastavilta ja mielekkäiltä ja joissa on selkeä lopputulos (Harviainen ym., 2013, s. 7). Jotkut haluavat tehdä selkeän eron pelin ja leikin, tai pelin ja urheilun välille. Toisten mielestä ne ovat samaa jatkumoa. Callois (1958, Mäyrä, 2013, mukaan) määrittelee pelin ja leikin eron siten, että peleissä on tietyt säännöt, joidenka asettamissa rajoissa voidaan toimia. Leikkeihin ei taas ole laadittu tarkkoja sääntöjä ja niihin kuuluu Calloisin (mt.) mukaan improvisaation tuoma vapaus.

Kuten edellisessä kappaleessa todettiin, pelin käsite on laaja. Pelejä käsittelevässä yleisessä keskustelussa ja mediassa keskitytään usein konsoli- ja tietokonepeleihin, sekä kortti- ja lautapeleihin. Perinteisestä urheilusta ja e-urheilusta eli elektronisesta peliurheilusta puhutaan omana käsitteenä ja aiheena. Sanomalehdissä pelit jaotellaan kulttuuri-palstalle, kun taas perinteiselle urheilulle ja e-urheilulle annetaan oma urheilu-palstatila. Keskusteluissa pelit tyypitetään niitä pelattavien alustojen mukaan ja keskitytään vähemmän pelimuodon monipuolisuuteen ja sisältöön. Toki peliarvostelut ja pelejä analysoivat tekstit ja keskustelut pureutuvat peleihin monipuolisesti. Esimerkiksi käsite konsolipeli on jo itsessään laaja, vaikka se erottelee yhden pelimuodon. Käsitteeseen sisältyvät eri pelikonsolit, peligenret ja pelejä yhdistävät ja erottavat ominaisuudet esimerkiksi pelimekaniikassa, pelaajamäärästä ja graafisesta ilmeestä. Pelitutkija Annakaisa Kultima (Kulttuuricocktail Live, 2021) muistuttaa, että peleistä keskustellessa olisi hyvä muistaa pelien laajuus ja tuoda tarkemmin esille sitä, minkä tyyppisistä peleistä keskustellaan. Hän pitää peliä samanlaisena yläkäsitteenä kuin termiä teksti.

## 2.1.2 Pelien historia

Ihmisillä on pitkät perinteet erilaisissa asioissa kilpailemisessa (Harviainen ym. 2013. s. 8). Sääntöjä ja erilaisia kehyksiä erilaisille peleille ja pelivälineitä on kehitelty iät ja ajat sekä lautapelien että urheilun muodossa. Erilaisia noppapelejä on ollut olemassa siitä asti, kun historiaa alettiin kirjoittaa muistiin (mts. 9). Vanhimmat säilyneet nopat ovat iranilainen backgammon -peli vuodelta 5000 eaa. Afrikasta on taas löytynyt kalliokoloja, joissa on oletettu pelattavan lukuisilla eri nimillä tunnettua mancala-peliä ainakin 500 vuotta aiemmin.

Digitaalisten pelien alkuperä sijoittuu 1940-luvulle (Rokošný, 2018, s. 50). Teknologinen kehittyminen oli tärkeä osa digitaalisten pelien kehitystä ja pelejä kehitti pieni ryhmä aiheesta kiinnostuneita keksijöitä. Peliteknologia ei tässä vaiheessa tullut vielä suuren yleisön tietoisuuteen ja ensimmäisiä pelitekniikoita esiteltiin tieteellisissä näyttelyissä. Kanadan kansallinäyttely esitteli 1950-luvulla Bertie the Brain-nimisen pelikoneen, jolla pystyi pelaamaan ristinollaa konetta vastaan.

Digitaalisten pelien kehittämisessä otettiin 1960-luvulla isoja harppauksia (Rokošný, 2018, s. 50). Pelit saivat alkunsa akateemisissa ja hallinnollisissa ympäristöissä. Pelien kehittäminen jakautui simulaattoreihin ja harjoituslaitteisiin (armeijan tai urheilun tarkoituksiin) tekoälyn tutkimiseen ja suuren yleisön viihdyttämiseen. Akateeminen ympäristö loi hyviä mahdollisuuksia pelien kehittämiseen muuhun kuin esimerkiksi simulaatiotarkoitukseen. Spacewar! oli ensimmäinen isompi peli, joka oli osittain opiskelijoiden tekemä. Vuonna 1964 Dartmouth Collegessa John Kemeny ja Thomas Kurtz loivat BASIC: in (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code), yhden ensimmäisistä koodikielistä (mts. 51). Koodikieli antoi tavallisille ihmisille alustan koodata ja ohjelmoida. BASIC: n avulla luotiin monia yksinkertaisia urheilu- ja logiikkapelejä ja ne levisivät opiskelijoiden ja aiheesta kiinnostuneiden keskuudessa. Pelejä pelattiin enimmäkseen yliopiston tietokoneilla, koska pelejä pyörittävän laitteiston hankkiminen kotikäyttöön oli kallista.

Ensimmäinen pelikonsoli, nimeltään Magnafox Odyssey, kehitettiin 1970-luvun alussa (Rokošný, 2018, s. 51) Kyseinen konsoli ei menestynyt hyvin, mutta se toimi inspiraationa ja suunnannäyttäjänä muille peliteollisuuden kehittäjille, kuten esimerkiksi Atari Companyn perustajille. Samalla vuosikymmenellä kehitettiin paljon kolikkopelejä eli arcade-pelejä, jotka menestyivät hyvin (mts. 52). Suosittuja 70-luvulla kehitettyjä arcade-pelejä olivat muun muassa Pong, Pac-Man ja Space Invaders. Arcade-pelit levisivät laajalle, ja niitä oli

pelattavana kauppakeskuksissa, huoltoasemilla ja lentokentillä. Digitaaliset pelit tulivat osaksi populaarikulttuuria ja ne saivat uusia taiteenmuotoja (mts. 53). Pelien suosiosta kertoi myös, että peleistä ja pelaajista kertovia elokuvia alkoi ilmestyä. Tästä on esimerkiksi Tron vuodelta 1982.

Pohjois-Amerikassa oli peliteollisuuden romahdus 80-luvun alussa (Rokošný, 2018, s. 53). Pelejä tuottavat kolmannen osapuolen yritykset toivat markkinoille paljon pelejä, joiden grafiikka ja pelattavuus olivat heikkolaatuisia, eivätkä ne pysyneet uusien pelikonsolien ja tietokoneiden kehityksen mukana. Kuluttajilla oli myös korkeammat odotukset pelien suhteen. Peliteollisuus ja pelimarkkinoiden fokus siirtyikin Japaniin. Japanilainen yhtiö Nintendo toi markkinoille Nintendo Entertainment Systemin (NES), jonka laadukas grafiikka, hauskat sisällöt ja moderni design elvyttivät konsolien myyntiä. NES menestyi todella hyvin ja sitä myytiin siihen aikaan 63 miljoonaa kappaletta. Konsolilla julkaistut pelit, kuten esimerkiksi Super Mario Bros., The Legend of Zelda ja Final Fantasy olivat niin suosittuja, että niistä tehtiin myös leluja, vaatteita, elokuvia ja kodin tarvikkeita.

Samalla vuosikymmenellä yleistyivät myös kodin tietokoneet (Rokošný, 2018, s. 54). Commodore 64 tuli markkinoille vuonna 1982 ja siitä tuli iso menestys. Tietokone oli ohjelmoitu BASIC-koodikielellä ja siihen pystyi kytkemään vanhojen konsolien ohjaimia. Muita suosittuja tietokoneita olivat Sinclair ZX Spectrum, IBM PC / AT ja Apple Macintosh. Tietokoneiden grafiikat alkoivat kehittyä vuonna 1985. Sen ajan tietokoneet oli varustettu 16-bittisellä grafiikalla, paremmalla resoluutiolla ja äänenlaadulla. Vuosikymmenen aikana luotiin ensimmäisiä internetyhteyksiä ja kokeiltiin internetissä pelaamista.

Digitaaliset pelit saavuttivat maailmanlaajuisen suosion 1990-luvulla (Rokošný, 2018, s. 54). Pelit siirtyivät kaksiulotteisista grafiikoista kolmiulotteisiin ja peleihin tuli uusia genrejä, joista tuli todella suosittuja. Uusia peligenrejä olivat esimerkiksi FPS (first person shooter, suom. ensimmäisen persoonan ammuskelupeli), reaaliaikainen strategiapeli ja MMO (massiivinen online monipeli). Microsoftin MS-DOS käyttöjärjestelmä popularisoi pelaamista ja pelien hankkimisesta tuli edullisempaa. Edullisista hinnoista huolimatta, pelejä hankittiin ja levitettiin kopioimalla, sillä monissa maissa ei ollut digitaalisten pelien lainsäädäntö- ja jakeluverkkoa. Omatoiminen kopiointi ei ollut tänä aikana laitonta, sillä pelien kopioimista säätelevää tai kieltävää lakia ei ollut olemassa. Uusien tietokonepelien lisäksi markkinoille tulivat neljännen sukupolven konsolit (Rokošný, 2018, s. 54). Uudet konsolit käyttivät CD:tä, mikä mahdollisti peleihin lisää tilaa esimerkiksi isommalle tarinalle ja

moniosaiselle grafiikalle. Ensimmäisiä CD:tä käyttäviä konsoleita olivat esimerkiksi Playstation 1 ja Nintendo Gamecube.

Peleillä on pitkä historia, joka ulottuu ihmiskunnan alkuajoille saakka. Pelejä on keksitty ajanvietteeksi, opetuskäyttöön, ajattelun kehittämiseen ja viihtymiseen. Perinteiset fyysiset pelit ja digitaaliset pelit elävät nykyaikana rinnakkain, sulkematta kuitenkaan toisiaan pois. Jotkut pelit, kuten esimerkiksi Menolippu ja Dungeons & Dragons löytyvät sekä lautapeleinä, että digitaalisina mobiili- ja/tai nettipeleinä. Viime vuosina pelien olomuotojen rajat ovat hälventyneet ja sisällöt ovat monipuolistuneet. Esimerkiksi 2010-luvun puolivälissä julkaistu Pokémon Go-mobiilipeli hyödyntää lisättyä todellisuutta puhelimen kameran avulla. Fortnite-tietokonepeli taas sisältää mahdollisuuden seurata artistien virtuaalisia konsertteja. Pelien maailmat ja tietyt pelisarjat ovat laajentuneet entistä enemmän myös muihin medioihin, kuten esimerkiksi elokuvaan. Viime vuosina on julkaistu paljon peliaiheisia elokuvia, kuten esimerkiksi Ready Player One (2018), Sonic the movie (2020), Uncharted: Drake's fortune (2022), Dungeons & Dragons: Honor among thieves (2023) ja The Super Mario Bros. Movie (2023).

### 2.1.3 Pelit kirjastoaineistona

Kirjastojen pelikokoelma oli ennen käytettävissä vain kirjaston tiloissa, mutta nykyään kirjastoissa on pitkälti lainattava pelikokoelma (Marjomaa, 2013, s. 78). Lainattava aineisto koostuu pääasiassa konsoli- ja lautapeleistä. Kirjaston pelikokoelmissa on yleisimmille pelikonsoleille suunniteltuja pelejä niin aikuisille kuin lapsille. Tietokonepelejä on kokoelmassa vähemmän, koska niillä on hankalat kopiosuojaussäännöt.

Pelianeistojen hankintaa säätelee tekijänoikeuslaki 404/1961. Ennen vuoden 2015 EU-päätöstä konsolipelejä pystyi hankkimaan vain pyytämällä erillistä lupaa pelin tuottajalta, mikä kavensi hankittavien pelien määrää ja itse kirjaston pelikokoelmia (Kirjastot.fi, 5.8.2015). Päätöksen jälkeen konsolipelien hankkimiseen ei enää tarvita lainauslupaa ja pelejä koskevat samat lainauskäytännöt kuin kirjoja. Pelejä pidetään jatkossa itsenäisinä teoksina, eikä niitä voi enää supistaa tietokoneohjelmiksi, joita koskevat tietokoneohjelmien lainausrajoitukset. Vuoden 2015 päätös teki pelien hankinnasta kirjastoille helpompaa ja halvempaa.

## 2.2 Pelaaminen

Tässä kappaleessa käsitellään pelaamista niin yleisellä tasolla kuin kirjastojen kannalta. Pelaamisesta yleisesti -alaluvussa käydään läpi erilaisia pelaamisen muotoja ja tyyppejä, kuten esimerkiksi pelaamista ajanvietteenä ja harrastuksena. Luvussa käsitellään myös suomalaisten pelaamisen yleisyyttä eri ikäryhmissä. Pelaaminen kirjastoissa -alaluvussa tarkastellaan pelaamisen mahdollisuuksia kirjastoympäristössä.

### 2.2.1 Pelaamisesta yleisesti

Pelaamisen suosiota ja yleisyyttä Suomessa voidaan tarkastella tilastojen kautta. Lähes kaikki suomalaiset 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (Kinnunen ym., 2020, s. 27). Ei-digitaalisia pelejä pelaa joskus 97,8 % ja digitaalisia pelejä 78,7 %. Aktiivisia pelaajia, eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia suomalaisista on 88,3 %. Kaikkien aktiivisten pelaajien määrästä 80,7 prosenttia pelaa aktiivisesti ei-digitaalisia pelejä ja digitaalisia pelejä 63,6 %, kuten taulukosta 1 näkyy.

Taulukko 1. Aktiivisten pelaajien prosenttiosuus ja pelaamistottumukset (Kinnunen ym., 2020).

aktiiviset pelaajat	prosentti
<b>kaikki</b>	88,30 %
<b>pelaa ei-digitaalisia pelejä</b>	80,70 %
<b>pelaa digitaalisia pelejä</b>	63,60 %

Pelaaminen ei ole enää vain lasten ja nuorten harrastus, kuten osa saattaa olettaa. Pelaajien keski-ikä onkin nousussa (Kinnunen ym., 2020, s. 5). Satunnaisesti pelaavien keski-ikä on 42,8 vuotta ja ei-digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on sama. Digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on 38,9 vuotta. Ne ihmiset, jotka eivät pelaa mitään pelejä ovat vanhempia. Ei-pelaajat ovat keskimäärin 65,6-vuotiaita.

Nuorimmat ikäryhmät pelaavat digitaalisia pelejä eniten ja monipuolisemmin (Kinnunen ym., 2020, s. 5). 10–19-vuotiaiden ryhmästä 44,8 % pelaa päivittäin ja nuoret pelaavat lähes kaikkia pelityyppejä. Vastaavasti yli puolet 50–59-vuotiaista ja sitä vanhemmat ikäryhmät eivät pelaa lainkaan digitaalisia pelejä. Vanhimmat ikäryhmät pelasivat kortti- ja

pulmapelien lisäksi vähän muita pelilajityyppejä. 40–49-vuotiaiden päivittäinen pelaaminen on lisääntynyt merkittävästi (mts. 7). Vuoden 2018 pelaajabarometrissä päivittäin pelaavia oli 7,2 % nelikymppisistä ja vuoden 2020 barometrissä luku oli 25 %. Nelikymppisten päivittäisen pelaamisen kasvuun vaikutti todennäköisesti koronan aiheuttamat poikkeusolot, jonka aikana vanhemmilla on ollut enemmän aikaa pelata itsekseen tai lasten kanssa.

Digitaalisesta pelaamisesta mobiilipelaamisen suosio kasvaa entisestään ja se on selkeästi tietokone- ja konsolipelaamista suosittumpaa (Kinnunen ym., 2020, s. 6). Melkein 59 % suomalaista pelaa joskus mobiilipelejä ja aktiivisesti niitä pelaa lähes 43 prosenttia.

Digitaaliseen pelaamiseen käytetty aika on ollut kasvussa (mts. 8). Vuoden 2020 Pelaaja-barometrin tuloksissa pelaamiseen käytettiin huomattavasti enemmän aikaa verrattuna edellisiin barometreihin. Vuonna 2020 suomalaiset käyttivät digipelaamiseen keskimäärin yli 7 tuntia viikossa, kun taas vuoden 2018 tuloksessa käytettiin 4,76 tuntia viikossa. Vuoden 2020 tulos oli merkittävä ja se oli yli kaksi kertaa enemmän kuin vuoden 2011 pelaaja-barometrin tulokset.

## 2.2.2 Pelaaminen kirjastoissa

Monet voivat pitää kirjastoissa pelaamista uutena palveluna, mutta kirjasto on tarjonnut mahdollisuuden pelaamiseen jo 1800-luvulta lähtien (Nicholson, 2013). Esimerkiksi Yhdysvaltojen yleisissä kirjastoissa järjestettiin 1800-luvulla shakkikerhoja ja Ison-Britannian kirjastot tarjosivat pelihuoneita ja biljardisalonkeja (mts. 343–344).

Suomen kirjastoissa järjestetään monenlaista pelitoimintaa ja se palvelee niin aloittelevia kuin aktiivisia harrastajia (Marjomaa, 2013, s. 78). Pelitoimintaa on pelattavana olevista pelikonsoleista ohjattuihin rooli- ja lautapelikerhoihin sekä pelitapahtumiin. Yksi tunnetuimmista pelitapahtumista, jota kirjasto viettää, on peliviikko. Peliviikko on pelikasvatuksen ja pelikulttuurin teemaviikko, jota vietetään vuosittain marraskuussa (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI), i. a.). Tapahtuman aikana järjestetään monenlaista ohjelmaa, kuten esimerkiksi erityyppisten pelien pelaamista, paneelikeskusteluja, luentoja ja puheita. Peliviikko tuo esille erilaisia pelaamisen muotoja, tarjoaa mahdollisuuden yhdessä pelaamiseen, sekä tuo esille peleistä käytävää keskustelua.

## 2.3 Pelikasvatus

Tässä luvussa käsitellään pelikasvatusta yleisellä tasolla ja kirjastojen näkökulmasta. Pelikasvatus yleisesti -alaluvussa määritellään pelikasvatusta käsitteenä, sekä siihen liittyviä muita termejä, kuten esimerkiksi pelisivistystä ja pelilukutaitoa. Luvussa kerrotaan pelikasvatuksen hyödyistä ja ennaltaehkäisevistä vaikutuksista sekä pelien ja pelaamisen yhteiskunnallista vaikutusta. Kirjastojen pelikasvatus -luvussa perehdytään kirjastossa tehtävän pelikasvatuksen käytännön esimerkkeihin ja mahdollisuuksiin.

### 2.3.1 Pelikasvatus yleisesti

Pelikasvatus on väline ja keino pelisivistyksen ja pelilukutaidon lisäämiseen (Meriläinen, 2013, s. 10). Pelisivistys on pelien ja pelaamisen ymmärrystä. Pelilukutaito koostuu kyvystä tuntea pelien erilaisia osa-alueita, pelien sisältöjen ja viestien tulkintaa, sekä ymmärrystä pelaamisen roolista nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatus on osa mediakasvatuksen kokonaisuutta, jonka tavoitteena on antaa kaikenikäisille valmiuksia toimia nykyajan tietoyhteiskunnassa.

Pelikasvatusta tekevät eri alojen edustajat, kuten esimerkiksi kirjastot, koulut ja nuorisotyö, mutta myös yksityishenkilöt. Pelikasvatus ei vaadi sitä tekeviltä henkilöitä, kuten esimerkiksi kirjastonhoitajalta yksityiskohtaista tuntemusta peleistä ja pelikulttuurista, vaan oleellista on kiinnostus pelikasvatukseen ja kasvatettavan henkilön hyvinvointiin (Meriläinen, 2013, s. 13). Kasvattajan kiinnostuksella, läsnäololla ja keskustelulla voi vaikuttaa siihen, miten pelaaja omaksuu ja oppii käsittelemään peleistä oppimaansa tietoa. Vanhempi ja lapsi voivat esimerkiksi pohtia yhdessä pelin tarinaa ja sen opetuksia. Sukulaisen kiinnostus ja keskustelu nuoren peliharrastuksesta voi tukea nuoren hyvinvointia. Pelit voivat olla nuorelle tärkeitä oman identiteetin muodostuksen kannalta ja siihen positiivisesti suhtautuminen auttaa nuorta kasvamaan ihmisenä ja se opettaa myös kasvattajaa peleistä ja niiden merkityksestä.

Pelikasvatus toimii myös ennaltaehkäisevänä toimintana. Sen avulla voidaan esimerkiksi ehkäistä pelaamisesta aiheutuvia haittoja (Meriläinen, 2013, s. 13). Pelaamisesta aiheutuvat haitat voivat olla lieviä tai vakavia. Lievät haitat voivat olla esimerkiksi niska- ja hartiakivut, päänsärky tai uniongelmat (Silvennoinen, 2013, s. 99). Lievät ja ohimenevät haitat voi parantaa esimerkiksi paremmalla ergonomialla, taukojen pitämällä ja paremmalla valaistuksella.

Pelaamisen haitat ovat vakavia silloin, kun se haittaa merkittävästi muuta elämää, kuten esimerkiksi koulunkäyntiä, työssäkäyntiä tai sosiaalisia suhteita.

### 2.3.2 Kirjastojen pelikasvatus

Mediakasvatus ja pelikasvatus sen osa-alueena ovat tärkeä osa kirjastojen perustoimintaa (Marjomaa, 2013, s. 78). Monet ikäryhmät hakeutuvat kirjastoon pelaamaan, joten kirjastolta odotetaan peleihin liittyvää asiantuntijuutta. Esimerkiksi peleihin liittyviä ikärajoja ja erilaisia pelimuotoja tunnetaan huonosti, joten on tärkeää, että kirjaston henkilökunnalla on tietoa vastata peleihin liittyvään tiedontarpeeseen ja pelitaitojen parantamiseen. Pelitaitojen tukemisen lisäksi on tärkeää laajentaa sanastoa esim. strategioiden ja pelityylien nimeämiseen, sekä kehittää pelien tuotannon ja markkinoinnin eri piirteitä tiedostavaa kriittistä lukutaitoa (Mäyrä, 2013, 36:43). Pelit voivat toimia kriittisenä tekijänä lukutaidon edistämisessä (Marjomaa, 2013, s. 77).

Kirjastojen pelitoiminnasta ja pelikasvatuksesta tyypillisesti ehkä ajatellaan, että se on suunnattu vain lapsille ja nuorille. Kirjasto voi kuitenkin huomioida ja huomioikin eri käyttäjäryhmiä. Kirjastolla on hyvä mahdollisuus tarjota pelikasvatusta monenlaisille ryhmille (Meriläinen, 2021, 29:16). Kirjasto voi tarjota pelikasvatusta etenkin sellaisille henkilöille, joille pelaaminen ja nykyinen digipelaaminen ei ole niin tuttua ja oleellista. Voidaan puhua esimerkiksi aikuisista pelaajista, senioripelaajista, nuorten vanhemmista ja isovanhemmista, jotka ovat usein aika unohdettuja ryhmiä. Erilaiset ryhmät kaipaavat erilaista tietoa ja kirjasto pystyy vastaamaan tähän joustavasti (mt. 30:50). Asiakkailla on myös matalampi kynnys tulla kysymään kirjastosta peleihin liittyvistä asioista kuin olla yhteydessä esimerkiksi nuorisotyöntekijään tai pelitutkijaan. Myös uuden pelin kokeileminen voi olla iso kynnys, joten kirjastolaisen ammatillinen ja ystävällinen ohjaus päästä pelissä eteenpäin voi olla iso juttu. Esimerkiksi Helsingissä on järjestetty seniorien pelitoimintaa (mt. 25:00).

Kirjasto tekee pelaamisesta tasa-arvoisempaa, sillä se tarjoaa niille asiakkaille mahdollisuuden pelata, joilla ei esimerkiksi taloudellisista syistä tai muista syistä johtuen ole mahdollisuutta hankkia pelejä ja pelikonsoleja kotona käytettäväksi (Meriläinen, 2021, 21:00). Pelien ilmainen pelaaminen ja lainaaminen kirjastoista lisää pelien saavutettavuutta (mt. 20:45).

Pelikasvatusta tehdään kirjastossa monilla eri tavoilla. Näitä ovat esimerkiksi peliviikko, lähiverkkotapahtumat, pelikerhot, luennot, keskustelut, pakopelihuoneet, pihapelitapahtumat, pelien tarjoaminen ja pelivinkkaus (Meriläinen, 2021, 21:28). Meriläinen (2021, 22:35) toteaa, että pelien tarjoaminen ja pelivinkkaus ovat hyviä tapoja tehdä pelikasvatusta ja laajentaa ihmisten käsitystä peleistä kulttuurituotteina. Kyse ei ole siitä, että pelit ovat toisarvoista kulttuuria verrattuna kirjoihin, vaan kirjasto voi osaltaan nostaa pelaamisen profiilia ja kannustaa ihmisiä kokeilemaan uusia pelejä.

Pelejä ja pelikasvatusta voidaan tuoda esille myös monimediallisella työotteella. Pelit ovat multimediallisia teoksia ja kirjasto voi auttaa ihmisiä luomaan tällaisia yhteyksiä pelien ja muiden medioiden välille (Meriläinen, 2021, 23:10). Peleihin kytkeytyviä aineistoja, ovat esimerkiksi kirjat, sarjakuvat ja elokuvat. Peleihin liittyvät muut aineistot voivat perustua suoraan peliin tai liittyä pelissä käsiteltäviin aiheisiin (mt. 27:00). Pelejä ja niiden aiheita voi käsitellä muutenkin kuin pelin muodossa. Myös kirjoittaminen, piirtäminen, cosplay eli joksin hahmoksi pukeutuminen ja värkkäämiskulttuuri (askartelu, käsityöt, tuotteiden teko) edistävät pelikasvatusta ja pelikulttuuria.

Kirjaston pelikasvatuksen ei tarvitse riippua vain tietyn kirjaston tai tietyn työntekijän harteilla, vaan sitä voi toteuttaa yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Yhteistyötä voidaan tehdä esimerkiksi aiheesta kiinnostuneiden kollegoiden, tapahtumajärjestäjien, harrastajien, yhdistysten, ammattiverkostojen ja asiakkaiden kanssa (Meriläinen, 2021, 31:51). Peleistä kiinnostuneiden työntekijöiden osaamista voi hyödyntää esimerkiksi tapahtumien järjestämisessä tai aineistohankinnoissa. Ammattilaisverkostoissa, esimerkiksi Facebookissa *pelikasvattajien verkosto* ja *mediakasvattajien verkosto* toimivat hyvinä kanavina saada tietoa pelaamisesta ja luoda yhteistyömahdollisuuksia (mt. 33:10). Yhteistyö harrastajien ja yhdistyksien kanssa ovat tuoneet kirjastoihin esimerkiksi peliaineistoja (miniatyyrit, roolipelit) ja pelitapahtumia, kuten esimerkiksi lähiverkkotapahtumat (mt. 33:52). Kirjastot voivat tehdä myös jalkautuvaa pelikasvatusta, esimerkiksi toisen tahon järjestämissä pelitapahtumissa. Helsingin kirjastot ovat esimerkiksi mukana roolipelitapahtuma Ropeconissa (mt. 23:46). Kirjastojen läsnäolo pelitapahtumissa voi tavoittaa sellaisia asiakasryhmiä, jotka eivät käy kirjastossa niin usein. Tästä ovat esimerkkinä teini-ikäiset pojat tai nuoret aikuiset (mt. 24:50). Kirjaston asiakkaat voivat myös olla yksi yhteistyökumppani kirjaston pelikasvatuksessa. Kirjaston käyttäjien kanssa voi keskustella ja kuunnella asiakkaiden näkemyksiä ja toiveita siitä, mitä peleihin liittyviä juttuja olisi hyvä saada kirjastoon (mt. 34:36).

### 3 KIRJASTOJEN PELITILAT

Suomessa on monia kirjastoja, joissa on pelitila tai useita pelitiloja. Useimmissa kirjastoissa on yksi pelitila, jossa voi pelata yhdellä tai useammalla konsolilla. Esimerkiksi Vaasan ja Ylöjärven pääkirjastojen pelihuoneissa voi pelata kahdella eri pelikonsolilla. Kurikan pääkirjaston pelitilassa on kuusi pelilaitetta ja konsolia, joista valita (Kirjastot.fi, i. a.). Suomesta löytyy ainakin yksi kirjasto, joka tarjoaa laajat tilat ja mahdollisuudet pelaamiseen. Tästä on esimerkkinä Helsingin keskustakirjasto Oodi. Kyseisestä kirjastosta löytyy kolme pelihuonetta, jotka on tarkoitettu konsolipelaamiseen ja yksi iso pelitila, josta löytyy 14 Pelitalon konetta (mt.). Kirjastojen pelaamispaikat ja pelikonsolit löytyvät pääosin lasten- ja nuortenosastojen yhteydestä (Marjomaa, 2013, s. 79).

Kohdistan tutkimukseni Tampereen kaupunginkirjaston toimipisteisiin. Kaupunginkirjaston kolmesta toimipisteestä löytyy pelihuone tai tila. Seuraavissa alaluvuissa esitellään kyseisten toimipisteiden pelihuoneita tai tiloja.

#### 3.1 Pääkirjasto Metso

Pääkirjasto Metson pelihuone sijaitsee lasten- ja nuortenosastolla (Tampereen kaupunki, 24.5.2022). Pelihuoneessa on käytössä Playstation 5 -pelikonsoli, Playstation VR -virtuaalilidellisuuslasit ja neljä tietokonetta. Tietokoneilla voi pelata ja käyttää internetiä, ja ne ovat käytössä alle 15-vuotiaille. Pelikonsolin ja nettikoneet voi varata käyttöön tunniksi päivässä ja VR-lasit puoleksi tunniksi päivässä. Pelihuoneen käytön maksimimäärä on kahdeksan henkilöä. Laitteiden varaaminen tehdään paikan päällä lasten- ja nuortenosaston tiskillä tai puhelimitse. Virtuaalilasien valmistajan mukaan VR-lasit eivät sovellu alle 12-vuotiaille, joten alle 12-vuotiaat eivät voi itse varata niitä. He voivat käyttää laseja vain vanhemman valvonnassa. Pelihuoneessa voi pelata korkeintaan K7-ikärajalla merkittyjä pelejä. Pääkirjaston pelihuone on ensisijaisesti tarkoitettu alle 15-vuotiaille lapsille ja nuorille. Pelihuoneesta löytyy myös televisio, pöytiä, tuoleja ja muutama säkkituoli. Pelihuone on monikäyttöinen ja kirjasto hyödyntää sitä myös esimerkiksi pienten ryhmien ohjaustilana, kuten kuvassa 1 näkyvistä kirjoista ja leluista voi nähdä.



Kuva 1. Tampereen pääkirjasto Metson pelihuone (2021).

### 3.2 Tesoman kirjasto

Tesoman kirjaston pelihuoneesta löytyy kaksi Playstation 4 -konsolia ja Xbox One -konsoli (Tampereen kaupunki, 24.5.2022.). Konsoleille pelattavat pelit saa kirjaston asiakaspalvelutiskistä. Pelihuoneen voi varata tunniksi päivässä maanantaista perjantaihin klo 8–14 ja lauantaina klo 9–16. Muina aikoina pelihuone on viereisen nuorisotilan käytössä. Pelihuoneessa on kolme tv-näyttöä, LED-valot, pehmusteisia tuoleja ja säkkituoleja. Huoneesta löytyy myös stereo-soitin ja muutama pistorasia. Pelihuoneen valaistusta pystyy säätämään niin, että voi pitää kattovalot päällä tai sammuttaa kattovalot ja pelata hämärässä LED-valojen loisteessa.



Kuva 2. Tesoman kirjaston pelihuone (2022).

### 3.3 Lielahden kirjasto

Lielahden kirjaston pelihuoneesta löytyy Nintendo Switch ja Playstation 4 -pelikonsolit (Tampereen kaupunki, 24.5.2022). Pelihuoneen voi varata tunnin ajaksi päivässä. Pelihuoneessa on kaksi TV-näyttöä, pari nojatuolia ja muutama kappale säkkituoleja. Huoneen takaseinää koristaa koivutapetti. Huoneen sisäänkäynniltä katsottuna sen vasemmanpuoleisella seinällä on lista Nintendo Switch- ja PS4- konsoleilla pelattavista peleistä. Listalla olevat pelit ovat lapsille sopivia.



Kuva 3. Lielahden kirjaston pelihuone (2022).

## 4 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄT

Opinnäytetyön tutkimusongelmana on Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen asiakastytyväisyys ja pelitilojen kehittäminen. Tutkimuskysymyksissä pyritään selvittämään asiakkaiden mielipiteitä, toiveita ja kehittämisideoita. Tutkimuskysymykset 1 ja 2 kohdistuvat kirjastoihin, joissa on pelitila ja 3. tutkimuskysymyksessä tarkastellaan pelitilattomien kirjastojen näkökulmaa.

Valitut tutkimuskysymykset:

1. Asiakkaiden mielipiteet kirjastojen nykyisistä pelitiloista.
2. Asiakkaiden kehittämisideat kirjastojen pelitiloille.
3. Asiakkaiden toiveet pelitiloista kirjastoihin, joissa niitä ei ole.

### 4.1 Kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyön tutkimusmenetelmäksi valikoitui määrällinen eli kvantitatiivinen tutkimus. Määrällisessä tutkimuksessa pyritään selvittämään ja tarkastelemaan erilaisia luokitteluita, syy- ja seuraussuhteita, vertailua ja numeerisia tuloksiin perustuvia ilmiöitä (Jyväskylän yliopiston Koppa, 2015). Määrällinen menetelmä sopii hyvin tutkimuskysymysten vastausten selvittämiseen, sillä vastauksissa voidaan tehdä esimerkiksi vertailuja asiakkaiden kehittämisideoista pelitilallisten ja pelitilattomien kirjastojen välillä. Määrällisellä menetelmällä voidaan myös tarkastella vastausten syy- ja seuraussuhteita ja kerätä numeerisia tietoja esimerkiksi vastaajien iän ja sukupuolen mukaan.

### 4.2 Kyselytutkimus

Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmäksi valitsin kyselylomakkeen. Kyselytutkimukseen tehdään yleensä vakioidut kysymykset ja vastausvaihtoehdot strukturoidun kyselylomakkeen avulla (Tietoarkisto, i. a.). Kyselyn havainnon kohteena on henkilöt, joidenka mielipiteitä, ominaisuuksia ja käyttäytymistä selvitetään tutkimuksen avulla. Kyselytutkimukset toteutetaan yleensä internet- tai postikyselyinä eli paperisena lomakekyselyinä (mt.). Oman tutkimukseni kohdalla toteutan sekä internetkyselyn että paperisen kyselyn, joka jaetaan postin sijaan

tutkimukseen osallistuvissa kirjastoissa. Tietoarkiston (i. a.) mukaan internetkyselyt ovat koko ajan yleistymässä, mutta yleisyydestä huolimatta internet ei ole kaikkien käytössä, eivätkä kaikki halua käyttää sitä. Ottaen tämän huomioon ja tarjoamalla kyselystä myös paperisen version, tutkimuksesta tulee saavutettavampi myös niille kirjaston asiakkaille, jotka eivät käytä internettiä tai joilla on vähäiset digitaidot.

### 4.3 Tutkimuksen toteutus

Kyselytutkimus toteutettiin sekä sähköisenä että paperisena kyselylomakkeena. Kysely tehtiin Webropol-työkalulla. Pelitilallisille ja pelitilattomille kirjastoille tehtiin kyselystä omat versiot. Kysely koostui monivalintakysymyksistä, avoimista kysymyksistä ja yhdestä kuvakysymyksestä. Osa kysymyksistä oli merkitty pakollisiksi, mutta kaikkiin kysymyksiin ei ollut pakko vastata. Molemmissa versiossa oli osittain samoja kysymyksiä. Kyselyn vastaamisen ohessa osallistujat saivat halutessaan osallistua peliliikkeen lahjakorttiarvontaan. Arvontaa varten oli erillinen lomake, johon kerättiin osallistujien yhteystietoja. Kysely toteutettiin kuitenkin anonyyminä. Arvontalomakkeeseen ja kyselylomakkeeseen annettuja tietoja ei yhdistetty toistensa kanssa. Osallistujien yhteystietoja käytettiin vain arvonnän suorittamiseen.

Kysely oli tarkoitus jakaa viiteentoista Tampereen kaupunginkirjaston toimipisteeseen. Kirjaston yhteydenottojen jälkeen selvisi, että kuusi kirjastoa ehti ja suostui jakamaan kyselyäni asiakkaille. Kaksi kirjastoa jakoi sekä paperista, että sähköistä kyselyä. Loput neljä kirjastoa pystyivät jakamaan vain sähköistä kyselyä, koska kokivat paperisen kyselyn jakamisen järjestelyt liian haastaviksi. Sähköistä kyselyä jaettiin linkkinä ja QR-koodina. Paperinen kysely ja arvontalomake olivat esillä pelitilojen läheisyydessä ja/tai muualla kirjastotilassa omissa pinoissa. Kyselyä markkinoitiin kirjastojen sosiaalisen median tileillä ja paperisina QR-koodimainoksina kirjaston tiloissa. Mainokset tehtiin canva-sivuston graafisen suunnittelun työkalulla. Kyselyt olivat auki kaksi viikkoa ja kirjastot pitivät kyselyä auki heille sopivina ajankohdina. Kokonaisuudessaan kysely oli auki 17.10.2022–22.11.2022 välisenä aikana.

Kyselyn päättymisen jälkeen keräsin arvontaan osallistuneiden yhteystiedot ja annoin jokaiselle osallistujalle numerokoodin arvontaa varten. Arvontaan osallistui yhteensä 23 henkilöä. Neljä osallistujaa karsittiin arvonnän ulkopuolelle, koska heillä oli puutteelliset yhteystiedot arvonnän tulosten tiedottamista tai mahdollista palkinnon toimittamista varten. Suoritin

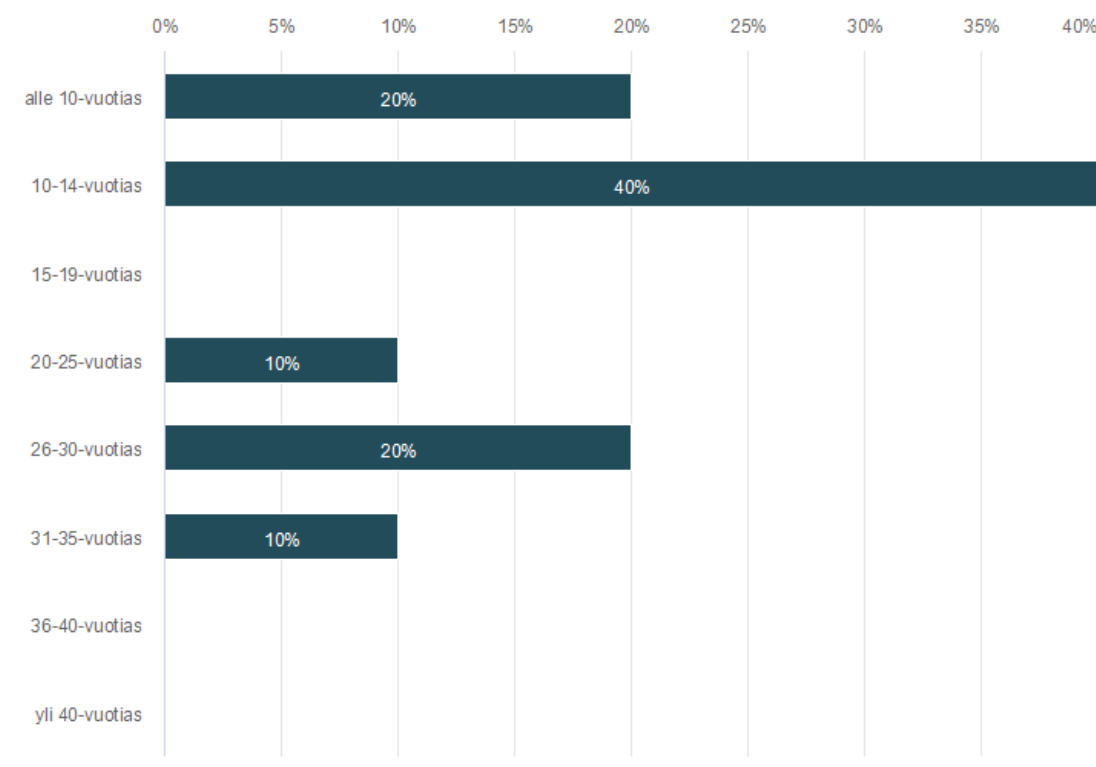
arvonnan internetistä löytyvällä arvontakoneella. Arvonnan tuloksista ilmoitettiin voittajalle ja muille osallistujille sähköpostilla tai tekstiviestillä. Palkinto toimitettiin voittajalle postitse.

## 5 TUTKIMUSTULOKSET

### 5.1 Pelitilallisten kirjastojen kyselyn tulokset

Kyselyyn oli mahdollista vastata joko sähköisesti verkkokyselyllä tai paperisella kyselyllä. Pelitilallisten kirjastojen asiakkaat vastasivat vain sähköisellä kyselyllä, mikä johtui siitä, että kyseiset kirjastot eivät pystyneet jakamaan paperista kyselyä sen järjestelyjen hankaluuden takia. Kyselyyn tuli yhteensä kymmenen vastausta.

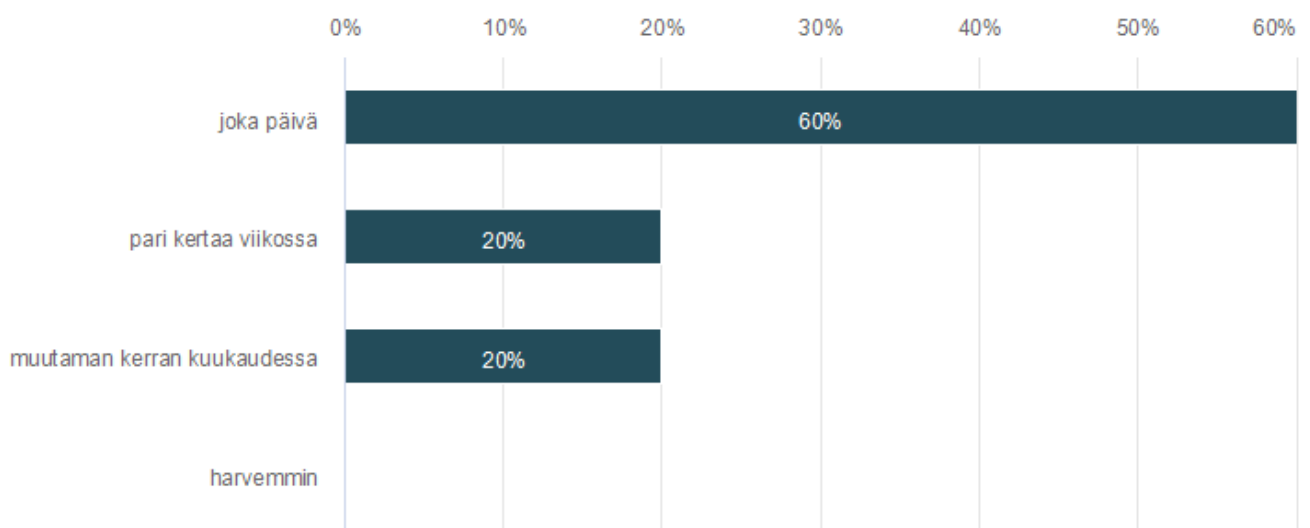
Kyselyn kahdessa ensimmäisessä kysymyksessä kysyttiin vastaajien esitietoja liittyen ikäluokkaan ja sukupuoleen. Molemmat kysymykset olivat pakollisia. Ensimmäisessä kysymyksessä kysyttiin vastaajien ikäluokkaa. Suurin osa vastaajista, eli 40 % oli 10–14-vuotiaita. Toiseksi eniten (20 %) oli alle 10-vuotiaita ja 26–30-vuotiaita vastaajia. Vähiten vastaajia (10 %) oli 20–25-vuotiaiden ja 31–35-vuotiaiden keskuudessa. Kolme ikäluokkaa eli 15–19-vuotiaita, 36–40-vuotiaita ja yli 40-vuotiaita ei ollut yhtään edustettuna (kuvio 1).



Kuvio 1. Vastaajien ikäluokka (n =10).

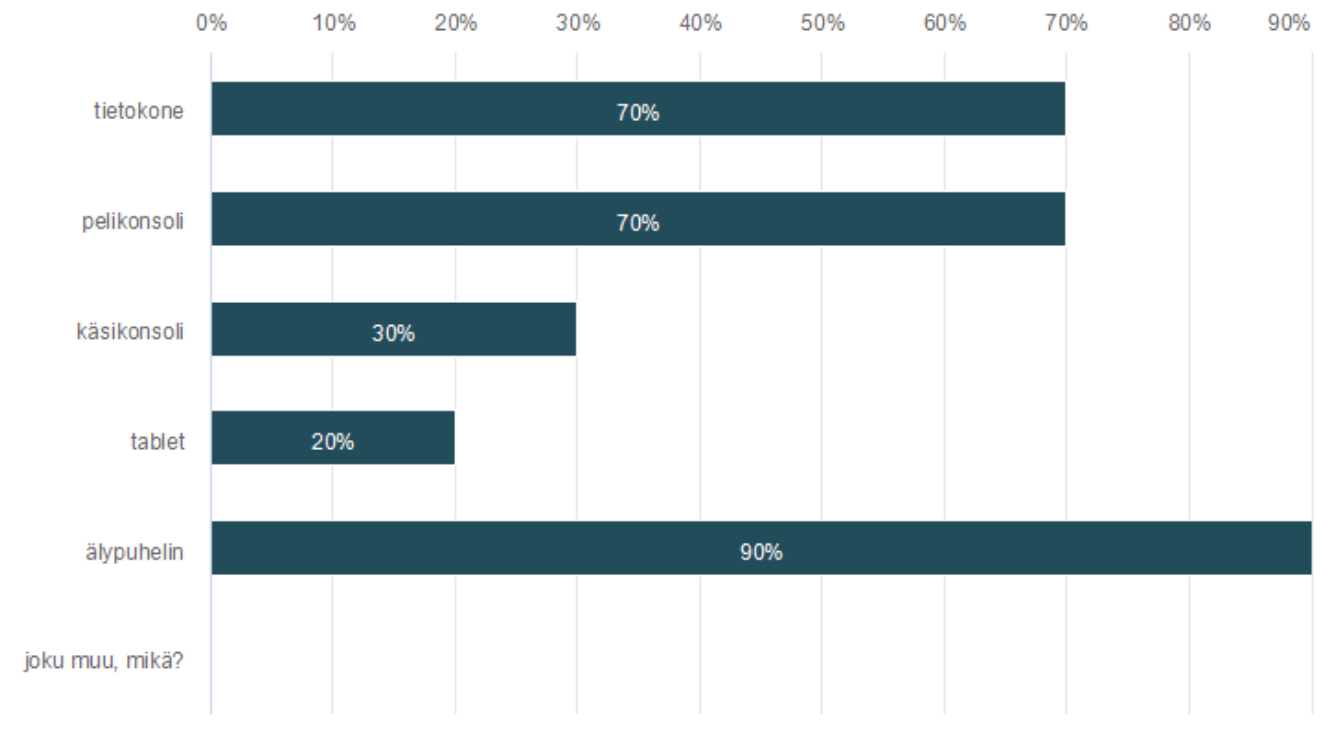
Toisessa kysymyksessä kysyttiin vastaajien sukupuolta. Kyselyyn vastanneista suurin osa eli 40 % oli miehiä ja/tai poikia eli kahdeksan henkilöä. Vastaajista 20 % oli naisia ja/tai tyttöjä, joita oli kaksi henkilöä. Muunsukupuolisia ja sukupuolensa kertomatta jättäviä henkilöitä ei ollut edustettuna.

Kyselyn ensimmäisessä varsinaisessa osiossa käsiteltiin vastaajien vapaa-ajan pelaamistottumuksia kotona ja kirjastossa. Tähän osioon kuuluivat kysymykset 3–9. Kyselyn kolmannessa kysymyksessä selvitettiin, kuinka usein vastaajat pelaavat vapaa-ajalla. Kysymyksessä oli neljä valmista vaihtoehtoa (kuvio 2). Vastaajista suurin osa eli 60 % ilmoitti pelaavansa joka päivä. Loput 40 % vastauksista jakautuivat tasan pari kertaa viikossa ja muutaman kerran kuukaudessa vaihtoehtojen kesken, kumpaiseenkin 20 % osuudella. Kuukaan vastaajista ei valinnut vaihtoehtoa harvemmin.



Kuvio 2. Kuinka usein pelaat vapaa-ajalla? (n = 10).

Neljännessä kysymyksessä kysyttiin vastaajien kotoa löytyvistä pelaamiseen soveltuvista laitteista. Kysymys oli monivalintainen ja vastaajat saivat halutessaan valita useamman vaihtoehdon. Valittuja vaihtoehtoja tuli kysymykseen yhteensä 28 kappaletta (taulukko 2).



Kuvio 3. Onko kotonasi jokin pelaamiseen soveltuva laite? (n = 10).

Suurimmalla osalla vastaajista eli 90 % oli kotonaan älypuhelin. Kyseinen vaihtoehto valittiin yhdeksän kertaa. Seuraavaksi yleisimmät pelaamiseen soveltuvat laitteet olivat tietokone ja pelikonsoli, jotka löytyivät kumpainenkin 70 % vastaajista. Käsikonsoli löytyi 30 % vastaajista eli kolmelta henkilöltä ja kahdella vastaajalla eli 20 % oli myös tabletti.

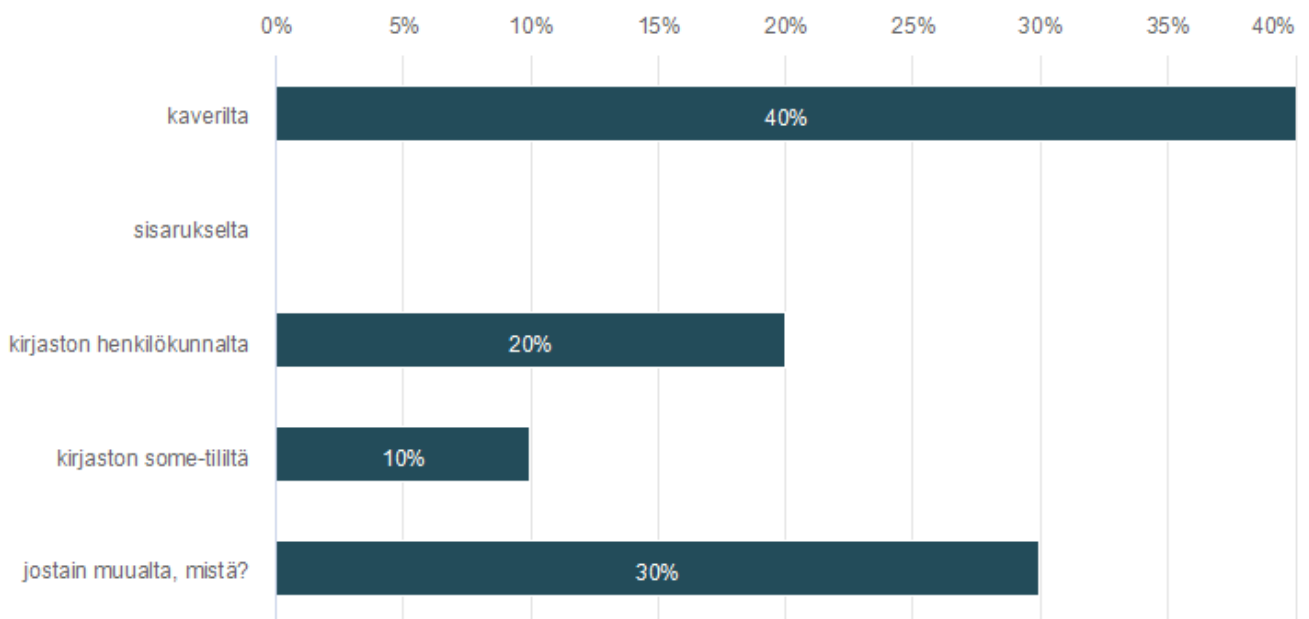
Taulukko 2. Kysymyksen 4. vastaajien määrät valmista vaihtoehtoa kohden (n = 28).

	n	Prosentti
tietokone	7	70,0%
pelikonsoli	7	70,0%
käsikonsoli	3	30,0%
tabletti	2	20,0%
älypuhelin	9	90,0%
joku muu, mikä?	0	0,0%

Viidennessä kysymyksessä pyydettiin valitsemaan kirjasto, jonka pelitilaa/huonetta vastaaja käyttää. Vaihtoehtoina olivat pääkirjasto Metso, Tesoman kirjasto ja Lielahden kirjasto. Suurin osa vastaajista 80 % eli 8 henkilöä, käytti pääkirjaston pelitilaa, kun taas

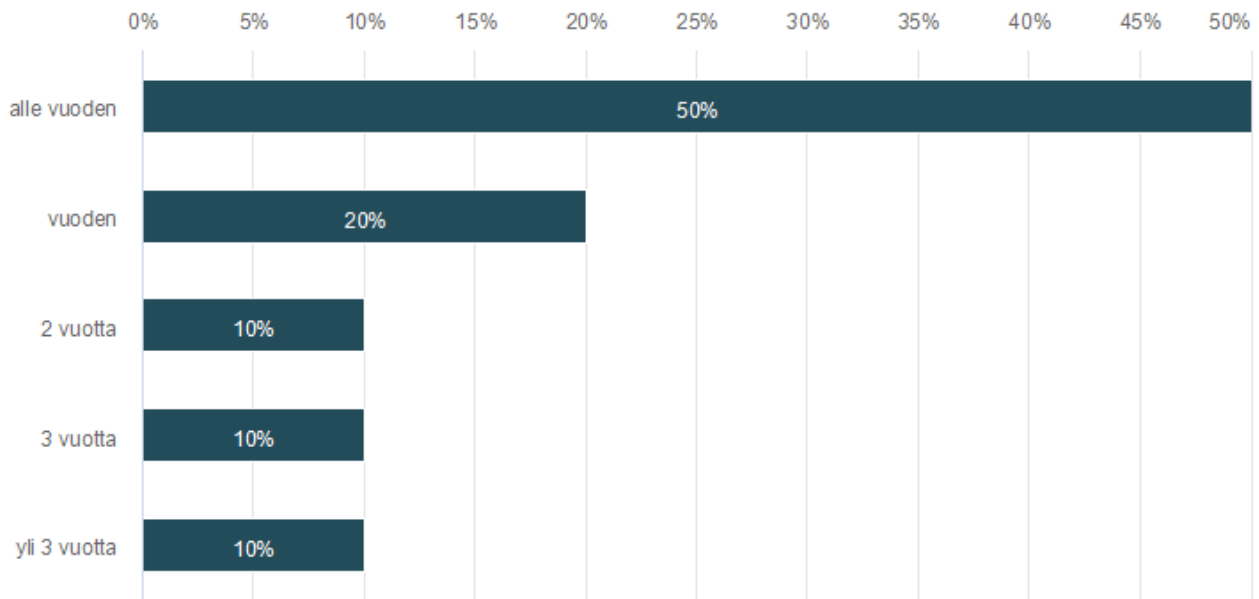
Lielahden ja Tesoman kirjastojen pelitiloja käytti vain 10 % vastaajista, kumpaistakin yksi henkilö. Vastauksissa yllätti se, että pääkirjaston Metson käyttäjät olivat kyselyssä yliedustettuina, mikä voi ehkä johtua kirjaston koosta ja suuremmasta asiakasmäärästä verrattuna pienempiin Tesoman ja Lielahden kirjastoihin. Toinen selittävä tekijä voi olla kyselyn markkinoinnin pienempi saavutettavuus pienemissä kirjastoissa.

Kuudennessa kysymyksessä selvitettiin, mistä vastaajat olivat saaneet kuulla kirjaston pelitilasta. Kysymyksessä oli viisi valmista vaihtoehtoa, joista valita ja niiden osana vaihtoehto ”jostain muualta, mistä?”. Suurin osa vastaajista eli 40 % eli 4 henkilöä sai tietää kirjaston pelitilasta kaverilta. Toiseksi yleisimmin vastaajat saivat tietää pelitilasta jotain muuta kautta, kuin valmiiksi annetuissa vaihtoehdoissa. Kyseinen vaihtoehtoon sai kirjoittaa oman vastauksen, ja vastaajat listasivat muuksi tavaksi kirjastoon tulemalla, eli he olivat omatoimisesti huomanneet kirjaston pelitilan. 20 % vastaajista sai tietää pelitiloista kirjaston henkilökunnalta ja loput 10 % kirjaston sosiaalisen median tileiltä.



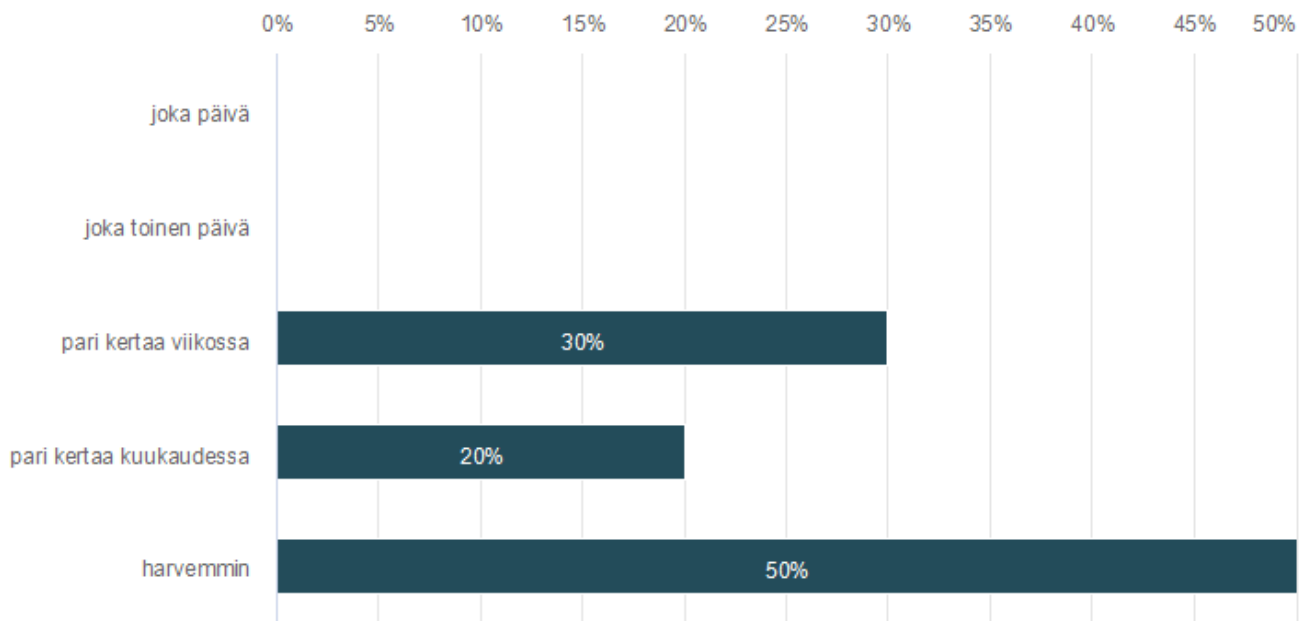
Kuvio 4. Mistä sait tietää kirjaston pelitilasta? (n = 10).

Seitsemännessä kysymyksessä selvitettiin, kuinka kauan vastaajat olivat käyttäneet kirjaston pelitilaa. Kysymyksessä oli viisi vaihtoehtoa. Puolet vastaajista (50 %) eli viisi henkilöä oli käyttänyt kirjaston pelihuonetta alle vuoden verran. 20 % prosenttia vastaajista oli käyttänyt pelitilaa vuoden verran ja yli vuoden verran käyttäneitä eli kaksi vuotta, kolme vuotta ja yli kolme vuotta käyttäneitä oli yhtä paljon eli 10 % vastaajista (kuvio 5).



Kuvio 5. Kuinka kauan olet käyttänyt kirjaston pelitilaa? (n = 10).

Kahdeksannessa kysymyksessä selvitettiin, kuinka usein vastaajat käyttivät kirjaston pelitilaa. Kysymyksessä oli viisi valmista vaihtoehtoa. Puolet vastaajista (50 %) kertoi käyttävänsä pelitilaa harvemmin kuin pari kertaa kuukaudessa. 30 % vastaajista ilmoitti käyttävänsä kirjaston pelitilaa pari kertaa viikossa ja loput 20 % vastaajista käytti pelitilaa pari kertaa kuukaudessa (kuvio 6).

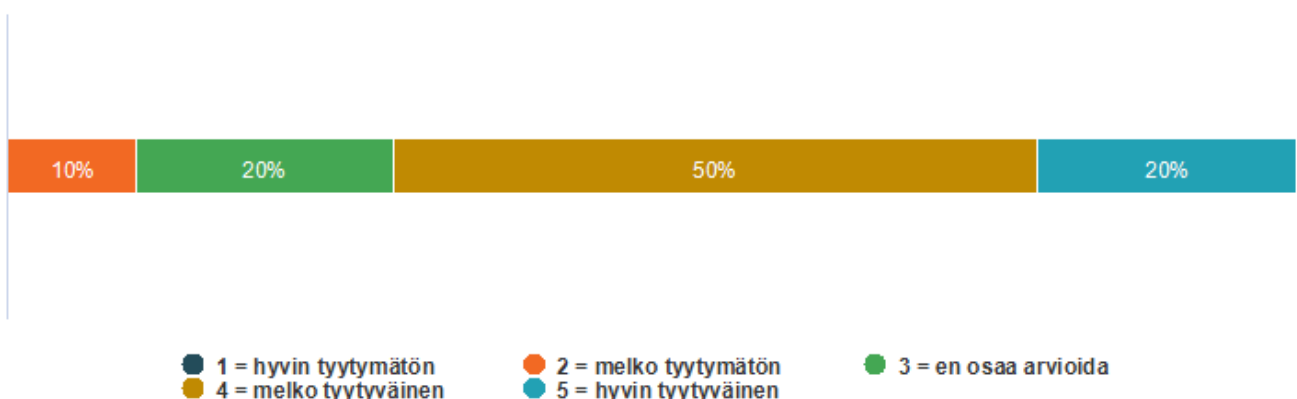


Kuvio 6. Kuinka usein käytät kirjaston pelitilaa? (n = 10).

Yhdeksännessä kysymyksessä selvitettiin, kävivätkö vastaajat pelihuoneessa yksin tai muiden kanssa. Kysymyksessä oli kolme vaihtoehtoa: yksin, kaksin tai kolmin kaverin kanssa ja isommalla porukalla. Jos vastaaja käytti pelihuonetta sekä yksin että yhdessä, vastaajan piti valita se vaihtoehto, jota hän teki eniten. Kyselyn kokonaisvastaaja määrä oli 10. Suurin osa eli 60 % vastaajista eli kuusi henkilöä kertoi käyttävänsä pelitilaa kaksin tai kolmin kaverin kanssa. Loput 40 % vastaajista eli neljä henkilöä käytti pelitilaa yksin.

Kyselyn toisessa osassa käsiteltiin pelitilojen sisustusta, kalustusta ja pelilaitteita sekä kysyttiin tyytyväisyyttä näihin edellä mainittuihin asioihin. Tähän osaan kuului kysymykset 10–22. Osiossa oli arvoasteikko-, monivalinta-, avoimia kysymyksiä sekä yksi kuvakysymys.

Kymmenennessä kysymyksessä tiedusteltiin vastaajien tyytyväisyyttä kirjaston pelitilaan. Kysymyksessä oli arvoasteikko 1–5, joista vastaaja sai valita sopivimman vaihtoehdon. Astikon numero yksi vastasi vaihtoehtoa ”hyvin tyytymätön”, kaksi vastasi vaihtoehtoa ”melko tyytyväinen”, kolme vaihtoehtoa ”en osaa sanoa”, neljä vaihtoehtoa ”melko tyytyväinen” ja numero viisi vastasi vaihtoehtoa ”hyvin tyytyväinen”, (kuvio 7). Puolet vastaajista (50 %) oli melko tyytyväinen kirjaston pelitilaan. Noin 20 % vastaajista oli hyvin tyytyväisiä ja saman verran vastaajia (20 %) ei osannut arvioida tyytyväisyyttään. Vain 10 % vastaajista ilmoitti olevansa melko tyytymättömiä. Kukaan vastaajista ei ollut valinnut vaihtoehtoa yksi eli ”hyvin tyytymätöntä”.

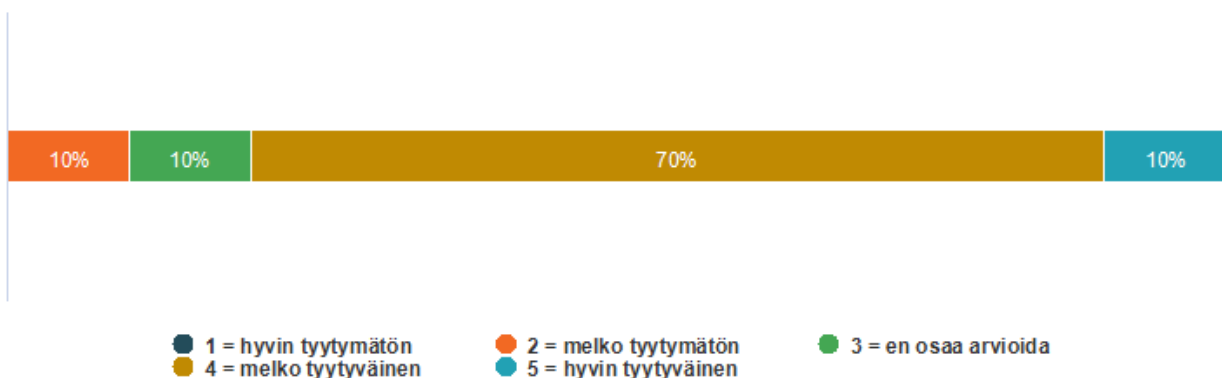


Kuvio 7. Kuinka tyytyväinen olet kirjaston pelitilaan? (n = 10).

Seuraavassa kysymyksessä vastaajat saivat perustella vastauksen edelliseen kysymykseen. Kysymyksessä pyydettiin vastaajia perustelemaan, mihin asioihin he olivat

pelitilassa tyytyväisiä tai tyytymättömiä. Kysymys oli vapaaehtoinen ja siihen vastasi yhteensä viisi henkilöä. Suurin osa eli kolme henkilöä oli tyytyväisiä pelitilojen ominaisuuksiin ja kaksi vastaajaa oli tyytymättömiä johonkin asiaan pelitilassa. Yksi vastaaja kertoi tyytyväisyydestään pelien lainaamiseen. Kyseinen vastaus sivuutti kysymykseen aiheen, joten se hylätään. Kaksi vastaajaa kertoi olevansa tyytyväisiä pelitilan pelilaitteisiin, kuten tietokoneisiin ja pelikonsoleihin, joista mainittiin Playstation 5. Eräs vastaaja oli tyytyväinen pe-  
lihuoneen pieneen kokoon ja sen tarjoamaan yksityisyyteen. Yksi vastaaja oli tyytymätön siihen, että pääkirjasto Metson pelihuoneen VR-laseja ei saanut käyttää alle 12-vuotiaat. Toinen tyytymätön vastaaja ei pitänyt siitä, että pelikoneiden hiirillä oli pieni hiiritila. Vastaajien positiivisista vastauksista löytyi samankaltaisuuksia, esimerkiksi Playstation 5 ja pelitietokoneet mainittiin vastauksissa kaksi kertaa.

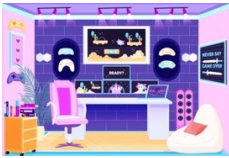


Seuraavassa, eli 12. kysymyksessä selvitettiin, kuinka tyytyväisiä vastaajat olivat pelitilan sisustukseen. Kysymyksessä oli arvoasteikko, ja siinä oli samat numeroarvosanat ja selitykset kuin 10. kysymyksessä. Suurin osa vastaajista eli 70 % oli melko tyytyväisiä pelitilan sisustukseen. Loput 30 % vastauksista jakautuivat tasan 10 % osuuksiin vaihtoehdoille melko tyytymätön, en osaa sanoa, sekä hyvin tyytyväinen (kuvio 8). Kukaan vastaajista ei valinnut vaihtoehtoa hyvin tyytymätön. Jatkokysymyksessä vastaaja sai halutessaan perustella vastauksensa edelliseen kysymykseen. Avoimessa kysymyksessä kysyttiin, mihin asioihin vastaaja oli pelitilan sisustuksessa tyytyväinen tai tyytymätön. Tähän kysymykseen vastasi yksi henkilö ja hän kertoi olevansa tyytymätön siihen, että pelitila oli liian ahdas eikä se ollut mukava.



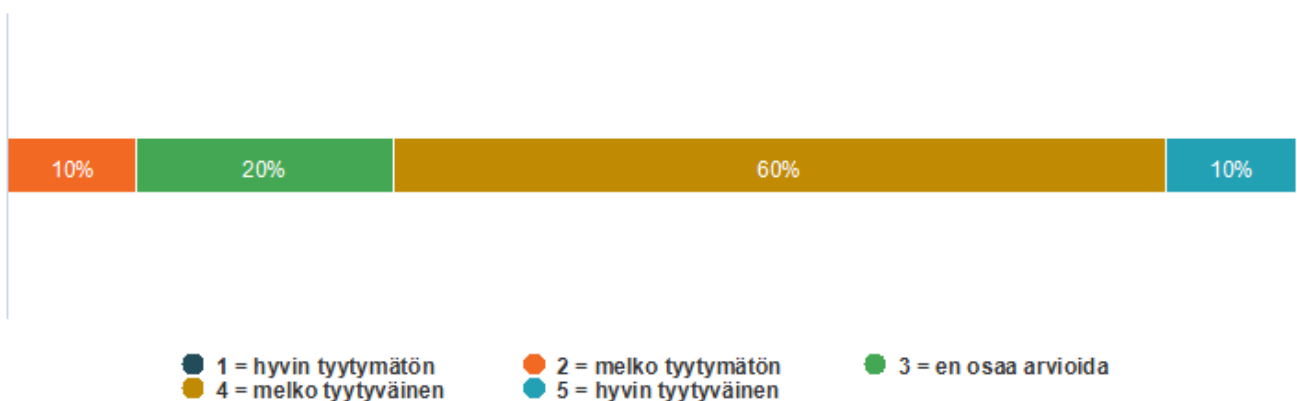
Kuvio 8. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan sisustukseen? (n = 10).

Kyselyn 14. kysymys sisälsi kuvia, ja siinä pyydettiin vastaajia valitsemaan kolmesta vaihtoehdosta sopivin vaihtoehto. Tähän kysymykseen vastasi yhteensä yhdeksän henkilöä (taulukko 3). Kuvavaihtoehdot 2 ja 3 valittiin kummatkin 4 kertaa ja ensimmäinen vaihtoehto valittiin vain kerran. Jatkokysymyksessä vastaajat saivat perustella vastauksensa edelliseen kuvakysymykseen ja he saivat myös kuvailla omien unelmiensa pelihuonetta. Tähän kysymykseen vastasi kaksi henkilöä. Yksi vastaaja kertoi yhteisöllisyyden ja klassisuuden olevan pelitilassa tärkeämpää kuin halvan ja muovisen nykytyylin. Toinen vastaaja perusteli valintaansa pelihuoneen siisteydellä.

Taulukko 3. Vastaajien määrä kuvavaihtoehtoa kohden (n = 9).

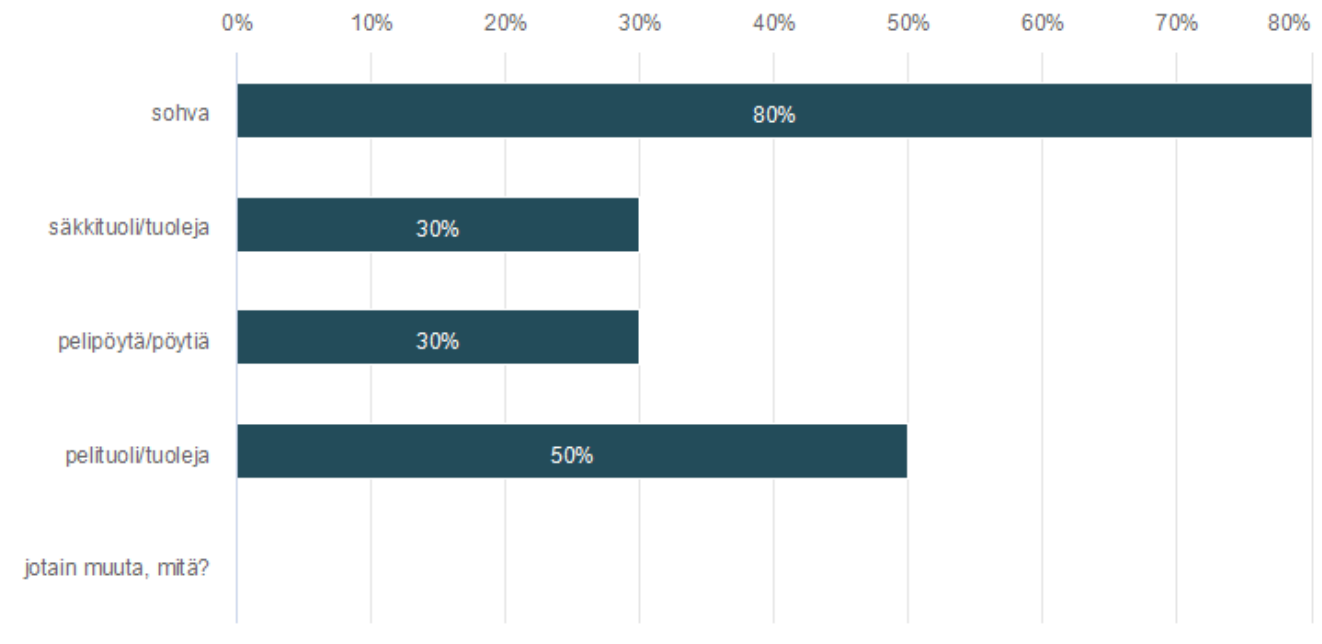
	n	Prosentti
 <p>Kuva 4. Kuvavaihtoehto 1 (pikisuperstar, i.a.).</p>	1	11,1 %
 <p>Kuva 5. Kuvavaihtoehto 2 (macrovector, i.a.).</p>	4	44,5 %
 <p>Kuva 6. Kuvavaihtoehto 3 (freepik, i.a.).</p>	4	44,4 %

Kuudennessatoista kysymyksessä selvitettiin, kuinka tyytyväisiä vastaajat olivat pelitilojen nykyisiin kalusteisiin. Kysymys oli asteikkokysymys. Suurin osa vastaajista (60 %), oli melko tyytyväisiä pelitilan kalusteisiin. Kaksikymmentä prosenttia vastaajista ei osannut arvioida tyytyväisyyttään. Vastaajista 10 % olivat sekä melko tyytymättömiä että hyvin tyytyväisiä (kuvio 9). Kukaan vastaajista ei valinnut vaihtoehtoa hyvin tyytymätön. Jatkokysymyksessä vastaajat saivat perustella vastauksensa edelliseen kysymykseen. Avoimessa kysymyksessä kysyttiin mihin kalusteisiin vastaajat olivat tai eivät olleet tyytyväisiä. Jatkokysymykseen vastasi yksi henkilö ja hän kertoi vastauksessaan pitävänsä pelitilan säkkituoleja kivoina.



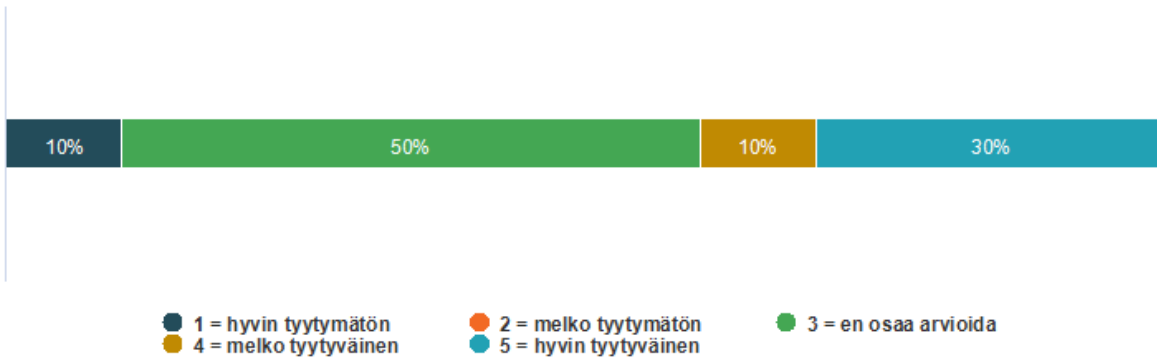
Kuvio 9. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan nykyisiin kalusteisiin? (n = 10).

Seuraavassa kysymyksessä selvitettiin, millaista kalustusta vastaajat haluaisivat lisää pelitilaan. Kysymyksessä oli useita vaihtoehtoja, joista sai valita useamman. Suurin osa vastaajista (80 %) halusi sohvan. Puolet vastaajista (50 %) halusi lisää pelituoleja ja 30 % vastaajista halusi lisää säkkituoleja ja pelipöytiä (kuvio 10).



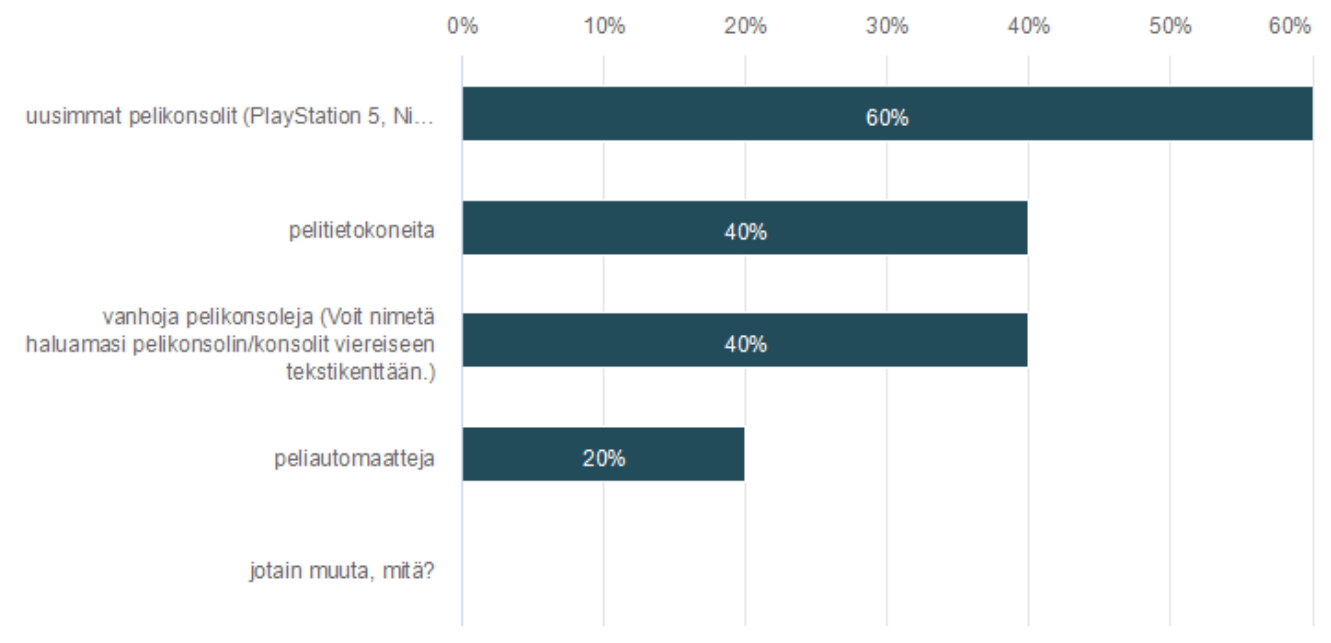
Kuvio 10. Millaista kalustusta haluaisit lisää pelitilaan? (n = 19).

Kyselyn seuraavassa kysymyksessä tarkasteltiin, kuinka tyytyväisiä vastaajat olivat pelitilan pelilaitteisiin. Kysymyksessä oli arvoasteikko. Puolet vastaajista (50 %) ei osannut arvioida tyytyväisyyttään pelilaitteisiin. Kolmekymmentä prosenttia (30 %) vastaajista ilmoittivat olevansa hyvin tyytyväisiä pelilaitteisiin ja 10 % vastaajista olivat melko tyytyväisiä ja hyvin tyytymättömiä (kuvio 11). Kukaan vastaaja ei valinnut vaihtoehtoa melko tyytymätön. Jatkokysymyksessä vastaajat saivat halutessaan perustella vastauksensa edelliseen kysymykseen. Kysymyksessä kysyttiin mihin pelilaitteisiin vastaajat olivat tyytymättömiä tai tyytyväisiä. Kysymykseen vastasi yksi henkilö ja hän kertoi vastauksessaan olevansa tyytyväinen kirjastonsa pelitilan Playstation 5 konsoliin, mutta tyytymätön pelaamisessa käytettäviin virtuaalilaisiin. Tämä todennäköisesti johtuu sen 12-vuoden ikäraajasta.



Kuvio 11. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan laitteisiin? (n = 10).

Seuraavassa kysymyksessä vastaajilta kysyttiin, mitä pelilaitteita he haluaisivat lisää kirjaston pelitilaan. Kysymyksessä oli useita vaihtoehtoja, joista sai valita kolme tärkeintä. Vastauksia sai myös halutessaan täydentää kirjoittamalla vaihtoehtojen viereisiin tekstikenttiin. Suurin osa vastaajista (60 %) halusi uusimpia pelikonsoleita. Neljäkymmentä prosenttia (40 %) vastaajista halusi lisää pelitietokoneita ja vanhoja pelikonsoleja. Kaksikymmentä prosenttia (20 %) vastaajista halusi lisää peliautomaatteja (kuvio 12).



Kuvio 12. Mitä pelilaitteita haluaisit lisää pelitilaan? (n = 16).

Kysymyksen vaihtoehtojen viereisiin tekstikenttiin tuli yhteensä neljä vastausta. Kolme vastausta koski uusimpia pelikonsoleita ja yksi vastaus koski vanhoja pelikonsoleja. Yksi

vastaaja kertoi haluavansa kaikki vaihtoehdossa mainitut uudet pelikonsolit ja toinen vastaaja halusi Nintendo Switch-konsolin kirjastonsa pelitilaan. Yksi vastaajat mainitsi uusien pelikonsoli -vaihtoehdon tekstikentässä uudet pelit, mutta koska vastaus ei koskenut pelikonsoleita, joten sitä ei oteta huomioon. Vanhoista pelikonsoleista ehdotettiin Nintendon Gamecube-konsolia.

Seuraavassa kysymyksessä vastaajat saivat kertoa, minkälaiseen pelaamiseen he haluaisivat pelitilan keskittyvän. Kysymys sisälsi monivalintaa. Suurin osa vastaajista eli 90 % halusi pelitilan keskittyvän konsolipelaamiseen. Puolet vastaajista (50 %) halusi pelitilan keskittyvän tietokonepelaamiseen. Neljäkymmentä prosenttia vastaajista valitsi lauta- ja korttipelien pelaamisen (taulukko 4). Kysymyksessä oli myös jotain muuta, mitä -vaihtoehto, mutta kukaan vastaajista ei valinnut sitä.

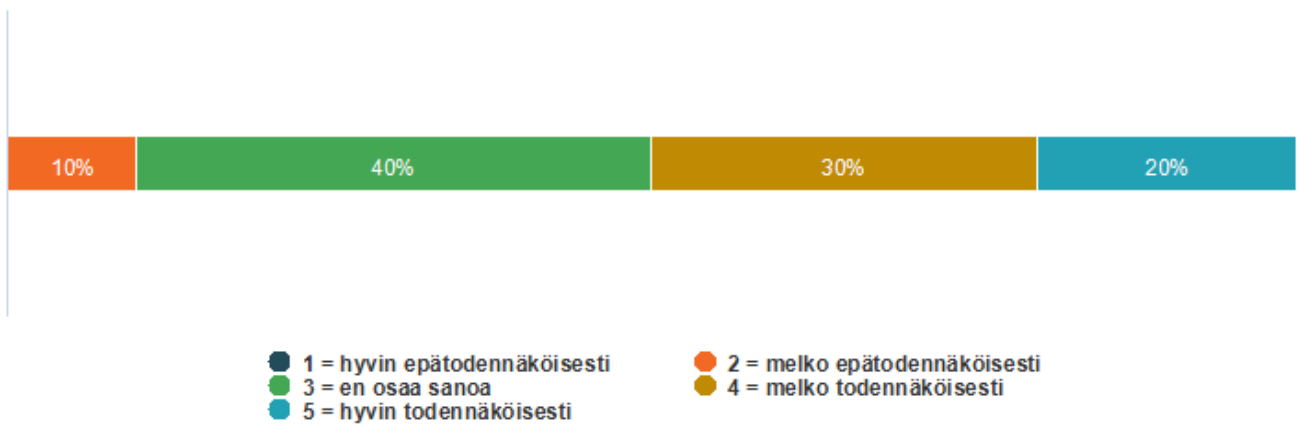
Taulukko 4. Minkä tyyppiseen pelaamiseen haluaisit pelitilan keskittyvän? (n = 18).

	n	Prosentti
konsolipelaaminen	9	90,0 %
tietokonepelaaminen	5	50,0 %
lauta- ja korttipelit	4	40,0 %
jotain muuta, mitä?	0	0,0 %

Kyselyn 23. kysymyksessä kartoitettiin sitä, olivatko kirjaston pelitilan käyttösäännöt vastaajien mielestä sopivat. Kysymyksessä oli vaihtoehtoina kyllä- ja ei -vastausvaihtoehdot. Jos vastaaja valitsi vastauksen "ei", hänen piti perustella vastauksensa ja kertoa, mitä sääntöjä muuttaisi. Kysymykseen vastasi yhteensä 10 henkilöä ja suurin osa eli 90 % pitivät sääntöjä sopivina. Vain 10 % prosenttia eli yksi vastaaja, ei pitänyt sääntöjä sopivana. Jatkokysymyksessä kyseinen vastaaja kertoi, mitä sääntöä hän muuttaisi. Vastaaja kertoi muuttavansa

virtuaalilasien käytösääntöä siten, että 9–15-vuotiaat saisivat käyttää virtuaalilaseja ilman aikuisen läsnäoloa, ja että lapset saisivat itse päättää siitä.

Seuraavassa kysymyksessä vastaajia pyydettiin arvioimaan, kuinka todennäköisesti he suosittelisivat kirjaston pelitilaa kaverille. Kysymyksessä oli arvoasteikko, jossa ääripäitä edustivat vaihtoehdot hyvin epätodennäköisesti ja hyvin todennäköisesti. Neljäkymmentä prosenttia vastaajista ei osannut sanoa, 30 % vastaajista suosittelisi melko todennäköisesti ja 20 % vastaajista suosittelisi pelitilaa hyvin todennäköisesti. Vain 10 % vastaajista suosittelisi pelitilaa melko epätodennäköisesti. Kukaan vastaajista ei valinnut vaihtoehtoa hyvin epätodennäköisesti (kuvio 13).



Kuvio 13. Kuinka todennäköisesti suosittelisi kirjaston pelitilaa kaverille? (n = 10).

Edellisen kysymyksen jatkokysymyksessä sai perustella sitä, miksi suosittelisi tai ei suosittelisi pelitilaa. Kukaan vastaajista ei vastannut tähän kysymykseen. Kyselyn 27. kysymyksessä sai antaa muuta palautetta ja kehittämisehdotuksia Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen kehittämistä varten. Tähänkään kysymykseen ei tullut vastauksia. Kyselyn viimeinen kysymys koski kyselyn arvontaan osallistumista, ja tähän vastasi myöntävästi kymmenen vastaajaa.

## 5.2 Pelitilattomien kirjastojen kyselyn tulokset

Pelitilattomien kirjastojen kyselyyn vastattiin sekä sähköisellä kyselyllä että paperikyselyllä. Sähköiseen kyselyyn tuli yhdeksän vastausta ja paperiseen kyselyyn 18 vastausta. Pelitilattomien kirjastojen kyselyyn vastauksia tuli siis yhteensä 27.

Ensimmäisessä kysymyksessä kysyttiin vastaajien ikäluokkaa. Suurin osa vastaajista eli 37 % oli 10–14-vuotiaita. Toiseksi eniten eli 22 % vastaajia löytyi yli 40-vuotiaiden ikäluokasta. Vastaajista 11 % prosenttia kuuluivat 15–19-vuotiaiden ja 26–30-vuotiaiden ikäluokkiin. Seitsemän prosenttia vastaajista oli 31–35-vuotiaita. Loput 4 % vastaajista olivat alle 10-vuotiaita, 20–25-vuotiaita ja 36–40-vuotiaita (taulukko 5). Taulukosta 5 näkee myös vastaajien määrän kutakin ikäluokkaa kohden.

Taulukko 5. Vastaajien ikäluokka ja vastaajamäärä (n = 27).

	n	Prosentti
alle 10-vuotias	1	3,7 %
10–14-vuotias	10	37,1 %
15–19-vuotias	3	11,1 %
20–25-vuotias	1	3,7 %
26–30-vuotias	3	11,1 %
31–35-vuotias	2	7,4 %
36–40-vuotias	1	3,7 %
yli 40-vuotias	6	22,2 %

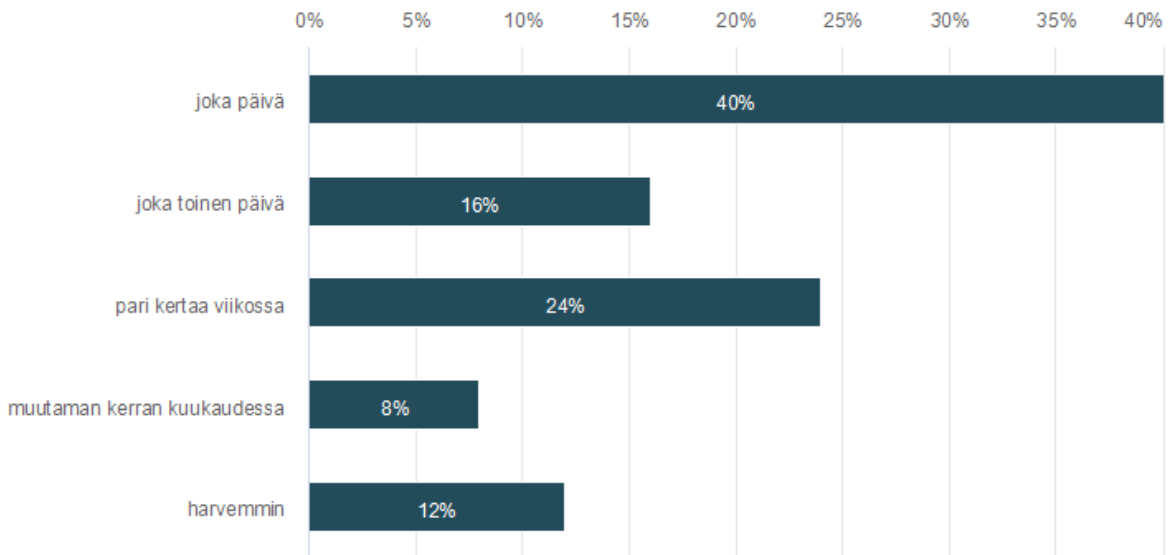
Toisessa kysymyksessä kysyttiin vastaajien sukupuolta. Suurin osa vastaajista eli 52 % olivat naisia ja/tai tyttöjä. Miehiä ja/tai poikia oli vastaajista 33 % ja muunsukupuolisia 8 % vastaajista. Sukupuolensa kertomatta jättäneitä henkilöitä oli 7 % vastaajista (taulukko 6).

Taulukko 6. Vastaajien sukupuoli ja vastausten määrä (n = 27).

	n	Prosentti
nainen/tyttö	14	51,9 %
mies/poika	9	33,3 %
muu	2	7,4 %
en halua sanoa	2	7,4 %

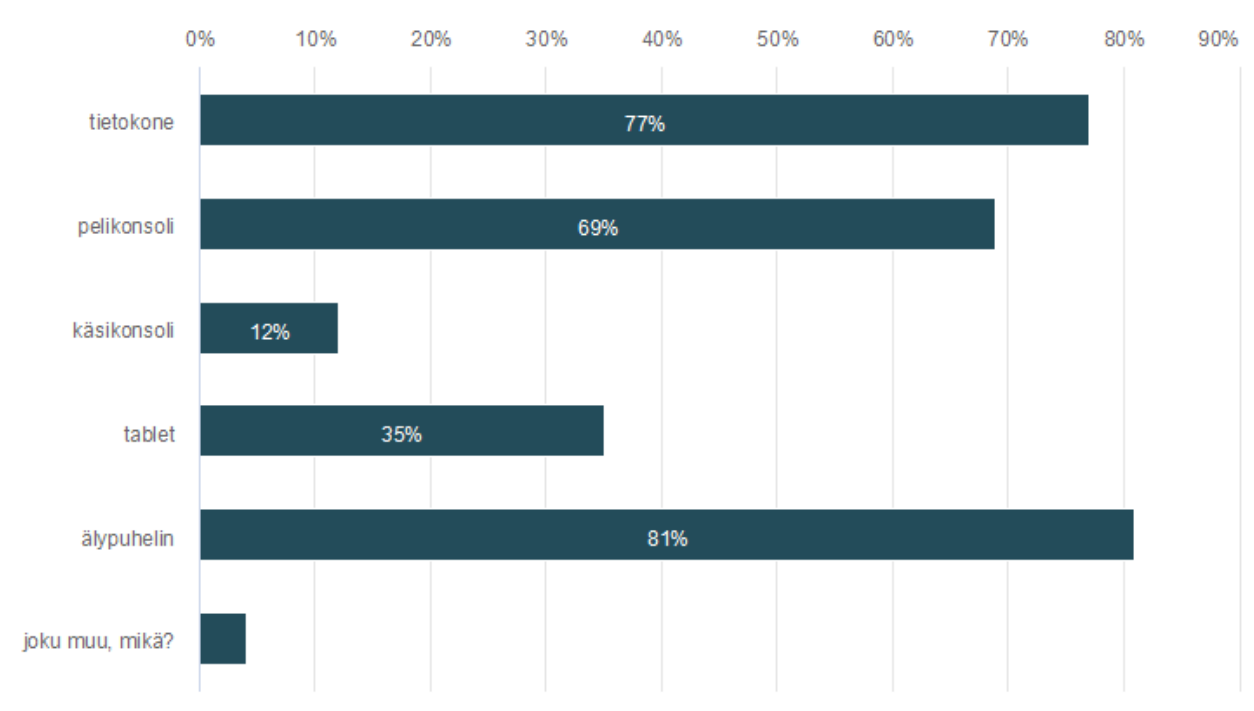
Kolmannessa kysymyksessä vastaajia pyydettiin kertomaan, kuinka usein he pelaavat vapaa-ajalla. Suurin osa vastaajista (40 %) kertoi pelaavansa joka päivä. Toiseksi eniten (24 %) vastaajat kertoivat pelaavansa pari kertaa viikossa. Joka toinen päivä ilmoitti pelaavansa 16 % vastaajista ja 12 % vastaajista kertoi pelaavansa harvemmin kuin muutaman

kerran kuukaudessa. Kahdeksan prosenttia vastaajista kertoi pelaavansa muutaman kerran kuukaudessa (kuvio 14).



Kuvio 14. Kuinka usein pelaat vapaa-ajalla? (n =25).

Vastaajilta kysyttiin seuraavaksi, mitä pelilaitteita heiltä löytyi kodistaan. Kysymys oli monivalintainen. Vastauksia tuli yhteensä 26 henkilöltä ja valittujen vastausvaihtoehtojen lukumääräksi tuli 72. Suurimmalla osalla vastaajista (81 %) oli kotonaan älypuhelin. Toiseksi yleisin pelaamiseen soveltuva laite oli tietokone, joka löytyi 77 % vastaajista. Kolmanneksi yleisin oli pelikonsoli 69 % osuudella ja tabletti löytyi 35 % vastaajista. Käsikonsoli oli vain 12 % vastaajista (kuvio 15). Kysymyksessä oli myös joku muu, mikä -vaihtoehto ja tähän vastasi yksi henkilö. Hän listasi muuksi laitteeksi television.



Kuvio 15. Onko kotonasi jokin pelaamiseen soveltuva laite? (n = 26).

Seuraavassa kysymyksessä vastaajia pyydettiin kertomaan, käyttävätkö he muita pelitiloja, kuten esimerkiksi maksullisia tiloja. Kysymykseen vastasi 26 henkilöä. Suurin osa vastaajista eli 81 % kertoi, etteivät he käyttäneet muita pelitiloja. Vain 19 % vastaajista kertoi käyttävänsä muita kuin kirjaston tarjoamia pelitiloja. Jatkokysymyksessä vastaajat saivat perustella, miksi he käyttivät tai eivät käyttäneet muita pelitiloja. Tähän avoimeen kysymykseen vastasi yhteensä 10 henkilöä. Muita pelitiloja käyttämättömät vastaajat perustelivat valintansa sillä, että heillä ei ollut tietoa muista pelitiloista tai heillä ei ollut varaa käydä maksullisissa pelitiloissa. Muutamat kertoivat myös, että heillä oli kotona tarvittavat tilat pelaamiseen, joten he eivät kokeneet tarvitsevansa muita pelitiloja. Edelliseen kysymykseen myöntävästi vastaavat kertoivat käyttävänsä muita pelitiloja tietyn tyyppiseen pelaamiseen, kuten esimerkiksi lautapeliin pelaamiseen. Pari vastaajaa mainitsi käyttävänsä muista pelitiloista digitaalisia pelimaalimoja kuten esimerkiksi Minecraftia. Kysymyksessä oli ajatuksena keskittyä fyysisiin pelitiloihin, mutta koska siinä ei erikseen mainittu minkä tyyppisestä tilasta on kysymys, joten osa vastaajista käsitti pelitilan tarkoittavan myös virtuaalisia peliympäristöjä.

Vastaajia pyydettiin seuraavaksi valitsemaan oma lähikirjastonsa kysymyksen pudotusvalikosta. Kysymyksen pudotusvalikko sisälsi Tampereen kaupunginkirjaston toimipisteet, joista ei löydy fyysistä pelitilaa. Vastauksia tuli kysymykseen 25 henkilöltä. Hieman yli puolet (52 %) vastaajista ilmoitti lähikirjastokseen Kaukajärven kirjaston. Vastaajista 20 % kertoivat

lähikirjastokseen Koilliskeskuksen kirjaston. Kuusitoista prosenttia vastaajista kertoi lähikirjastokseen Hervannan kirjaston. Messukylän kirjasto oli 8 % osuudella ja Sampolan kirjasto 4 % osuudella vastaajien lähikirjastot (taulukko 7).

Taulukko 7. Vastaajien lähikirjasto (n = 25).

	n	Prosentti
Hervannan kirjasto	4	16,0%
Härmälän kirjasto	0	0,0%
Kaukajärven kirjasto	13	52,0%
Koilliskeskuksen kirjasto	5	20,0%
Koivistonkylän kirjasto	0	0,0%
Koukkuniemen kirjasto	0	0,0%
Kämmenniemen kirjasto	0	0,0%
Messukylän kirjasto	2	8,0%
Nekalan kirjasto	0	0,0%
Peltolammin kirjasto	0	0,0%
Sampolan kirjasto	1	4,0%
Terälahden kirjasto	0	0,0%

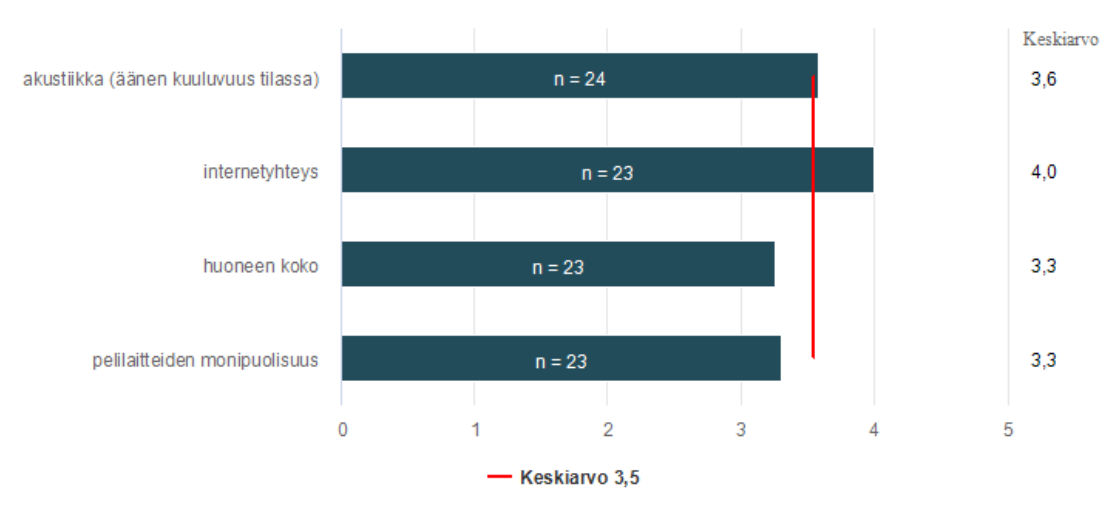
Seuraavassa kysymyksessä kartoitettiin, saiko vastaajien lähikirjastoissa pelata kirjaston tarjoamia pelejä. Esimerkkeinä mainittiin lautapelit ja korttipelit. Kysymyksessä oli kyllä ja ei vaihtoehdot. Suurin osa eli 72 prosenttia vastaajista valitsi vaihtoehdon kyllä ja 28 % vastaajista vaihtoehdin ei. Kysymykseen vastasi yhteensä 25 henkilöä. Paperikyselyn kaksi vastaajaa ei tiennyt asiasta ja he merkitsivät lomakkeeseen tämän kirjallisesti ja jättivät vastauksen muuten tyhjäksi.

Vastaajilta tiedusteltiin, haluaisivatko he, että heidän kirjastossansa olisi pelitila. Kysymyksessä nostettiin esille Tampereen kolme kirjastoa, jotka tarjoavat pelitiloja. Kysymyksessä oli kyllä ja ei vaihtoehdot. Suurin osa vastaajista (85 %) haluaisi pelitilan omaan kirjastoonsa. Vastaajista 15 % ei halunnut kirjastoonsa pelitilaa. Jatkokysymyksessä vastaajat saivat perustella vastauksen edelliseen kysymykseen. Vastaajia tuli tähän kysymykseen yhteensä 18 kappaletta, joista yksi vastaus jouduttiin karsimaan, koska se oli asiaton. Suurin osa vastaajista kertoi halukkuudesta pelitiloja kohtaan ja pieni osa vastauksista ilmaisi, etteivät he ole kiinnostuneita. Vastaukset voi nähdä kokonaisuudessaan taulukosta 8.

Taulukko 8. Kysymyksen 10 avoimet vastaukset (n = 18).

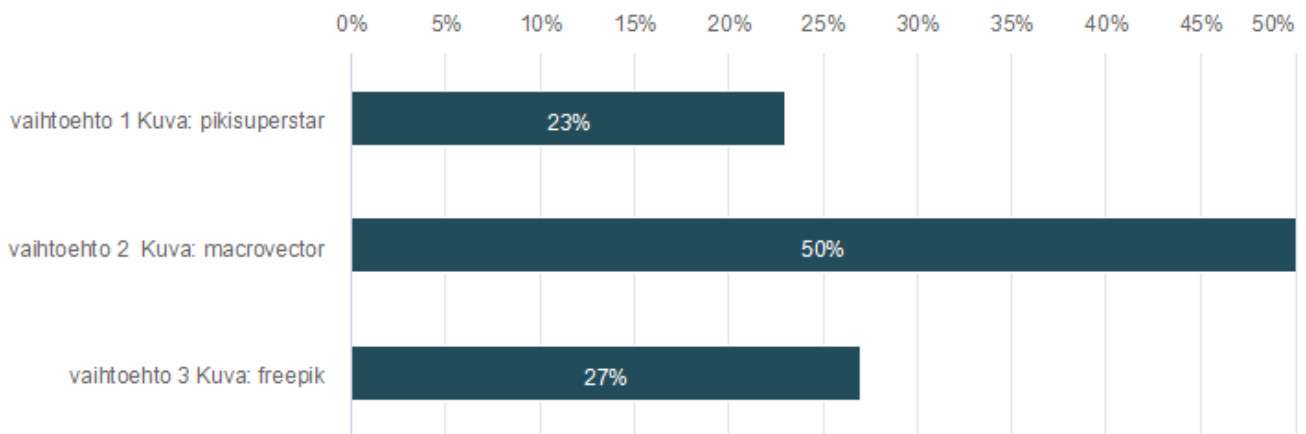
Vastaukset
haluaisin niin olisi paljon aikaa pelata enemmän
En itse haluaisi pelata niin yleisellä paikalla, missä saattaa olla esim. meluavia teinejä. Pelaan ennemmin rauhassa kotona tai jonkun ystävän luona.
Haluaisin, koska kotona ei ole aina mahdollista pelata.
Haluaisin pelitilan kirjastooni kun silloin olisi mukava pelata esim. Kavereiden kanssa kun ei tarvitsisi miettiä melun tasoa mikä syntyy pelaamisessa.
Koska mä tarviin kavereita :D
Pääsee testaamaan pelejä
En ole kovin tottunut koko peli-asiaan.
Pikkupojat huutaa "Tapa se ja tuo!", "Mene tonne ny." "Ek sää nää idiotti." jne. Olen tullut huomanneeksi esim. Pirkkalan pääkirjastossa. Ei hyvä.
Lapsille hyvä ajanvietto tapa sisällä.
Koska silloin ei olisi meluisaa, kun ihmiset pelaisivat erillisessä tilassa.
Koska se olisi kiva asia.
Se olisi kiva, jos olisi oma pelitila kirjastossa, koska tykkään pelata.
Tekemistä riittää.
Haluan, koska olisi rauhallista.
Olisi etu, jos kirjaston yhteydessä olisi tila, jossa pelata lautapelejä häiritsemättä muita (hiljaisuutta) asiakkaita.
Olisihan se mukavaa jos ei kaupungille tarvitsisi lähteä pelejä pelaamaan. Säästyy aikaa, rahaa ja luontoa.
Haluaisin pelitilan lähikirjastooni (joka on siis Kaukajärven kirjasto), sillä yksinkertaisesti pidän pelaamisesta.

Kyselyssä pyydettiin vastaajia myös arvioimaan, kuinka tärkeänä he pitävät tiettyjä asioita pelitilassa. Kysymyksessä arvioitavat asiat olivat akustiikka, internetyhteys, huoneen koko ja pelilaitteiden monipuolisuus. Vastaajilla oli käytössään arvoasteikko, jonka ääripäät olivat 1 = ei lainkaan tärkeä ja 5 = erittäin tärkeä (kuvio 16). Kysymykseen vastasi yhteensä 24 henkilöä, mutta yksi vastaaja arvioi vain yhtä ominaisuutta. Vastausten perusteella arvioitavien kohteiden keskiarvo oli 3,5 eli pelitilan arvioitavat ominaisuudet koettiin melko tärkeinä.



Kuvio 16. Kuinka tärkeänä pidät seuraavia asioita pelitilassa? (n = 24).

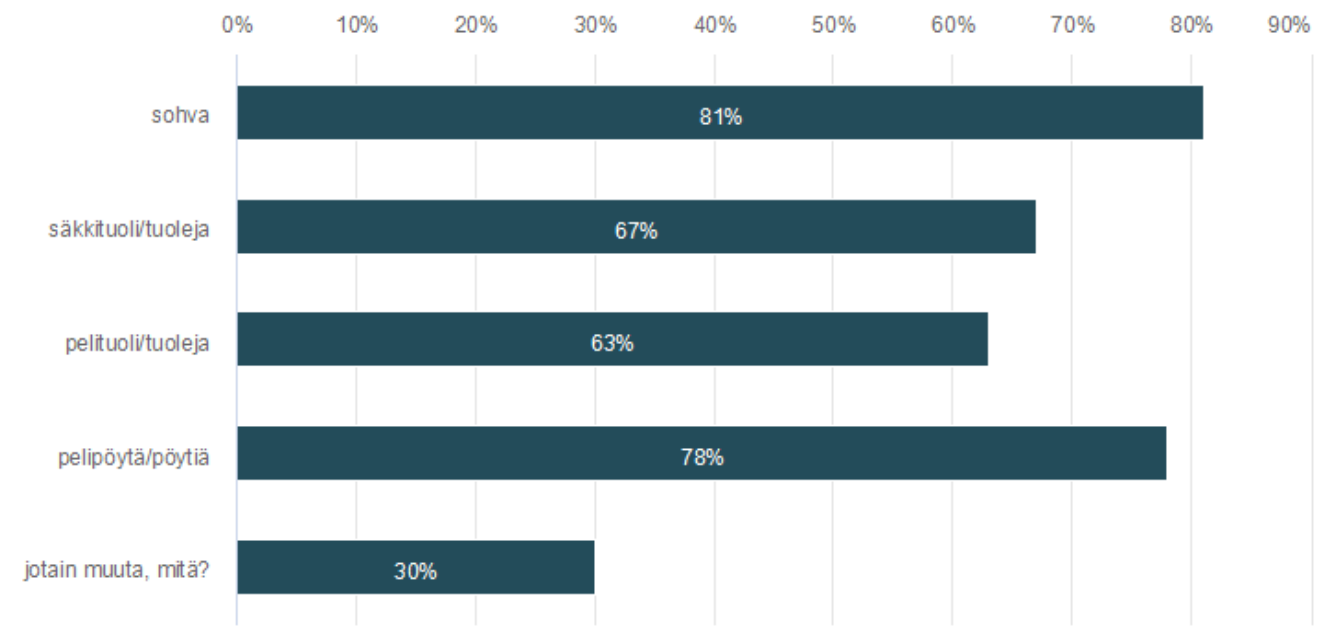
Seuraavassa kysymyksessä vastaajat saivat kolme kuvavaihtoehtoa perusteella valita, minkä näköinen ja tyylinen pelitila olisi sopiva. Kysymykseen vastasi 22 henkilöä. Kyselyn paperisessa versiossa muutama vastaaja valitsi useamman kuin yhden vaaditun vaihtoehtoa. Sähköisessä versiossa pystyi valitsemaan vain yhden vaihtoehtoa kysymyksen mukaisesti. Tämän takia tulokset ovat hiukan vääristyneet. Puolet (50 %) vastaajista valitsi kuvavaihtoehtoa kaksi. Toiseksi eniten ääniä sai kuvavaihtoehto kolme 27 % prosentilla. Vähiten ääniä sain kuvavaihtoehto yksi 23 % osuudella (kuvio 17).



Kuvio 17. Minkä tyylinen pelitila olisi mieluisimman näköinen? (n =22).

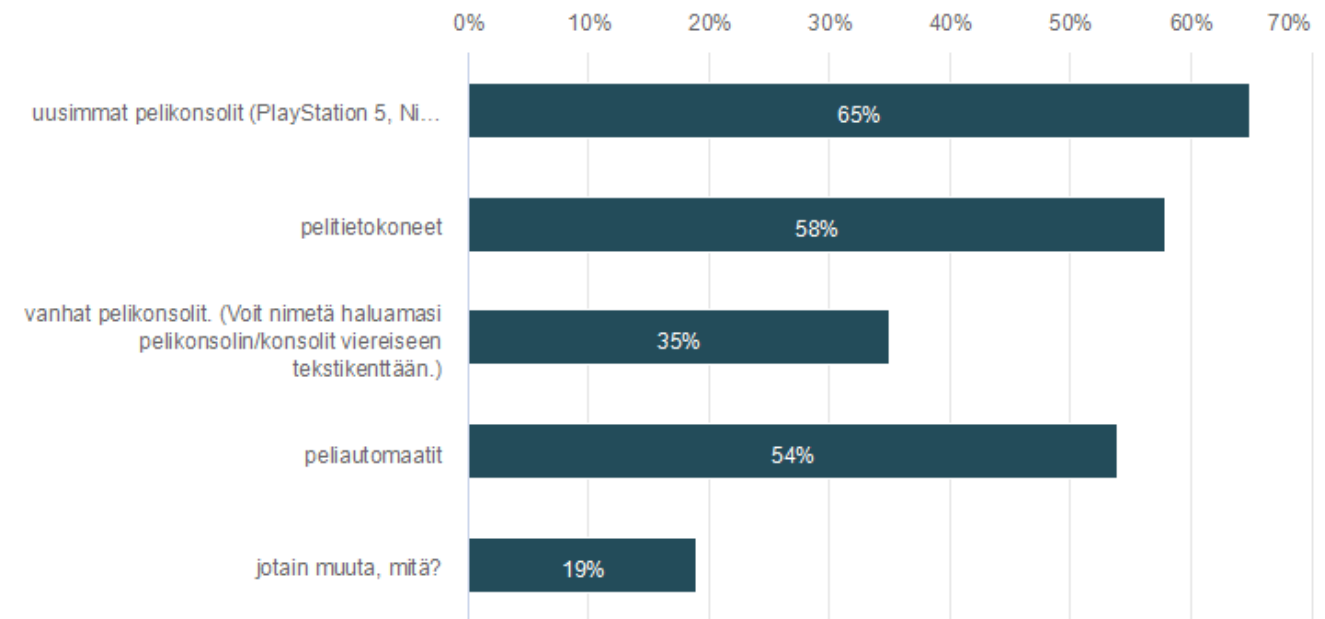
Jatkokysymyksessä vastaajat saivat perustella valitsemiaan kuvavaihtoehtoja sekä kuvailla halutessaan sitä, millainen olisi heidän unelmiensa pelitila. Kysymykseen vastasi yhteensä kahdeksan henkilöä. Pari vastaajaa mainitsi hyvän internetyhteyden. Muutama vastaaja perusteli vastaustaan pelitilan tilavuudella ja tässä tuotiin esille pelihuoneen tilavuus ja mahdollisuus tehdä muutakin kuin pelata, kuten esimerkiksi oleskella. Yksi vastaaja piti tärkeänä tilan rauhallisuutta ja mahdollisimman pieniä aistiärsyksiä. Eräs vastaaja kertoi, että haluaisi pelitilan olevan tila, jossa voi pelata muitakin kuin konsoli- ja internet-pelejä.

Vastaajat saivat seuraavaksi kertoa, millaista kalustusta he haluaisivat pelitilaan. Vastauksia tuli yhteensä 27 ja vastausvaihtoehtoja valittiin yhteensä 86 kertaa. Suurin osa vastaajista (81 %) halusi sohvan. Toiseksi eniten (78 %) vastaajat halusivat pelipöytiä ja kolmanneksi eniten (67 %) säkkituoleja. Pelituoleja halusi 63 % vastaajista. Vähiten haluttiin jotain muuta 30 % osuudella (kuvio 18). Vastaajat saivat tämän vaihtoehtoa valittuaan kirjoittaa viereiseen tekstikenttään haluamansa kalustukset. Jotain muuta, mitä -vastauksissa mainittiin tietokoneita, televisio, jääkappi eväille, ilmoitustaulu, äänieristys, sisustuselementit, hyvät yksinkertaiset tuolit ja pelit, jotka olisivat kootusti esillä pelitilassa.



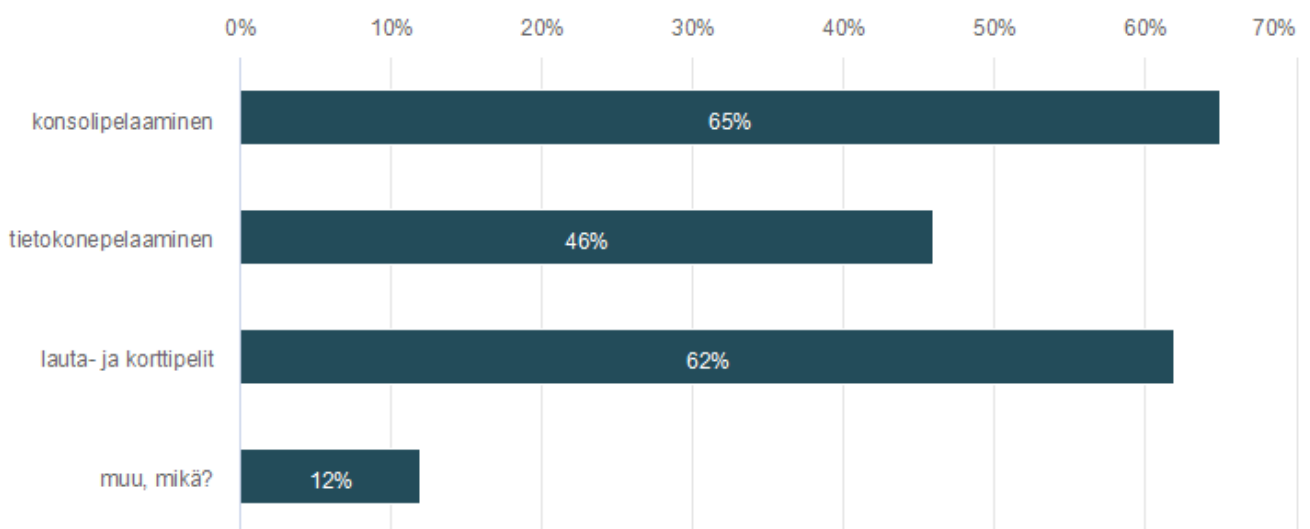
Kuvio 18. Minkälaista kalustusta haluaisit pelitilaan? (n = 27).

Seuraavassa kysymyksessä vastaajat saivat kertoa, mitä pelilaitteita he haluaisivat pelitilaan. Kysymyksessä oli samat vaihtoehdot kuin pelitilattomien kirjastojen kyselyssä. Vastauksia tuli yhteensä 26 ja valittujen vastausten lukumääräksi tuli 60. Suurin osa eli 65 % vastaajista halusi uusia pelikonsoleita. Toiseksi eniten (58 %) vastaajat halusivat pelitietokoneita ja kolmanneksi eniten (54 %) peliautomaatteja. Vastaajista 35 % halusi vanhoja pelikonsoleita ja 19 % vastaajista halusi jotain muuta (kuvio 19). Tähän kyseiseen vaihtoehtoon tuli neljä vastausta, joista yksi hylättiin, koska vastaus oli sisällöltään asiaton. Yksi vastaaja kertoi, ettei tiennyt pelien maailmasta mitään, joten hänen vastaustansa ei oteta sen tarkemmin huomioon. Eräs vastaaja kertoi haluavansa klassisia pöytäpelejä ja toinen vastaaja halusi tabletteja. Uusimmat pelikonsolit ja vanhat pelikonsolit -vaihtoehtojen tekstikenttiin tuli muutamia vastauksia, joissa vastaajat saivat nimetä haluamansa pelikonsolit. Uusista pelikonsoleista Nintendo Switch mainittiin kolme kertaa, Playstation 5 kerran ja Xbox One kaksi kertaa. Kaksi vastaajaa kertoi haluavansa pelitilaan kaikki edellä mainitut uudet konsolit. Vanhoista pelikonsoleista mainittiin Playstation 2, 3, ja 4 sekä Sega.



Kuvio 19. Mitä pelilaitteita haluaisit pelitilaan? (n = 26).

Vastaajilta kysyttiin seuraavaksi, minkä tyyppiseen pelaamiseen he haluaisivat pelitilan keskittyvän. Vastaajia tuli yhteensä 26 ja vastausvaihtoehtoja valittiin yhteensä 48 kertaa. Suurin osa vastaajista (65 %) haluaisi pelitilan keskittyvän konsolipelaamiseen. Lauta- ja korttipelihin keskittyvän pelitilan halusi 62 % vastaajista ja tietokonepelaamiseen keskittyvän 46 % vastaajista. Vain 12 % vastaajista halusi pelitilan keskittyvän johonkin muuhun pelaamiseen (kuviokuva 20). Muiksi pelityypeiksi mainittiin rahapelit, automaattit ja pelipöydät.

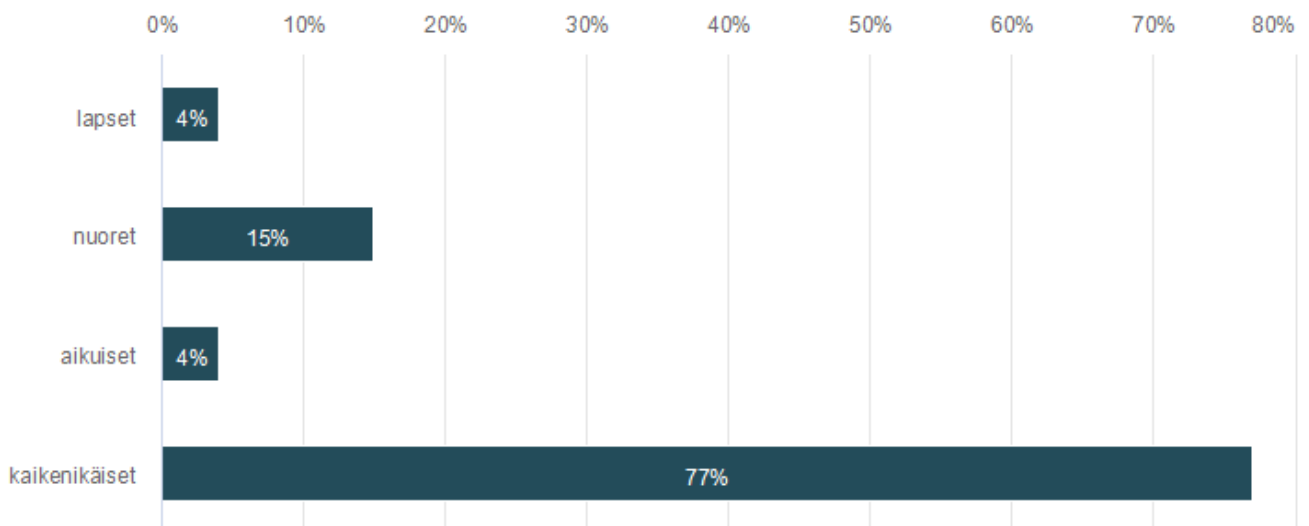


Kuvio 20. Minkä tyyppiseen pelaamisen haluaisit pelitilan keskittyvän? (n = 26).

Seuraavassa kysymyksessä vastaajat saivat kertoa, mikä olisi pelitilan sopiva osallistujamäärä yhtä tilan käyttökertaa kohden. Vaihtoehtoina oli kahdesta henkilöstä yli neljään henkilöön. Kysymykseen tuli 26 vastausta. Suurin osa vastaajista (58 %) haluaisi pelitilan osallistujamäärän olevan neljä henkilöä. Vastaajista 31 % halusi pelitilan olevan käytettävissä yli neljällä henkilöllä ja vain 2 % vastaajista halusi vain kaksi osallistujaa käyttökertaa kohden. Kukaan vastaajista ei valinnut kolme henkilöä -vaihtoehtoa.

Kyselyn 18. kysymyksessä vastaajia pyydettiin kertomaan, miten he haluaisivat päästä pelitilaan. Kysymyksessä oli vaihtoehtoina ajanvaraus ja ilman ajanvarausta. Yli puolet vastaajista (54 %) haluaisi päästä pelitilaan ajanvarauksella ja loput 46 % vastaajista haluaisi päästä pelitilaan ilman ajanvarausta. Kysymykseen tuli yhteensä 26 vastausta.

Vastaajat saivat seuraavaksi kertoa, mille ikäryhmälle he haluaisivat pelitilan suuntautuvan. Kysymykseen tuli yhteensä 26 vastausta. Suurin osa vastaajista eli 77 % haluaisi pelitilan suuntautuvan kaikenikäisille. Nuorille tarkoitettua pelitilaa kannatti 15 % vastaajista ja 4 % vastaajista halusivat pelitilan keskittyvän vain lapsille tai aikuisille (kuvio 21).



Kuvio 21. Mille ikäryhmälle haluaisit pelitilan suuntautuvan? (n = 26).

Kyselyn 20. kysymyksessä vastaajat saivat antaa muuta palautetta ja kehittämissuhteita koskien Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen kehittämistä. Kysymykseen vastasi kuusi henkilöä. Yksi vastaaja kertoi, että haluaisi pelitiloissa olevan pelattavina hyviä, järjestyneitä ja selkeitä pelejä, joissa voisi olla eettinen sisältö. Toinen vastaaja ehdotti pelitilaan desibelirajoitusta. Kolmas vastaaja kertoi haluavansa pelitilan vain nuorille. Neljännessä

vastauksessa nostettiin esille toive pelihuoneen sinisestä värimaailmasta ja ulkomuodosta. Viides vastaaja toivoi, että pelitilassa ei olisi pakko pelata, vaan siellä voisi myös muuten vaan oleskella. Kuudes vastaus hylättiin, koska se oli asiaton. Kyselyn viimeinen kysymys koski lahjakorttiarvontaan osallistumista ja kysymykseen vastasi myöntävästi 13 vastaajaa.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

### 6.1 Kyselyjen tulosten vertailu

Kyselyjen tuloksista oli havaittavissa niin yhtäläisyyksiä kuin eroavaisuuksia. Tässä kappaleessa vertailen kyselyjen samojen kysymysten tuloksia. Ensimmäiset kaksi kysymystä käsittelevät vastaajien ikä- ja sukupuolijakaumaa. Molemmissa kyselyissä enemmistönä olivat 10–14-vuotiaat vastaajat. Tämä ikäluokka edustaa todennäköisesti kirjastojen pelitilojen ydinkohderyhmää ja aktiivisia käyttäjiä, mikä on voinut selittää innokasta kyselyihin vastaamista. Samassa ikäluokassa oli myös paljon niitä, jotka halusivat pelitilan omaan lähikirjastoonsa. Pelitilallisten kirjastojen kyselystä puuttuivat 15–19-vuotiaat, 36–40-vuotiaat ja yli 40-vuotiaat vastaajat, kun taas pelitilattomassa versiossa olivat kaikki kyselyyn merkityt ikäluokat edustettuina. Tähän vaikutti todennäköisesti se, että kysely oli mahdollista tehdä myös paperisena, mikä kannusti vanhempia ja osaa nuoremmista kirjaston asiakkaista osallistumaan kyselytutkimukseen.

Sukupuolijakauma oli pelitilattomien kyselyssä nais- ja tyttöenemmistöinen ja pelitilallisten kyselyssä enemmistöä edustivat miehet ja pojat. Pelitilallisten kyselyyn vastasivat vain naiset ja tytöt sekä miehet ja pojat. Pelitilattomien kyselyyn vastasivat myös muunsukupuoliset ja sukupuolensa kertomatta jättävät henkilöt. Kyselyjen sukupuolijakaumaan on todennäköisesti vaikuttanut sattuma ja kirjastojen asiakaskunnan rakenne.

Vapaa-ajan pelaamista käsittelevässä kysymyksessä molempien vastaajajoukkojen enemmistö ilmoitti pelaavansa joka päivä. Suurin osa vastaajista vaikuttaa tämän perusteella aktiivipelaajilta. Pelitilallisten kyselyyn ei tullut vastauksia kysymyksen harvemmin vaihtoehtoon, kun taas pelitilattomien vastaavassa kysymyksessä kaikkiin vaihtoehtoihin tuli vastauksia. Pelitilallisten versiosta puuttui vaihtoehto joka toinen päivä, mikä vääristää hiukan tuloksia. Kysymyksen tulokset eivät ole täysin verrattavissa keskenään, koska toisesta kyselystä puuttuu yksi vaihtoehto huolimattomuusvirheen takia.

Pelaamiseen soveltuvista laitteissa oli myös havaittavissa samankaltaisuuksia eri vastajaryhmien kesken. Molemmissa ryhmissä enemmistöllä oli käytössään älypuhelin, mikä ei ollut yllättävää. Älypuhelimien määrä on osaltaan voinut vaikuttaa käsikonsolien ja tabletien vähäiseen hankintaan, koska älypuhelimella pystyy nykyään pelaamaan hyvin

monenlaisia pelejä, joten muita käteen sopivia ja mukana kuljetettavia pelilaitteita ei ole tarvittu. Tähän voi vaikuttaa myös vastaajien ikä ja todennäköisesti nuorimmat vastaajat käyttävät yleisemmin älypuhelinta pelaamiseen kuin muita pienempiä pelilaitteita. Pelikonsolin ja tietokoneen lähes yhtä suuri yleisyys molempien vastaajajoukkojen keskuudessa selittyy todennäköisesti niiden monikäyttöisyydellä ja asemalla. Pelikonsolista on muodostunut kodin yleinen elektroniikkalaitte, jolla voi pelaamisen lisäksi katsoa suoratoistopalvelun ohjelmia tai kuunnella musiikkia. Tietokoneet ovat myös yleisiä kodin laitteita, joita käytetään monenlaisiin tarkoituksiin työnteosta erilaisiin tekstiohjelmiin, ohjelmien katseluun, tietojen ja dokumenttien säilyttämiseen sekä pelaamiseen.

Pelitalan kalustukseen liittyvät toiveet olivat osittain samat vastausryhmien kesken. Molemmissa ryhmissä toivottiin eniten sohvia ja toiseksi eniten pelituoleja. Muuten tulokset erosivat toisistaan. Pelitalattomien kyselyssä vastaajat jättivät jotain muuta vaihtoehdon tyhjäksi, mikä voi johtua siitä, että pelitalattomien kyselyä jaettiin kirjastojen toiveesta vain sähköisenä. Kyselyä on todennäköisesti tehty puhelimella, joten vastaajat eivät ole jaksaneet kirjoitella vapaaehtoisin tekstikenttiin.

Pelilaitteiden suhteen molemmat ryhmät toivoivat eniten uusia pelikonsoleja. Nuorempien vastaajien suuren määrän takia tämä ei ole yllättävää. Peleistä ja pelaamisesta kiinnostuneet lapset ja nuoret ovat yleensä hyvin perillä viimeisimmistä pelilaitteista ja pelaamisen trendeistä, mitkä vaikuttavat heidän toiveisiinsa. Pelitalallisten kyselyssä jotain muuta mitä vaihtoehto jäi tyhjäksi, mikä selittyi kyselyn sähköisellä muodolla. Pelitalattomien kyselyn vastauksissa toiseksi suosituimmaksi vaihtoehdoksi nousi peliautomaatit, mikä oli mielenkiintoinen havainto. Tähän on todennäköisesti vaikuttanut kyselyn vanhemmat vastaajat, jotka haluavat pelata vanhoja pelejä.

Kyselyjen vastaajaryhmien enemmistö oli pelitalan käyttötarkoituksen kannalta sitä mieltä, että pelitala olisi suunnattuna konsolipelaamiseen. Tulos oli osittain ennalta arvattavissa, sillä konsolipelaaminen on ollut kasvussa koronapandemian aikana, kuten Kinnunen ym. (2020) totesivat vuoden 2020 pelaajabarometrissä. Koronapandemian aiheuttama poikkeustilanne on kasvattanut kysyntää pelikonsolien hankinnassa ja aiheuttanut osittain myös joidenkin konsolien tilapäistä loppumista kaupoista, kuten Playstation 5 konsolin kanssa kävi. Pelitalattomien kyselyn toiseksi suosituimpana vaihtoehtona oli lauta- ja korttipelit ja pelitalallisten versiossa tietokonepelaaminen. Näihin edellä mainittuihin pelimuotoihin keskittyville pelitaloille on kysyntää ja muutama vastaaja kertoi, että tällaiset pelitalat

olisivat käteviä kirjastossa, sillä se säästäisi asiakkaiden aikaa ja rahaa. Lauta- ja korttipeleihin sekä tietokonepelaamiseen keskittyvät pelitilat ovat usein maksullisia, joten kirjaston tarjoama pelitila toisi pelaamista saavutettavammaksi riippumatta asiakkaiden taloudellisesta tilanteesta.

## 6.2 Pelitilojen asiakastyytyväisyys ja kehittämisideat

Pelitulallisten kirjastojen kyselyssä arvioitiin vastaajien tyytyväisyyttä pelitilan eri ominaisuuksiin. Arvioitavia kohteita olivat kirjaston pelitila yleisesti, pelitilan sisustus, nykyiset kalusteet ja pelilaitteet. Suurin osa vastaajista oli melko tyytyväisiä kaikkiin arvioitaviin kohteisiin paitsi pelilaitteisiin, jota puolet vastaajista ei osannut arvioida. Vastaajat, jotka vastasivat melko tyytyvästi suurimpaan osaan arvioitavista kohteista, olivat joihinkin asioihin tyytyväisiä, kuten esimerkiksi pelilaitteiden määrään ja toisiin tyytymättömiä, kuten esimerkiksi joidenkin laitteiden ikärajoihin tai tilan puutteeseen. Vastaajat löysivät pelitiloista hyviä puolia, mutta antoivat myös kriittistä palautetta. Se, että suurin osa vastaajista ei osannut arvioida pelilaitteita, voi johtua siitä, että pelitiloja käyttävät vastaajat keskittyvät tilassa ollessaan enemmän pelaamiseen. Huomio ei välttämättä kiinnity niin helposti itse pelilaitteisiin, sillä niiden avulla pelataan ja itse pelin sisältö on tärkeämpi. Toimiviin laitteisiin ja ohjaimiin kiinnitetään yleensä vähemmän huomiota, kuin viallisiin ja rikkiinäisiin laitteisiin.

Kyselyjen vastaajat esittivät avoimien kysymysten vastauksissa monenlaisia kehittämisideoita. Jotkut vastaajat ehdottivat tietynlaisten pelien tarjoamista pelitilassa. Yksi vastaaja kertoi esimerkiksi väkivallattomat pelit, joissa olisi eettinen sisältö. Pelitilan monikäyttöisyys ja tilassa oleskelu ilman pakkoa pelata oli yhden vastaajan toivomus. Pari vastaajaa kertoi ideoita pelihuoneen sisustukseen liittyen. Yksi vastaaja toivoi klassista tyyliä, toinen sinistä värimaailmaa ja kolmas halusi LED-valot. Jotkut ehdottivat myös uusia kalusteita, kuten esimerkiksi jääkaappia, ilmoitustaulua ja muita sisustuselementtejä. Myös pelitilaan kriittisesti tai negatiivisesti suhtautuvat vastaajat kertoivat omia kehittämisideoita. He ehdottivat pelitilaan kunnon äänieristystä ja desibelirajoitusta. Vastaajilla oli monipuolisesti erilaisia ja kekseliäitä kehitysideoita, jotka ovat realistisia ja toteutettavissa. Pelitilaan kriittisesti suhtautuvat vastaajat toivat esille pelitiloja käyttämättömien näkökulman, ja he halusivat ehdottamillaan muutoksilla parantaa muiden kirjaston käyttäjien viihtyvyyttä. On totta, että jotkut pelitilat ovat huonosti äänieristettyjä, ja jonka takia niistä kuuluu muihin lähitiloihin innokkaiden pelaajien huutoa ja naurua. Kirjastot pystyvät varmasti tarttumaan tähän

ongelmaan ja kehittämään ja sijoittamaan tiloja niin, että kirjastoa voivat käyttää hiljaisuutta kaipaavat ja ne, jotka tarvitsevat tilaa kavereiden kanssa oleskeluun ja puuhailuun ilman omaan puheen voimakkuuden rajoittamista.

## 7 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli selvittää, kuinka tyytyväisiä Tampereen kaupunginkirjaston asiakkaat ovat kirjastojen pelitiloihin ja mitä kehittämissuhteita heillä oli pelitiloihin liittyen. Opinnäytetyössä pyrin selvittämään sekä pelitilallisten että pelitilattomien kirjastojen asiakkaiden mielipiteitä, toiveita ja kehittämissuhteita olemassa oleviin pelitiloihin ja uusiin mahdollisiin pelitiloihin. Tutkimuksen tulokset vastasivat hyvin työn tavoitteita. Kyselyjen vastauksissa nousi esille vastaajien tyytyväisyys oman lähikirjaston pelitiloihin ja pelitilattomien kirjastojen vastaajat toivat esille toivomuksiaan mahdollisesta pelitilasta. Suurin osa vastaajista oli aktiivisia pelaajia, ja he osoittivat kiinnostusta kirjastossa pelaamiseen. Tutkimusongelmaan ja -kysymyksiin saatiin vastaukset.

Työssä käytettiin kvantitatiivista tutkimusmenetelmää ja aineistonkeruumenetelmänä kyselytutkimusta. Menetelmät olivat sopivia työn aiheen kannalta. Pyrin kyselyllä alun perin tavoittamaan Tampereen kaupunginkirjaston 15 toimipisteen asiakkaat, mutta kirjastoille viestittelyjen jälkeen vain kuusi toimipistettä otti takaisin yhteyttä ja suostui jakamaan kyselytutkimusta. Potentiaalinen vastaajajoukko pieneni, mutta koin silti, että kysely olisi hyvä aineistonkeruumenetelmä. Tavoitteenani oli kerätä tietoa mahdollisimman laajalta joukolta ja kuuden kirjaston asiakaskunta tuntui sopivalta määrältä. Kyselyn muokkautui useaan otteeseen ennen varsinaista versiota ja kirjastot saivat antaa siitä palautetta. Kysely oli suurimmaksi osaksi selkeä ja toimiva, mutta muutamien tyhjien ja epävarmojen vastausten perusteella joitain kysymyksiä olisi voinut vielä muokata tarkemmin. Jotkut kysymykset kaipaivat tarkempaa ja selkeämpää ohjeistusta ja muutama kysymyksiin olisi voinut lisätä vaihtoehdon ”en tiedä”. Näin olisi välttytty tyhjiltä ja kysymykseen liittymättömiltä vastauksilta. Jotkut nuoremmat vastaajat kirjoittivat avoimiin kysymyksiin ja vaihtoehtoihin asiattomia vitsejä. Vitsillä vastaamista rohkaisi todennäköisesti kyselyn anonyymiyys. Tutkimuksen olisi voinut tehdä osittain myös kvalitatiivisella menetelmällä, kuten esimerkiksi haastattelulla, joka voisi toimia paremmin nuorempien vastaajien kanssa. Tällöin kysymyksiin vastattaisiin enemmän tosissaan.

Kyselytutkimukseen tuli yhteensä 37 vastausta, mikä on melko pieni määrä, joten tuloksia voidaan pitää suuntaa antavina. Tampereen kirjastoista Pääkirjasto Metso, Lielahden kirjasto ja Tesoman kirjasto voivat halutessaan hyödyntää pelitilallisten kirjastojen kyselyn tuloksia omien pelitilojensa muokkaamiseen ja kehittämiseen. Muut kaupunginkirjaston toimipisteet voivat pelitilattomien kirjastojen kyselyn tulosten avulla pohtia pelitilojen

perustamista. Pelitila voisi tuoda kirjastoon lisää asiakkaita ja sen avulla voisi tavoittaa tiettyjä asiakasryhmiä, kuten esimerkiksi vähänlukevat lapset, nuoret ja aikuiset.

Opinnäytetyön työstäminen sujui suurimmaksi osaksi hyvin ja prosessi meni koko ajan eteenpäin. Työskentelyn alkuperäinen suunnitelma ja aikataulu muuttuivat kolmannen opiskeluvuoden kevään kiireellisyyden takia, jolloin varsinainen työn kirjoittaminen alkoi vasta kesällä 2022. Kyselytutkimus oli alun perin tarkoitus jakaa kirjastoille alkusyksystä, mutta kirjastot olivat sitä mieltä, että myöhempi ajankohta olisi parempi ja kyselytutkimuksen toteuttaminen siirtyi syksyn 2022 lopulle. Tekstiä tuli kirjoitettua koko prosessin aikana vaihtelevissa määrin. Joillakin kerroilla uutta tekstiä tuli pari pientä kappaletta ja enimmäkseen useita sivuja. Kirjoittamista olisi voinut jaksottaa ja aikatauluttaa tarkemmin, jotta tekstintuotto olisi ollut säännöllisempää ja työskentely tasaisempaa. Koin onnistuvani aiheen valinnassa, sillä se oli itsenäni kiinnostava ja siinä oli uutuusarvoa. Pieniä haasteita toi kyselyn jaon aikataulun selvittäminen kirjastojen kanssa sekä pelitilattomien kyselyn sähköisen ja paperisen kyselyn vastausten yhdistäminen. Työtä tehdessä opin kirjoittamaan tieteellistä tekstiä, toteuttamaan kyselytutkimuksen ja analysoimaan tutkimuksen tuloksia.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi kiinnostavaa selvittää, miten Tampereen kaupunginkirjaston toimipisteet ovat mahdollisesti hyödyntäneet opinnäytetyöni tuloksia. Mitkä kirjastot ovat kehittäneet olemassa olevia pelitiloja ja onko muihin toimipisteisiin perustettu pelitiloja? Kuinka hyvin ne vastaisivat asiakkaiden toiveita? Tämän lisäksi olisi mielenkiintoista tehdä valtakunnallinen kartoitus eri paikkakuntien kirjastojen pelitiloista. Tutkimuksessa voisi selvittää pelitilojen laajempaa saavutettavuutta ja monipuolisuutta. Lisäksi voisi tutkia uusien kirjastojen pelitilojen suunnitteluprosessia. Tutkimuksessa voisi esimerkiksi haastatella kirjaston pelitilojen suunnittelijoita ja selvittää, kuinka paljon suunnitteluvaiheessa osallistetaan peleistä kiinnostuneita asukkaita ja tulevia kirjaston käyttäjiä.

## LÄHTEET

- Alanen, M. (2012). *Viihtyisyyden ja elämyksellisyyden tekijät kirjastotilassa: Tapaustutkimus Pälkäneen Arkki-kirjastossa*. Opinnäytetyö. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. <https://www.theseus.fi/handle/10024/51040>
- Harviainen J., T., Meriläinen M. & Tossavainen T. (2013). Johdanto. Teoksessa Harviainen, J., T., Meriläinen M., & Tossavainen T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. (s. 7–9). Pelikasvattajien verkosto. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b27ee1ce-pelikasvattajan-kasikirja.pdf>
- Jyväskylän yliopiston Koppa. (2015). *Määrällinen tutkimus*. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus>
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI). (i. a.) *Tietoa peliviikosta*. <https://www.peliviikko.fi>
- Kinnunen, J., Mäyrä, F., & Taskinen, K. (2020). *Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan*. Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kirjastot.fi (5.8.2015). Mitä tuore EU-päätös konsolipeleistä kirjastoissa oikein tarkoittaa käytännössä? *Pelin paikka*. <https://www.kirjastot.fi/pelin-paikka-blogi/EU-paatös-2015>
- Kirjastot.fi. (i. a.). Pelihuone. Kunnankirjastot. Teoksessa *Kirjastohakemisto*. Haettu 5.9.2022, [https://hakemisto.kirjastot.fi/search/3?t\[\]=r&s=55256](https://hakemisto.kirjastot.fi/search/3?t[]=r&s=55256)
- Kulttuuricocktail live. (19.5.2021) *Videopeli on supertaidemuoto*. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/1-50834543>
- Marjomaa, H. (2013). Pelit kirjastossa. Teoksessa Harviainen, J., T., Meriläinen M., & Tossavainen T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. (s. 76–81). Pelikasvattajien verkosto. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b27ee1ce-pelikasvattajan-kasikirja.pdf>
- Meriläinen, M. (2013). Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa Harviainen, J., T., Meriläinen M., & Tossavainen T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. (s. 10–13). Pelikasvattajien verkosto. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b27ee1ce-pelikasvattajan-kasikirja.pdf>
- Meriläinen, M. (2021). *Pelikasvatuksen perusteet*. Kirjastokaista. <https://www.kirjastokaista.fi/mikko-merilainen-pelikasvatuksen-perusteet/>
- Muhonen, H. (2017). *Tilaa nuorille! Nuorten osallistaminen kirjaston asiakastilojen kehittämiseen*. Gradu. Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/102279>

- Mäyrä, F. (4.10.2013). *Kirjasto Pelissä? Pelit sekä kirjastot muodonmuutoksessa*. Kirjasto kaista. <https://www.kirjastokaista.fi/frans-mayra-kirjasto-pelissa-pelit-seka-kirjastot-muodonmuutoksessa/>
- Nicholson, S. (2013). Playing in the past: a history of games, toys, and puzzles in North American libraries. *The Library Quarterly*, 83(4), 341–361.
- Rokošný, I. (2018). Digital games as cultural phenomenon: a brief history and current state. *Acta ludologica*, 1(2), 48–59.
- Silvennoinen I. (2013). Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa Harviainen, J., T., Meriläinen M., & Tossavainen T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. (s. 99–109). Pelikasvattajien verkosto. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b27ee1ce-pelikasvattajan-kasikirja.pdf>
- Tampereen kaupunki. (24.5.2022). *Kirjastojen pelihuoneet*. <https://www.tampere.fi/kirjastojen-pelihuoneet>
- Tekijänoikeuslaki 404/1961. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404>
- Tietoarkisto (i. a.). *Kyselytutkimukset*. Tampereen yliopisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/aineistotyypit/aineistotyypit/>

## LIITTEET

Liite 1. Pelitilallisten kirjastojen kysely

Liite 2. Pelitilattomien kirjastojen kysely

Liite 3. Kyselyjen QR-koodi mainokset

Liite 4. Kyselyjen sosiaalisen median mainokset

## Liite 1. Pelitilallisten kirjastojen kysely

### Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen asiakastyytyväisyys ja kehittäminen -kysely

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (\*)

Hei!

Olen Iiris Tuominen ja opiskelen kirjasto- ja tietopalvelualaa Seinäjoen ammattikorkeakoulussa. Teen opinnäytetyötä Tampereen kaupunginkirjastojen pelitiloista ja nyt sinulla on mahdollisuus vaikuttaa pelitilojen kehittämiseen.

Vastaamalla tähän kyselyyn voit kertoa mielipiteistäsi ja kehittämisideoista kirjastojen pelitiloista. Kyselyyn on helppo ja nopea vastata. Vastaa vähintään kyselyn pakollisiin kysymyksiin, jotka on merkitty tähdellä.

Vastaajien kesken arvotaan 30€ lahjakortti Puolenkuun Pelit -pelikauppaan. Voit halutessasi jättää yhteystietosi kyselyn lopusta löytyvän linkin kautta, johon pääset vastaamalla "kyllä" kyselyn viimeiseen kysymykseen. Jos teet kyselyn paperilomakkeella, palauta täyttämäsi kysely palautuslaatikkoon ja ota arvontalomake erillisestä pinosta, kyselypinon vierestä. Arvontaan kerätyjä yhteystietoja ei yhdistetä kyselyyn.

Kiitos jo etukäteen vastauksista!

#### Esitiedot.

##### 1. Ikäluokka. \*

- alle 10-vuotias
- 10-14-vuotias
- 15-19-vuotias
- 20-25-vuotias
- 26-30-vuotias
- 31-35-vuotias
- 36-40-vuotias
- yli 40-vuotias

##### 2. Sukupuoli. \*

- nainen/tyttö
- mies/poika
- muu
- en halua sanoa

### **Pelaamistottumukset kotona ja kirjastossa.**

#### **3. Kuinka usein pelaat vapaa-ajalla? \***

- joka päivä
- pari kertaa viikossa
- muutaman kerran kuukaudessa
- harvemmin

#### **4. Onko kotonasi jokin pelaamiseen soveltuva laite? Saat valita useamman vaihtoehdon. \***

- tietokone
- pelikonsoli
- käsikonsoli
- tablet
- älypuhelin
- joku muu, mikä? \_\_\_\_\_

#### **5. Valitse kirjasto, jonka pelitilaa/huonetta käytät \***

- Pääkirjasto Metso
- Tesoman kirjasto
- Lielahden kirjasto

#### **6. Mistä sait tietää kirjaston pelitilasta? \***

- kaverilta
- sisarukselta
- kirjaston henkilökunnalta
- kirjaston some-tililtä
- jostain muualta, mistä? \_\_\_\_\_

**7. Kuinka kauan olet käyttänyt kirjaston pelitilaa? \***

- alle vuoden
- vuoden
- 2 vuotta
- 3 vuotta
- yli 3 vuotta

**8. Kuinka usein käytät kirjaston pelitilaa? \***

- joka päivä
- joka toinen päivä
- pari kertaa viikossa
- pari kertaa kuukaudessa
- harvemmin

**9. Käytkö pelitilassa yksin tai yhdessä muiden kanssa? Jos käytät pelitilaa monella eri tavalla, esimerkiksi yksin ja kaverin kanssa, niin valitse se vaihtoehto, jota teet eniten. \***

- yksin
- kaksin tai kolmin kaverin kanssa
- isommalla porukalla

**Pelitilan ominaisuudet (kalustus, sisustus ja käyttötarkoitus).**

**10. Kuinka tyytyväinen olet kirjaston pelitilaan? \***

1 = hyvin tyytymätön    2 = melko tyytymätön    3 = en osaa arvioida    4 = melko tyytyväinen    5 = hyvin tyytyväinen

**11. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen. Mihin asioihin olet pelitilassa tyytyväinen tai tyytymätön?**

---



---



---



---

**12. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan sisustukseen? \***

1 = hyvin tyytymätön    2 = melko tyytymätön    3 = en osaa arvioida    4 = melko tyytyväinen    5 = hyvin tyytyväinen

Sisustuksella tarkoitetaan rakennuksen tai kulkuneuvon sisätilan varustamista ja järjestämistä. Sisustukseen kuuluu esimerkiksi tekstiilien valitseminen sekä kalustus ja sisustus.

**13. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen. Mihin asioihin olet pelitilan sisustuksessa tyytyväinen tai tyytymätön?**

---



---

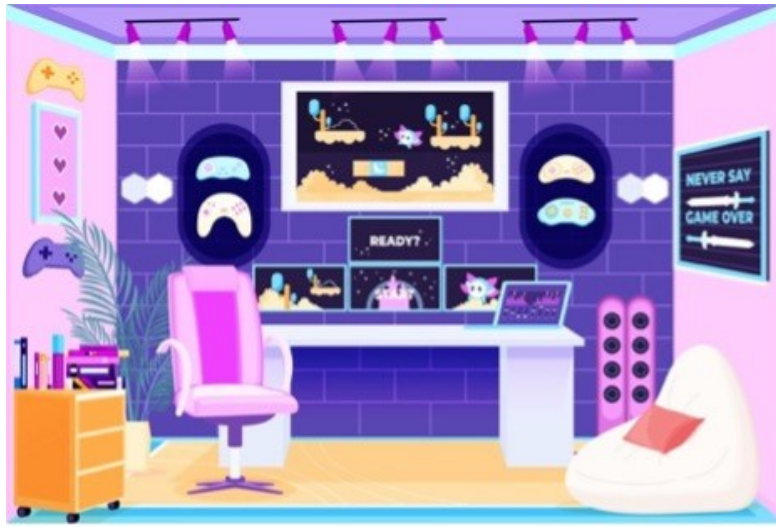


---



---

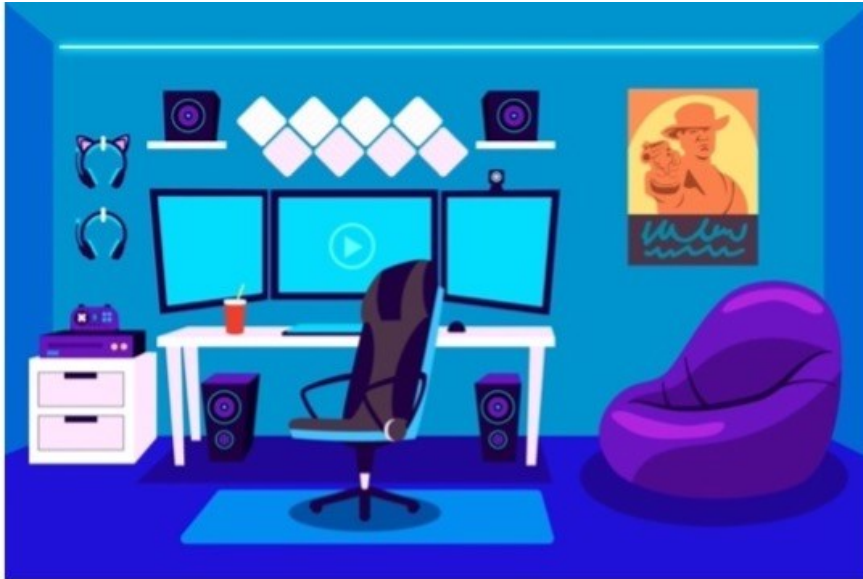
**14. Minkä tyylinen pelitila olisi mielestäsi mieluisimman näköinen? Klikkaa valitsemasi kuvaa. (Paperisessa versiossa laita rasti valitsemasi kuvan viereen.)**



vaihtoehto 1 Kuva: pikisuperstar



vaihtoehto 2 Kuva: macrovector



vaihtoehto 3  
Kuva: freepik

**15. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen ja / tai kuvalla unelmiesi pelitilaa.**

---



---



---



---

**16. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan nykyisiin kalusteisiin? \***

1 = hyvin tyytymätön    2 = melko tyytymätön    3 = en osaa arvioida    4 = melko tyytyväinen    5 = hyvin tyytyväinen

**17. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen. Mihin kalusteisiin olet tyytyväinen tai tyytymätön?**

---



---



---

**18. Millaista kalustusta haluaisit lisää pelitilaan? Saat valita useamman vaihtoehdon. \***

- sohva
- säkkituoli/tuoleja
- pelipöytä/pöytiä
- pelituoli/tuoleja
- jotain muuta, mitä? \_\_\_\_\_

**19. Kuinka tyytyväinen olet pelitilan laitteisiin? \***

1 = hyvin tyytymätön    2 = melko tyytymätön    3 = en osaa arvioida    4 = melko tyytyväinen    5 = hyvin tyytyväinen

○                      ○                      ○                      ○                      ○

**20. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen? Mihin pelilaitteisiin olet tyytyväinen tai tyytymätön?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**21. Mitä pelilaitteita haluaisit lisää pelitilaan? Valitse kolme tärkeintä. \***

- uusimmat pelikonsolit (PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox One)
- Merkitse viereiseen tekstikenttään haluamasi pelikonsoli/konsolit.  
Saat mainita kaikki vaihtoehdot. \_\_\_\_\_
- pelitietokoneita \_\_\_\_\_
- vanhoja pelikonsoleja (Voit nimetä haluamasi pelikonsolin/konsolit viereiseen tekstikenttään.) \_\_\_\_\_
- peliautomaatteja \_\_\_\_\_

jotain muuta, mitä? \_\_\_\_\_

**22. Minkä tyyppiseen pelaamiseen haluaisit pelitilaan keskittyvän? Saat valita useamman vaihtoehdon. \***

- konsolipelaaminen
- tietokonepelaaminen
- lauta- ja korttipelit
- jotain muuta, mitä? \_\_\_\_\_

**Pelitilan käyttösäännöt.**

**23. Kirjaston pelitiloilla on omat käyttösäännöt. Ovatko pelitilan käyttösäännöt mielestäsi sopivat? Jos ei, mitä muuttaisit? \***

- kyllä
- ei

**24. Jos vastasit edelliseen kysymykseen "ei", perustele vastauksesi. Mitä asioita muuttaisit käyttösäännöissä?**

---



---



---



---

**Pelitilan suosittelu ja muu palaute.**

**25. Kuinka todennäköisesti suosittelisit kirjaston pelitilaa kaverille? \***

1 = hyvin epätodennäköisesti	2 = melko epätodennäköisesti	3 = en osaa sanoa	4 = melko todennäköisesti	5 = hyvin todennäköisesti
---------------------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------------	------------------------------

**26. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen. Miksi suosittelisit tai et suosittelisi kirjaston pelitilaa?**

---

---

---

---

---

**27. Voit halutessasi antaa vielä muuta palautetta ja kehittämissuhteita Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen kehittämiseksi.**

---

---

---

---

---

**28. Haluatko osallistua Puolenkuun Pelien lahjakorttiarvontaan? \***

kyllä

ei

## Liite 2. Pelitilattomien kirjastojen kysely

### Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen asiakastyytyväisyys ja kehittäminen -kysely

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (\*)

Hei!

Olen Iiris Tuominen ja opiskelen kirjasto- ja tietopalvelualaa Seinäjoen ammattikorkeakoulussa. Teen opinnäytetyötä Tampereen kaupunginkirjastojen pelitiloista ja nyt sinulla on mahdollisuus vaikuttaa pelitilojen kehittämiseen.

Vastaamalla tähän kyselyyn voit kertoa mielipiteistäsi ja kehittämisideoista kirjastojen pelitiloista. Kyselyyn on helppo ja nopea vastata. Vastaa vähintään kyselyn pakollisiin kysymyksiin, jotka on merkitty tähdellä.

Vastaajien kesken arvotaan 30€ lahjakortti Puolenkuun Pelit -pelikauppaan. Voit halutessasi jättää yhteystietosi kyselyn lopusta löytyvän linkin kautta, johon pääset vastaamalla "kyllä" kyselyn viimeiseen kysymykseen. Jos teet kyselyn paperilomakkeella, palauta täyttämäsi kysely palautuslaatikkoon ja ota arvontalomake erillisestä pinosta, kyselypinon vierestä. Arvontaan kerättyjä yhteystietoja ei yhdistetä kyselyyn.

Kiitos jo etukäteen vastauksista!

#### Esitiedot.

##### 1. Ikäluokka. \*

- alle 10-vuotias
- 10-14-vuotias
- 15-19-vuotias
- 20-25-vuotias
- 26-30-vuotias
- 31-35-vuotias
- 36-40-vuotias
- yli 40-vuotias

##### 2. Sukupuoli. \*

- nainen/tyttö
- mies/poika
- muu
- en halua sanoa

### **Pelaamistottumukset kotona ja kirjastossa.**

#### **3. Kuinka usein pelaat vapaa-ajalla? \***

- joka päivä
- joka toinen päivä
- pari kertaa viikossa
- muutaman kerran kuukaudessa
- harvemmin

#### **4. Onko kotonasi jokin pelaamiseen soveltuva laite? Saat valita useamman vaihtoehdon. \***

- tietokone
- pelikonsoli
- käsikonsoli
- tablet
- älypuhelin
- joku muu, mikä? \_\_\_\_\_

#### **5. Käytätkö muita pelitiloja, esimerkiksi maksullisia? \***

- kyllä
- ei

#### **6. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen. Miksi**

**käytät tai et käytä muita pelitiloja? Jos käytät muita pelitiloja, voit kertoa myös niistä.**

---

---

---

---

---

**7. Valitse lähikirjastosi. (Se kirjasto, jota käytät eniten/on lähempänä kotia.) \***

- Hervannan kirjasto
- Härmälän kirjasto
- Kaukajärven kirjasto
- Koilliskeskuksen kirjasto
- Koivistonkylän kirjasto
- Koukkuniemen kirjasto
- Kämmenniemen kirjasto
- Messukylän kirjasto
- Nekalan kirjasto
- Peltolammin kirjasto
- Sampolan kirjasto
- Terälahden kirjasto

**8. Onko kirjastossasi mahdollista pelata vapaasti sen tarjoamia pelejä, kuten esimerkiksi lautapelejä ja/tai korttipelejä? \***

- kyllä
- ei

**9. Tampereen kirjastoista pelitiloja tarjoaa pääkirjasto Metso, Tesoman kirjasto ja Lielahden kirjasto. Haluaisitko, että sinun lähikirjastossasi olisi pelitila? \***

- kyllä

ei

**10. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen. Miksi haluaisit tai et haluaisi pelitilaa kirjastoosi?**

---



---



---



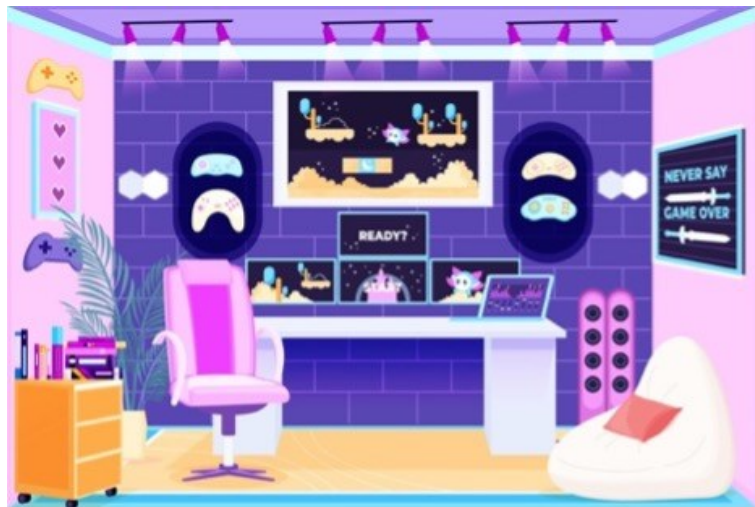
---

**Pelitilan ominaisuudet (kalustus, sisustus ja käyttötarkoitus).**

**11. Kuinka tärkeänä pidät seuraavia asioita pelitilassa? \***

	1 = ei lainkaan tärkeä	2 = vähemmän tärkeä	3 = melko tärkeä	4 = hyvin tärkeä	5 = erittäin tärkeä
akustiikka (äänen kuuluvuus tilassa)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
internetyhteys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
huoneen koko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
pelilaitteiden monipuolisuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**12. Minkä tyylinen pelitila olisi mieluisimman näköinen? Klikkaa valitsemasi kuvaa. (Paperisessa versiossa laita rasti valitsemasi kuvan viereen.)**



vaihtoehto 1 Kuva:  
pikisuperstar



vaihtoehto 2 Kuva: macrovector



vaihtoehto 3  
Kuva: freepik

**13. Voit halutessasi perustella vastauksesi edelliseen kysymykseen ja/tai kuvailla unelmiesi pelitilaa.**

---



---



---



---



---

**14. Millaista kalustusta haluaisit pelitilaan? Saat valita useamman vaihtoehdon. \***

- sohva
- säkkituoli/tuoleja
- pelituoli/tuoleja
- pelipöytä/pöytiä
- jotain muuta, mitä? \_\_\_\_\_

**15. Mitä pelilaitteita haluaisit pelitilaan? Valitse kolme tärkeintä. \***

- uusimmat pelikonsolit (PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox One)
- Merkitse viereiseen tekstikenttään haluamasi pelikonsoli/konsolit.  
Saat valita kaikki vaihtoehdot.

pelitietokoneet

- vanhat pelikonsolit. (Voit nimetä haluamasi pelikonsolin/konsolit viereiseen tekstikenttään.)

peliautomaatit

jotain muuta, mitä?

**16. Minkä tyyppiseen pelaamiseen haluaisit pelitilan keskittyvän? Valitse kolme tärkeintä. \***

- konsolipelaaminen
- tietokonepelaaminen
- lauta- ja korttipelit
- muu, mikä?

**Pelitilan käytösäännöt.**

Kirjastojen pelitiloilla on yleensä omat käytösäännöt, joissa määritellään esimerkiksi pelitilan osallistujamäärä, käyttökerran pituus ja pelitilaan pääsy.

**17. Mikä olisi pelitilan sopiva osallistujamäärä / per käyttökerta? \***

- 2
- 3
- 4
- enemmän kuin 4 henkilöä

**18. Miten haluaisit päästä pelitilaan? \***

- ajanvaraus
- ilman ajanvarausta

**19. Mille ikäryhmälle haluaisit pelitilan suuntautuvan? \***

- lapset
- nuoret
- aikuiset
- kaikenikäiset

**Muu palaute.****20. Voit halutessasi antaa vielä muuta palautetta ja kehittämissuhteita Tampereen kaupunginkirjaston pelitilojen kehittämiseksi.**

---

---

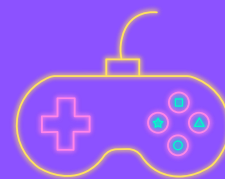
---

---

---

**21. Haluatko osallistua Puolenkuun Pelien lahjakorttiarvontaan? \***

- kyllä
- ei

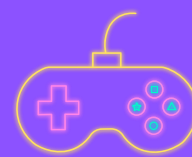
**Liite 3. Kyselyjen QR-koodi-mainokset**

**Kiinnostaisiko pelaaminen kirjastossa?  
Haluaisitko, että kirjasto tarjoaisi tilan pelaamiseen?  
Vastaamalla kyselyyn, sinulla on mahdollisuus vaikuttaa!**

**Vastaajien kesken arvotaan 30€ lahjakortti  
Puolenkuun Pelit -pelikauppaan!**



**Kysely on osa Iiris Tuomisen, SeAMKin opiskelijan  
opinnäytetyötä.**



**Vastaako kirjaston pelitila toiveitasi? Kaipaako muutosta? Vastaamalla kyselyyn, sinulla on mahdollisuus vaikuttaa!**

**Kyselyn vastaajien kesken arvotaan 30€ lahjakortti Puolenkuun Pelit- pelikauppaan!**



**Kysely on osa Iiris Tuomisen, SeAMKin opiskelijan opinnäytetyötä.**

#### Liite 4. Kyselyjen sosiaalisen median mainokset



**Kiinnostaisiko pelaaminen kirjastossa? Haluaisitko, että kirjasto tarjoaisi tilan pelaamiseen? Vastaamalla kyselyyn, sinulla on mahdollisuus vaikuttaa!**

**Kyselyn vastaajien kesken arvotaan 30€ lahjakortti Puolenkuun Pelit- pelikauppaan!**





**Vastaako kirjaston pelitila toiveitasi? Kaipaako muutosta? Vastaamalla kyselyyn, sinulla on mahdollisuus vaikuttaa!**

**Kyselyn vastaajien kesken arvotaan 30€ lahjakortti Puolenkuun Pelit- pelikauppaan!**

