

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2014

Ville Hesse

PELEJÄ KANSALLE

– erilaisten pelitapahtumien järjestäminen
mahdollisimman pienillä resursseilla



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2014 | Sivumäärä 39 + 2

Ohjaaja: Olli Mäkinen

Ville Hessle

PELEJÄ KANSALLE – ERILAISTEN PELITAPAHTUMIEN JÄRJESTÄMINEN MAHDOLLISIMMAN PIENILLÄ RESURSSILLA

Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja oli Lohjan kaupunginkirjasto. Työn tarkoituksena oli järjestää viikon pituinen pelitapahtumien sarja kansallista pelipäivää juhlistavalla peliviikolla. Lisäksi tavoitteena on saada aikaan tapahtumanjärjestämisessä alkuun auttava opas tämän opinnäytetyön muodossa.

Teoriaosuus, työn ensimmäinen varsinainen luku, koostuu tapahtumanjärjestämisen teoriasta, jota seuraa laajempi osuus tapahtumien suunnittelusta sekä markkinoinnista. Kolmantena osuutena on vuorossa raportti tapahtumien käytännön toteutuksesta ja opinnäytetyön päättää lyhyt pohdinta kehitysmahdollisuuksista seuraavaa tapahtumaa silmällä pitäen.

Tapahtumat ajoitettiin vuoden 2014 Kansallisen pelipäivän teemaviikolle 10.–15.11. ja suunniteltiin sellaisiksi, että minkä tahansa niistä pystyy järjestämään myös erillisenä tapahtumana. Tapahtumien markkinoinnin toteutuksessa havaittiin, että paikallisten koulujen ja ennen kaikkea äidinkielen opettajien aktivoinnilla on erittäin positiivinen vaikutus tapahtumien kävijämääriin. Tapahtumat olivat keskikokoisen kunnankirjaston kannalta suurmenestys, yltäen lähes 370 kävijän määrään asti.

ASIASANAT:

tapahtumat, pelit, digitaaliset pelit, lautapelit, konsolipelit, roolipelit, videopelit, budjetointi

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Sciences

2014 | 39 + 2 pages

Instructor: Olli Mäkinen

Ville Hessle

GAMES FOR THE PEOPLE – ORGANISATION OF MULTIPLE GAMING EVENTS WITH MINIMAL RESOURCES

This Bachelor's thesis was commissioned by Lohja town library. The purpose of this thesis was to organise a series of gaming events for the duration of the national game week, along with a "quick start" guide into organising and making gaming events in the form of this thesis.

The thesis starts with a short theory portion about the theoretical side of organising events, followed by a longer segment on organising events and marketing them. The third segment reports on the actual execution of the events themselves, followed by a short closing chapter on possible improvements regarding possible next events.

The events of the week were as follows: Monday – ancient board games, Tuesday – early digital games, Wednesday – modern board games, Thursday – predecessors of modern gaming consoles, Friday – role-playing games and other more exotic games and finally Saturday – gaming tournaments.

The events were a moderate success with 368 visitors, though some problems cropped up during the events themselves, they were successfully resolved without any major effect on the events. It was also noted that the activation of local schools and especially Finnish teachers had a very positive effect on the visitor numbers.

KEYWORDS:

events, games, digital games, board games, console games, role-playing games, video games, budgeting

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 TEORIAA	8
2.1 Tapahtuman järjestämisen teoreettiset perusteet	9
2.2 Terminologiaa	11
3 TAPAHTUMIEN YLEINEN VALMISTELU	14
3.1 Valmistelujen taustatekijöitä	14
3.2 Mainonnasta	15
4 VARSINAISTEN TAPAHTUMIEN VALMISTELU	17
4.1 Maanantai – Lautapelejä historian hämärästä	18
4.2 Tiistai – Videopelien synty	20
4.3 Keskiviikko – Nykypäivän lautapelit	22
4.4 Torstai – Eilispäivän pelikonsolit	24
4.5 Perjantai – Rooleja, pelejä ja muita erikoisuuksia	26
4.6 Lauantai – Turnaukset	26
5 VAAN KUINKAS SITTEN KÄVIKÄÄN? - TAPAHTUMIEN TOTEUTUS	28
5.1 Tapahtumien toteutus	28
5.2 Kävijäpalautteen kerääminen	31
5.3 Kävijäpalautteen vastaukset	32
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	34
6.1 Loppu hyvin, kaikki hyvin?	34
6.2 Hyviä ja huonoja asioita sekä kaikkea siltä väliltä	36
LÄHTEET	38

LIITTEET

Liite 1. Pelipäivän julisteet.

KUVAT

Kuva 1. Lohjan kaupunginkirjaston Pähkinä -monitoimitila. Kuvassa keskiviikon modernit lautapelit -teemapäivän materiaaleja.	18
Kuva 2. Atarin E.T. -elokuvaan perustuva peli aiheutti lähes yksinään pelialan romahduksen vuonna 1983.	20
Kuva 3. Seuraavaa sukupolvea edustavan NES-konsolin graafinen suorituskyky on jo huomattavasti edeltäjiään parempi. Roope Ankan tunnistaa helposti omaksi itsekseen (Duck Tales, 1990).	21
Kuva 4. Nintendo 64 ja Playstation olivat ensimmäiset pelikonsolit, joissa 3D-grafiikka oli sääntö, ei poikkeus (Super Mario 64, 1997).	24
Kuva 5. Xboxin ja muiden sen sukupolven konsolien suorituskyky riitti jo visuaalisesti varsin tyydyttävään suorituskykyyn (Metal Gear Solid 2: Substance, 2002).	25

KUVIOT

Kuvio 1. Likiarvoinen toisinto käsin piirretystä palautelomakkeesta.	32
Kuvio 2. Kävijäpalautteen vastaukset visuaalisessa muodossa	33

TAULUKOT

Taulukko 1. Viikon kävijätilastot.	34
------------------------------------	----

1 JOHDANTO

Uudella vuosituhannella kilpailu asiakkaiden rajallisimmasta resurssista, vapaa-ajasta, on kiihtynyt entisestään ja kirjastotkin ovat joutuneet lopettamaan vanhan ”tiedon temppelin” rooliinsa tuodittautumisen ja kehittämään uusia palveluideoita pärjätäkseen alati tiukkenevassa kilpailussa. Lapset ja nuoret ovat yksi tärkeimmistä kirjastoalan kohderyhmistä, sillä sitoutuneista ja aktiivisista nuorista asiakkaista kasvaa sitoutuneita ja aktiivisia aikuisia asiakkaita. Nuoret ovat myös melko haastava asiakasryhmä, jonka onnistunut aktivointi vaatii tietoja ja taitoja, joita kirjastoilla ei välttämättä ole, mikä puolestaan vaatii kirjastoilta verkostoitumista. Löytyypä yhteistyökumppaneita tai ei, eräs yleisemmistä tavoista houkutella nuorempia asiakkaita millä tahansa alalla on järjestää heille suunnattuja tapahtumia, eikä kirjastoala ole tässä suhteessa poikkeus.

Tämän opinnäytetyön idea syntyi, kun törmäsin Kansallinen pelipäivä - tapahtumaan harjoittelujaksoni aikana ja kehittyi ajatukseksi pitemmästä pelitapahtumien sarjasta. Lohjan kaupunginkirjaston pääkirjaston väki innostui ajatuksesta ja tilasi minulta opinnäytetyön koko peliviikon pituisesta erilaisten pelitapahtumien sarjasta. Pääkirjastolla oli aiemminkin järjestetty jonkinlaista ohjelmaa peliviikolle, mutta se oli ollut mittakaavaltaan varsin pientä, eikä eronnut kirjaston normaalista arjesta kovin paljoa.

Kansallinen pelipäivä (<http://pelipaiva.fi/>) on Pelikasvattajien verkoston (<http://www.pelikasvatus.fi/>) järjestämä teemaviikoksi laajentunut teemapäivä, jonka tarkoituksena on saada lapset ja aikuiset pelaamaan yhdessä. Yhteisellä pelaamisella on tarkoitus muuttaa aikuisten peleihin liittyvät ennakkoluulot oma-kohtaisiksi kokemuksiksi, jotka helpottaisivat asiallisen keskustelun käymistä digitaalisen viihteen tiimoilta niin kodeissa kuin mediassa. Vaikka digitaalisilla peleillä onkin ajankohtaisuutensa vuoksi enemmän julkisuutta, pelipäivän tarkoituksena on juhlistaa pelejä noin yleensä, oli kyseessä sitten digitaaliset pelit, lautapelit, korttipelit, roolipelit tai vaikka geokätkeminen.

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön ensisijaisena tarkoituksena on tarkastella lähemmin suuremman, pitkäkestoisen tapahtumasarjan suunnittelua, markkinointia sekä käytännön toteuttamista Kansallisen pelipäivän ympärille järjestetyn peliviikon muodossa ja saada niistä kokemuksista aikaan eräänlainen ”pika-opas”, jonka avulla pelitapahtuman järjestämisessä kirjastoon pääsisi ainakin helpommin työn alkuun. Toissijaisena tarkoituksena on huomioida kirjastojen tavallinen budjettitaso – erityisesti vuoden lopussa – ja yrittää saada tämä tapahtuma aikaan mahdollisimman pienellä budjetilla.

Opinnäytetyön ensimmäisessä osassa käsitellään lyhyesti työn teoreettisia elementtejä, kuten markkinointia ja tapahtumien järjestämisen teoriaa. Toinen osa sisältää itse tapahtumien valmistelua teemojen ja pelien valitsemisen muodossa sekä mainonnan toteuttamista niin sosiaalisessa kuin perinteisessäkin mediassa. Kolmannessa osassa seurataan varsinaista teemapäivien toteutusta, jonka jälkeen vuorossa on lyhyt loppuarviointiosio.

2 TEORIAA

Kirjastoala on murroksessa. Maailman verkostoitumisen myötä kirjaston vanha rooli tiedon varastona, vartijana ja jakelijana on kadonnut ja kirjastojen on keksittävä olemassaololleen uusia perusteita. Kirjastot ovat ainakin Suomessa ryhtyneet muodostamaan itsestään ”kansakunnan olohuoneita”, joihin lapset ja nuoret ovat löytäneet tiensä varsin hyvin. Tämä ei kuitenkaan riitä kirjastojen pitkän aikavälin menestyksen turvaamiseksi, joten kirjastojen pitää kehittää uusia palveluita ja aktiviteetteja, jotka muuttavat lapset ja ennen kaikkea nuoret oleskelijoista sitoutuneiksi asiakkaiksi. Menestyäkseen kirjaston ei pidä tyytyä olemaan pelkästään ajan hermolla, vaan hieman sen edellä. Kirjastoilla ei ole varaa jäädä pohtimaan pitkäksi aikaa jonkin uuden palvelun tai kommunikatiokanavan käyttöönottoa (vrt. Facebook), jos se haluaa tavoittaa nuoria heitä kiinnostavalla tavalla (ks. YLE uutiset: Nuoriso pakenee Facebookista. yle.fi). Samalla kirjastot voisivat yrittää muuttaa imagoaan kasvottomasta ”tiedon temppeleistä” inhimillisemmäksi.

Nuorten aktivoiminen voi kuitenkin olla kirjastoille yksinään haastavaa, joten niiden kannattaa syventää yhteistyötään nuorisotoimen ja paikallisten järjestöjen kanssa. Haja-asutusalueilla potentiaalisiksi yhteistyökumppaniksi voisi sopia myös TE-keskukset. Kirjastoautojen avulla nuorisotoimen ja TE-keskuksen palvelut voisi viedä helposti haja-asutusalueille, kuten koulujen ja päiväkotien kirjastopalvelut nykyään. Vähemmän liikkuvissa kirjastoissa nuoria voisi puolestaan aktivoida nuorille järjestettävällä toiminnalla ja tarjoamalla edellä mainituille paikallisille järjestöille kirjaston kokous- ja monitoimitiloja käytettäväksi. Esimerkkeinä järjestettävästä toiminnasta mainittakoon erilaiset pajat sarjakuvapajoista koodauspajoihin, esiintymismahdollisuudet sekä tietenkin erilaiset yksittäistapahtumat, jotka ovat tämän opinnäytetyön aihe.

2.1 Tapahtuman järjestämisen teoreettiset perusteet

Helena Vallo ja Eija Häyrinen käsittelevät kirjassaan *Tapahtuma on tilaisuus – tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen* tapahtuman järjestämisen perusteita. Lisäksi Hanna Iiskola–Kesosen *Mitä, miksi, kuinka? – käsikirja tapahtumajärjestäjälle* käsittelee samaa aihetta hieman suppeammin. Kaiken kaikkiaan samalla aikakaudella kirjoitetut (tässä tapauksessa 2000–luvulla) tapahtuman järjestämistä käsittelevät kirjat näyttäisivät sisältävän paljon samankaltaisia elementtejä. Näissä kirjoissa tapahtuman järjestämisen peruskysymykset määritellään seuraavasti (Vallo & Häyrinen. 2012. s. 101–106, Iiskola–Kesonen. 2004. s. 4–5):

Miksi tapahtuma järjestetään?

Jokaisella tapahtumalla tulisi olla selkeä tavoite, oli kyseessä sitten koulutustilaisuus (osallistujien olisi tarkoitus oppia asiasta X), juhla (”Juhlistamme vuoden kestänyttä yhteistyötä tahon Y kanssa, toivottavasti kaikilla on hauskaa.”) tai mikä tahansa tilaisuus. Selkeän tavoitteen puutteen lopputuloksena on yleensä epämääräisiä tilaisuuksia, joiden onnistumisen arviointi on joko vaikeaa tai pe-
rätti mahdotonta.

Lisäksi kannattaa pohtia, mitä tapahtumalla halutaan viestittää. Jokainen tapahtuma on teemoineen ja kohderyhmineen kertoo tavalla tai toisella organisaation arvoista. Vallo ja Häyrinen käyttävät teoreettisena esimerkkinä ekologisuutta korostavan organisaation linturetkä. Kaikissa tapahtumissa on elementtejä, jotka viestivät jotain, joten huomiota kannattaakin kiinnittää näihin elementteihin, kuten esimerkiksi tapahtuman mahdollisen suojelijan valintaan. (Vallo & Häyrinen. 2012. s. 109–116)

Kenelle tapahtuma järjestetään?

Jokaisella tapahtumalla on kohderyhmänsä, oli kyseessä sitten suuri yleisö tai enemmän tai vähemmän rajattu kutsuvierasjoukko. Ennen tapahtuman järjestämistä pitääkin kartoittaa kohderyhmä: ikä, sukupuoli (tai -jakauma), yhteiskunnallinen asema jne. Tuleeko tapahtumaan arvovieraita? Sallitaanko kutsu-

vieraiden tuoda seuralainen (avec)? Miltä osallistumisprosentti todennäköisesti näyttää? Onko pukukoodia?

Entä minkälainen kutsu tapahtumaan tehdään? Oli kyseessä sitten avoin tai henkilökohtainen kutsu ilmoittautumispyynnöllä tai ilman, siitä pitää käydä selvillä kaikki olennainen tieto tilaisuudesta. Lisäksi kutsut pitää lähettää tarpeeksi ajoissa. (Vallo & Häyrinen. 2012. s.119–137)

Mitä järjestetään?

Tapahtuman kannalta on olennaista tietää vastaus kolmeen kysymykseen: mitä, missä ja milloin. Tapahtuma voi olla joko asiaa, viihdettä tai jotain siltä väliltä ja se voidaan tehdä itse, tilata ulkopuolisilta tai olla osa suurempaa kattotapahtumaa. Tätä aihetta käsitellään tarkemmin seuraavassa, tapahtumien varsinaista järjestämistä käsittelevässä pääluvussa. (Vallo & Häyrinen. 2012. s.139–154)

Miten tapahtuma järjestetään?

Tapahtuman järjestäminen jakautuu kolmeen vaiheeseen: suunnitteluun, toteutukseen ja jälkimarkkinointiin. Näistä suunnitteluvaihe vaatii eniten resursseja ja se pitääkin aloittaa riittävän ajoissa, jotta mahdolliset mutkat matkassa voidaan suoristaa mahdollisimman tehokkaasti. Suunnitteluun kannattaa ottaa mukaan kaikki tapahtuman kannalta relevantit henkilöt uusien ideoiden ja näkökulmien saamiseksi ja henkilöstön sitouttamiseksi. Lisäksi pitkällä suunnittelulla saadaan aikaan hyvä käsitys tapahtuman kulusta ja sitä voidaan harjoitella sujuvuuden parantamiseksi.

Itse toteutusvaihe käsittää tapahtuman kokoamisen kasaan, itse tapahtuman ja tapahtuman purkamisen sen päätyttyä. Rakennusvaihe on yleensä toteutuksen aikaavievin osuus, jossa tapahtuman kulussit ja rekvisiittia pistetään paikoilleen mahdollisimman hyvin. ”Esiriipun” noustua ei paljoakaan ole enää tehtävissä ja tapahtuma lähtee liikkeelle kuin juna, jonka raiteilla pysymistä on suunniteltu pitkään. Tapahtuman päätyttyä jäljellä on purkuvaihe, jossa rakennusvaiheessa kootut kulussit ja rekvisiitat kerätään pois. Tämä vaihe on yleensä paljon nopeampi ja tehokkaampi kuin rakennusvaihe.

Lopuksi on vielä jälkimarkkinointi, jossa kiitetään tapahtuman tekijöitä, toimitetaan mahdollinen materiaali, kerätään ja työstetään palautteet, hoidetaan yhteydenottopyynnöt sekä tuotetaan mahdollinen yhteenveto¹. (Vallo & Häyrinen. 2012. s. 157–190)

Millainen tapahtuma järjestetään?

Tapahtuman sisältö pitää suunnitella tapahtuman ehdoilla. Onko kyseessä viihde- vai asiatilaisuus vai kenties jotain siltä väliltä? Mikä on tapahtuman teema? Onko esiintyjä? Jos on, minkälaisia? Onko juontajia? Pitääkö suorittaa esittelyjä? Mistä lähtien tuo arvonta on ollut ohjelmassa? Sopiihan arvonnin palkinto tapahtuman teemaan? (Vallo & Häyrinen. 2012. s. 193–220)

Kuka tapahtuman järjestää?

Tunnetaan myös nimellä vastuuhenkilöt. Jos osallistutaan suurempaan kattotapahtumaan, jokainen organisaation on vastuussa sinne tuomistaan ihmisistä. Järjestävän organisaation vastuulla on pitää yhteistyökumppanit ajan tasalla tapahtuman tavoitteesta, kohderyhmistä, teemoista ja kävijämääräodotteista, jotta yhteistyökumppanit osaavat mitoittaa tarvitsevansa materiaalin määrän. Tapahtuman suunnittelua helpottaa suuresti ammattitaitoinen projektipäällikkö, joka varmistaa, että kaikki sujuu suunnitelmien mukaan. Hänen tukenaan on varsinaisen tapahtuman läpivedosta vastaavat isännät, joiden tehtävänä puolestaan on pitää käynnissä oleva tapahtuma liikkeessä ilman onnettomuuksia. Kaikkea tätä helpottaa hyvissä ajoin pidetyt ohjeistukset, jotta kaikki asianosaiset ovat tapahtuman alkaessa samalla aaltopituudella. (Vallo & Häyrinen. 2012. s. 223–239, Iiskola–Kesonen. 2004. s. 29–51)

2.2 Terminologiaa

Pelikulttuurissa – kuten kaikissa harrastekulttuureissa – on kehittynyt ajan saatossa oma jargoninsa. Tässä osiossa esitellään muutama opinnäytetyön kannalta keskeisempi termi, joiden ymmärtäminen helpottaa lopputyön lukemista.

¹ Esimerkiksi tämä opinnäytetyö.

Metapelaaminen

Pelin pelaaminen mielletään usein tapahtumaksi, jonka kulkua määräävät pelin ”sisäiset” säännöt. *Metapeli* puolestaan tarkoittaa pelin ulkopuolisten elementtien hyödyntämistä pelin sisäisissä valinnoissa (Saari, J. 2007. s. 233). Sanan alkuperä on peräisin kreikan kielen sanasta μετά (*metá*, suom. ”takana”, ”jälkeen”), joka muodostaa rungon myös metafysiikan paremmin tunnetulle käsitteelle – suora käänös sanalle onkin ”pelin taustalla”.

Se, minkälaisia nämä ulkopuoliset elementit ovat ja miten ne vaikuttavat vaihtelevat pelin mukaan, mutta edellä mainittu perustason määritelmä on poikkeuksetta sama. Kilpailuhenkisissä peleissä metapeli on suurimmilta osin hyväksytty osa pelikulttuuria, jossa pelaajat kehittävät jatkuvasti uusia strategioita ja vastakeinoja näille sekä kommunikoivat keskenään samojen aiheiden tiimoilta. Lisäksi olennainen osa tämänkaltaista metapeliä on muiden pelaajien persoonallisuksista ja pelitavoista tehdyt huomiot ja niiden hyödyntäminen.

Vähemmän kilpailuhenkisissä peleissä, kuten esimerkiksi pöytäroolipeleissä, metapelaaminen sisältää usein huijaamiseksi miellettyjä elementtejä, joihin suhtaudutaan yleisesti ottaen negatiivisesti. Esimerkkinä toimii hyvin pöytäroolipeli, jossa pelaaja hyödyntää tietoa, jonka hän itse tietää, mutta josta hänen hahmonsa on tietämätön. (Internet-lähteitä: Wikipedia/Metagaming, TV Tropes/Metagame)

Kuninkaantekijä

Peleissä, joissa on enemmän kuin kaksi pelaajaa, saatetaan päätyä tilanteeseen, jossa yhden pelaajan on mahdotonta selviytyä voittajaksi, mutta hän pysyy omalla toiminnallaan vaikuttamaan siihen, kuka lopulta voittaa pelin. Tästä osapuolesta käytetään nimitystä *kuninkaantekijä* (engl. kingmaker) tai voittajanvalintatilanne (Saari, J. 2007. s. 236).

Yksinkertaisimmillaan kuninkaantekijä-tilanne ilmenee kolmen pelaajan pelissä, jossa johtoasemassa on kaksi suhteellisen tasavertaista pelaajaa sekä kolmas, heikommassa tilanteessa oleva pelaaja, jolla on silti mahdollisuus vaikuttaa

kahden muun pelaajan väliseen tasapainoon jollain tavalla. Kuninkaantekijän käyttämät keinot ja lähestymistavat vaihtelevat hienovaraisuudeltaan, vaikutukseltaan ja motivaatioiltaan pakollisesta valintatilanteesta ("Ei mitään henkilökohtaista, mutta...") vihamieliseen "Millään muulla ei ole väliä, kunhan X häviää." - tilanteeseen, mutta lopputulos pysyy samana: pelaajan toimien välitön tai välillinen vaikutus "kruunaa" toisen pelaajan pelin voittajaksi. Pelisuunnittelija Jason Little on kirjoittanut kuninkaantekijä-tilanteista artikkelin, joka esittelee ja tutkii syvällisemmin tätä usein erittäin monimutkaista tilannetta. (Internet-lähteitä: Jason Little. 2005, Wikipedia/Kingmaker scenario, TV Tropes/Kingmaker scenario)

Speedrun

Tätä verrattain uutta englanninkielistä käsitettä ei ole varsinaisesti suomennettu. Tämä videopeleihin liittyvä käsite tarkoittaa yksinkertaisesti jokin pelin läpäisyä mahdollisimman nopeasti ja suorituksen taltioimista todisteeksi. Tämän nopeuskilvoittelun ympärille on syntynyt internet-yhteisöjä, joissa pelejä tutkitaan ja pelataan entistä parempien nopeusennätysten toivossa. Hyvä esimerkki tällaisesta speedrun-yhteisöstä on Speed Demos Archive (<http://speeddemosarchive.com/>), joka kokoaa ja varastoi pelaajien suorituksia ja tarjoaa hyvän alkusysäyksen asiaan tutustumiseen arkistonsa ja suorien lähetyksensä kautta. (Suominen, J. 2014. s. 83. Internet-lähteitä: Wikipedia/Speedrun, TV Tropes/Speedrun)

3 TAPAHTUMIEN YLEINEN VALMISTELU

3.1 Valmistelujen taustatekijöitä

Vallo ja Häyrinen käsittelevät kirjansa luvussa kahdeksan asioita, jotka pitää huomioida, ennen kuin varsinaisia käytännön valmisteluja voidaan edes aloittaa: tapahtuma-aika ja -paikka, budjetti sekä mahdolliset luvat (Vallo & Häyrinen, s.138–155). Tapahtumapaikka on yleensä helpoin selvitettävä, koska monissa kirjastoissa on jonkinlainen monitoimitila, josta (toivottavasti) löytyy pöytiä, tuoleja sekä muita tapahtuman kannalta tärkeitä rekvisiittoja, kuten videoprojektori tai TV digitaalisia pelejä (tunnetaan myös nimellä videopelit) varten.

Koska kirjastojen budjetti alkaa varsinkin vuoden loppupuolella käydä hieman ahtaaksi, pyritään näissä tapahtumissa esittelemään hieman keinoja budjetin pitämisestä pienenä. Tämä koskee erityisesti videopelitapahtumia, koska harvalla kirjastolla on varastossa edes yhtä pelikonsolia, saati sitten useampaa.

Tapahtuman ajoitus puolestaan kannattaa valita tarkoin niin päivämäärän kuin kellonaikojen suhteen: koulujen luokkavierailut ovat loistava kävijöiden lähde, kunhan potentiaalisille vieraille saadaan valittua sopiva ajankohta. Kannattaa siis valita tapahtuman päivämäärä koeviikkojen ulkopuolelta ja sijoittaa tapahtuman alkamisajankohta aikaiseen, jolloin koulut voivat varata tapahtumapäivän hiljaisempia tunteja omille luokkakäynneilleen. Esimerkiksi Lohjan alueen koulut varasivat innokkaasti tämän opinnäytetyön peliviikon tapahtumapäivien varhaisempia tunteja oppilaskäyntejä varten – itse asiassa niin innokkaasti, ettei kaikille halukkaille riittänyt aikoja.

Lupa-asiat ovat yleensä kirjastojen kohdalla yksinkertaisia, koska ne ovat usein valmiiksi järjestettyjä kirjaston normaalin toiminnan ja muiden tapahtumien puitteissa – varsinkin, jos tapahtuma järjestetään kirjaston normaalien aukioloaikojen puitteissa. Lisäksi pelitapahtumat harvemmin vaativat esimerkiksi Teoston erillistä huomiointia, koska kirjaston tiloissa pelattavat pelit eivät tarvitse levitysoikeuksia (kyse ei ole levittämisestä tai esittämisestä. internet-lähde: Ky-

sy.fi/Tekijänoikeudet kirjastossa) tai materiaalin esitys julkisessa tilaisuudessa on huomioitu tekijänoikeuslaissa:

Tekijänoikeuslaki, 21 §:

Teoksen, joka on julkaistu, saa esittää julkisesti jumalanpalveluksen ja opetuksen yhteydessä.

Julkaistun teoksen saa myös esittää julkisesti tilaisuudessa, jossa teosten esittäminen ei ole pääasia ja johon pääsy on maksuton sekä jota muutoinkaan ei järjestetä ansiotarkoituksessa.

Mitä 1 ja 2 momentissa säädetään, ei koske näytelmä- eikä elokuvateosta. Elokuvateoksen julkisesta esittämisestä tutkimuksen ja korkeakoulutasoisen elokuvaopetuksen yhteydessä säädetään 16 c §:ssä.

Tämän lisäksi kannattaa miettiä kohdeyleisön rajaamista. Vaikka useat suositut pelit (niin fyysiset kuin digitaalisetkin) sopivat kaikenikäisille, kohdeyleisön rajaaminen johonkin pienempään kuin ”kaikki vauvasta vaariin” helpottaa suuresti (Merjankari, I. 2014. s. 15–16). Esimerkiksi kansallinen pelipäivä kohdistuu pääasiassa lapsiin ja nuoriin sekä heidän vanhempiansa, mutta toivottaa tervetulleeksi myös muiden ikäluokkien edustajat, jotka ovat kiinnostuneita.

3.2 Mainonnasta

Koska lehtien mainospalstatila maksaa rahaa, kannattaa harkita myös muita vaihtoehtoja tapahtumasta tiedottamiseen. Kuten yllä mainittiin, koulut ovat yksi hyvä tiedottamiskanava, koska pelipäivän pääasiallinen kohdeyleisö viettää siellä suuren osan päivästä. Luokkakäyntien tarjoaminen kouluille onkin helppo tapa saada sekä vierailijoita että perustason mainostusta.

Toinen tapa hankkia tapahtumalle julkisuutta on saada paikallistason tiedotusvälineet kiinnostumaan tapahtumasta. Ennen mainostilan ostamista kannattaa tehdä lehdistötiedote, jonka voi lähettää paikallislehdille. Hyvällä onnella tapahtuma herättää toimituksessa mielenkiintoa, joka puolestaan voi poikia lehdistöä tai pari. Lehdistötiedote.fi -sivusto määrittelee hyvän lehdistötiedotteen ominaisuuksiksi ”Ytimekkyyden, helposti luettavan rakenteen, liiallisen markkinoitihenkisyyden välttämisen sekä selkeän ja helppolukuisen kielen” (Lehdistö-

tiedote.fi/Hyvä lehdistötiedote). Jos kuitenkin päädytään ostamaan lehdestä mainostilaa tapahtumalle, on hyvä tiedustella, saako paikallinen julkisen sektorin toimija alennusta mainosten ostohintaan.

4 VARSINAISTEN TAPAHTUMIEN VALMISTELU

Koko pelitapahtumien sarjan taustalla on ajatus järjestää erillisiä teemapäiviä, joita voidaan tarvittaessa järjestää omina, itsenäisinä tapahtumina. Tässä osiossa esitelläänkin siksi jokainen viikon tapahtumista omana tapahtumanaan, jonka voi tarvittaessa irrottaa omaksi tilaisuudekseen. Lisäksi jokaisen tapahtuman kohdalla esitellään hieman varteenotettavia peli- tai laitekandidaatteja jokaiselle tapahtumalle sekä ajatuksia harvinaisempien laitteiden ja pelien hankkimiseen.

Tapahtumia varten oli hyvissä ajoin (yli puoli vuotta aiemmin) varattu Lohjan kaupunginkirjaston Pähkinä -monitoimitila, jossa oli riittävästi sekä tilaa lautapeleille, että seinäpinta-alaa videopelejä varten hankituille projektoreille. Lisäksi kirjasto antoi tapahtumalle käyttöön AV-laitteistonsa. Tilaan oli myös tuotu sermi, johon pystyi kiinnittämään tapahtumaa varten kansallisen audiovisuaalisen instituutin pelien ikärajoista ja sisällöstä kertovia julisteita.

Tapahtuman järjestäjälle oli annettu täysi vapaus valita teemapäiviin pelit ja videopelilaitteistot sekä mahdollinen muu sisältö. Lautapelivalinnoissa suurimaksi valintakriteeriksi nousi pelin kesto. Tapahtumaan valikoitui pääasiallisesti pelejä, joiden kesto on alle tunti. Toisena kriteerinä oli pelien säännöt: niiden piti olla joko helposti omaksuttavia (esimerkiksi Battle Sheep) tai valmiiksi tuttuja valtaosalle kävijöistä (esimerkiksi Shakki). Videopelien kohdalla tärkeimmäksi valintakriteeriksi nousi tapahtumanjärjestäjällä valmiiksi olevat laitteet, jonka jälkeen toissijaisena kriteerinä oli pelien soveltuvuus lapsille.



Kuva 1. Lohjan kaupunginkirjaston Pähkinä -monitoimitila. Kuvassa keskiviikon modernit lautapelit -teemapäivän materiaaleja.

4.1 Maanantai – Lautapelejä historian hämärästä

Maanantai ja tiistai edustavat teemapäivien historiallista osuutta, joista maanantai keskittyy lautapeliin esi- ja varhaishistoriaan. Tämä teeman rajaus vaikuttaa melko suuresti pelivalintoihin, sillä yleensä lautapelitapahtumissa pyritään valitsemaan kohdeyleisön suosikkeja, kuten Afrikan Tähti, jotka ovat iästään ja vaikiintuneesta maineestaan huolimatta liian uusia teemapäivän kannalta.

Shakki

Yli tuhatvuotias ”pelien kuningas” ei ole paras mahdollinen valinta pelitapahtumapeliiksi hitaan etenemistahdinsa ja rajoitetun pelaajamääränsä vuoksi, mutta se kannattaa silti sisällyttää pelivalikoimaan hiljaisia hetkiä ja pitkäkestoisempaa peliä etsiviä varten.

Tammi

Arkeologit ovat löytäneet Sumerilaisen Urin kaupungin kaivauksissa tammipelin kaltaisen pelin pelilautoja, jotka ovat peräisin 3000-luvulta eaa. (Oxland, K. 2004. s. 333), lunastaen tammelle paikan historiallisten pelien teemapäivässä. Tammi on Shakkiin verrattuna melko hyvä valinta tapahtumapeliksi yksinkertaisten sääntöjensä ja nopeamman tahtinsa ansiosta.

Ludo

Intialaiseen Pachisi -peliin perustuva Ludo ja sen lähes identtinen sukulainen Kimble ovat suomalaisille yleensä erittäin tuttuja jo useamman sukupolven ajan. Peli sopii varsin hyvin tämän kaltaisiin pelitapahtumiin yksinkertaisten sääntöjen ja suuremman pelaajamäärän ansiosta.

Mancala

Afrikkalaista alkuperää oleva Nokian kännyköistäkin tuttu Mancala on maailman vanhin lautapeliin perhe, jonka tunnetuimpia edustajia länsimaissa on Kalaha. Tämä yksinkertainen ”kylvöpeli” on helppo oppia ja nopea pelata sekä puhdas taitopeli vailla satunnaisuutta, joka tekee siitä erinomaisen pelivalinnan varsinkin vanhempien lasten turnauspeliksi.

Go (碁)

Japanin kautta maailmalle levinnyt Go on kiinalaista alkuperää, jonka juuret sijoittuvat vähintään 500-luvulle eaa., joskin kiinalaisessa mytologiassa sen kerrotaan olevan neljän tuhannen vuoden ikäinen (Yang, L. et al. 2005. s. 228). Gon säännöt ovat äärimmäisen yksinkertaiset, mutta kuten alla oleva Reversi, itse pelaaminen tarjoaa runsaasti haasteita.

Reversi

Myös Shakespearen *Othello* -näytelmän nimellä syystä tai toisesta tunnettu lautapeli on reilun vuosisadan ikäisenä uusin tässä esitellyistä peleistä. Reversin säännöt on helppo ja nopea oppia, mutta pelin valtava taktinen ulottuvuus (vrt.

yllä oleva Go, joka suuremman mittakaavansa vuoksi on enemmän *strateginen*) tekee pelistä potentiaalisen elinikäisen harrastuksen.

4.2 Tiistai – Videopelien synty



Kuva 2. Atarin E.T. -elokuvaan perustuva peli aiheutti lähes yksinään pelialan romahduksen vuonna 1983.

Tiistain retropelitapahtuma suuntautuu 1983 tapahtuneen pelialan suuren romahduksen – joka tunnetaan myös nimellä videopelilama (*Dot Eaters*, *The Great Video Game Crash*) – jälkeiseen videopelien uuden nousun ajanjaksoon pääasiallisesti kahdesta syystä: Ensiksikin suurta romahdusta edeltäneet pelikonsolit ovat huomattavasti 1980-luvun loppupuolen uusia tulokkaita harvinaisempia ja kaikin puolin suorituskyvyltään heikompia, joten menneisyyden pelitaaneista kannattaa yleensä suosiolla valita aikansa suurimmat nimet, Nintendon NES² ja Segan MegaDrive. Toiseksi näiden pelikonsolien kultakausi sijoittui 1980-luvun lopulle ja 1990-luvun alkuun, joten laitteet ovat tuttuja suurelle osalle varsinkin kohderyhmän nuorempien edustajien vanhemmista. Tästä syntyvä nostalgia on omiaan houkuttelemaan myös lasten vanhempia yhteiseen pelituokioon.

² Koko nimeltään *Nintendo Entertainment System*, mutta lyhennelmä NES tai pelkkä ”Nintendo” olivat aikanaan lähes universaalissa käytössä.



Kuva 3. Seuraavaa sukupolvea edustavan NES-konsolin graafinen suorituskyky on jo huomattavasti edeltäjiään parempi. Roope Ankan tunnistaa helposti omaksi itsekseen (Duck Tales, 1990).

Mistä konsoli(t) retropelitapahtumaan?

Yksi suurimpia kompastuskiviä retropelitapahtuman järjestämisessä on, että vanhoja pelikonsoleita ei ole valmistettu vuosikymmeniin. Tästä luonnollisesti seuraa, että vanhoja pelikonsoleja voi olla vaikea löytää pelitapahtumaa varten. Ongelmaan on useita erilaisia ratkaisuja, joiden pääasialliset valintakriteerit ovat, kuinka paljon tapahtumalla on budjettia ja kuinka tärkeää todellisten retro-konsolien saaminen tapahtumaan on.

Todennäköisesti kallein vaihtoehto on hankkia laitteet ja pelit kirjaston omistukseen. Ikänsä vuoksi sekä alkuperäiset laitteet että pelit alkavat olla keräilyharvinaisuuksia, joten niistä saattaa joutua maksamaan verrattain suuria summia – edellyttäen, että etsimiään pelejä edes löytää. Toinen samankaltainen vaihtoehto on hyödyntää moderneihin pelikonsoleihin sisäänrakennettuja verkkokauppoja, joista varsinkin Nintendolla on reilun kolmenkymmenen vuoden digitaalisten pelien historiansa ansiosta hyvä valikoima. Tämänkin suunnitelman ongelmana on hinta. Moderni pelikonsoli maksaa yli 200 euroa³ ja sen lisäksi pitää vielä maksaa peleistä, jotka verrattain halpoinakin tuottavat muutaman kymmenen euron lisälaskun, jos haluaa kattavan pelikirjaston.

³ Nintendo Wii U Premium, alkaen 279 €, hintaseuranta.fi

Budjettiystävällisempi lähestymistapa on hyödyntää jo olemassa olevaa kokoelmaa. Jos paikkakunnalta tai peräti henkilökunnasta löytyy retropelien harrastajia – tai peräti kokonainen retropelilyhdistys, voi heidät pyytää mukaan tapahtuman järjestämiseen. Kokoelmaa joutuu tosin yleensä kohtelemaan kuin näytelyesineitä tällaisessa tilanteessa, joten pelitapahtuman valvonnan tarve saattaa olla suurempi kuin kirjaston omien laitteiden ja pelien kanssa. Tämän lähestymistavan ylimääräisenä etuna kirjasto saattaa saada itselleen pysyvämmän yhteistyökumppanin.

4.3 Keskiviikko – Nykypäivän lautapelit

Keskiviikon lautapelitapahtuma puolestaan keskittyy moderneihin lautapeleihin, joita käsitellään varsin kattavasti Mikko Saaren kirjassa *Uudet lautapelit*. Kuten Saari mainitsee kirjansa johdannossa, lautapelisuunnittelu on kehittynyt vuosikymmenten saatossa siinä missä muutkin pelialan elementit. Saari määrittelee perinteisten lautapelien tärkeimmäksi ongelmaksi sen, ettei niissä joko oikeastaan tarvitse käyttää harkintakykyä, kunhan heittää noppaa, siirtää pelinappulaa ja ajoittain reagoi johonkin satunnaiselementtiin (esim. mikä tahansa kilpajuoksulautapeli, kuten Ludo) tai sitten ne ovat äärimmäisiä taitopelejä, jossa taitavampi pelaaja voittaa poikkeuksetta (esim. Shakki tai Go). Modernit lautapelit puolestaan tasapainottavat satunnaisuuden ja taktikoinnin paremmin ja lisäksi niiden kesto on melko tarkkaan tiedossa, joten vanhemmista lautapeleistä tuttua ”venähtämistä” ei yleensä voi tapahtua. Tämä kaikki tekee modernien lautapeli- en ympärille suunnitellusta pelitapahtumasta paljon helpommin aikataulussa pysyvän. (Saari 2007, s.7–9)

Tapahtumaan valikoitiin seuraavat hyväksi havaitut pelit:

Battle sheep

Vuoden 2014 perhepeli -palkinnon voittanut Battle sheep toimii malliesimerkkinä moderneissa lautapeleissä usein havaittavasta ilmiöstä, jossa hullunkurisen julkisivun alle kätkeytyy yksinkertaisuudessaan loistava, kaikenikäisiä kiehtova pelimekaniikka. Pelin alussa pelaajat rakentavat pienistä paloista itse peli-

laudan, jonka muoto on satunnainen, mutta koko rajautuu pelaajien määrän mukaan. Tämän jälkeen jokainen pelaaja asettaa tämän "laitumen" ulkoreunalle oman pinonsa lampaita, joita olisi tarkoitus levittää mahdollisimman laajalle alueelle samalla, kun pelaajat yrittävät omilla lampaillaan estää vastustajiaan tekemästä samoin.

Blokus

Jokaisella pelaajalla on käytössään kokoelma erilaisia kuvioita, jotka muodostuvat pienemmistä neliöistä. Pelaajat latovat vuorollaan näitä kuvioita laudalle, pyrkien saamaan laudalle mahdollisimman paljon omia kuvioita ja samalla estäen vastustajaa tekemästä samoin. Blokus on pelinä helposti lähestyttävä helposti omaksuttavien sääntöjen ja lyhyen keston ansiosta. (Saari 2007, s. 47)

Carcassonne

Useita palkintoja haalinut Carcassonne on yksi 2000-luvun suurimpia pelimenestyksiä. Helpot ja todella intuitiiviset säännöt tekevät pelistä helpon omaksua ja sen monipuolisuus varmistaa, ettei siihen kyllästy helposti. Pelissä rakennetaan Carcassonnen kaupunkia neliön muotoisista laatoista, joihin on kuvattu peltoja, teitä, luostareita ja muurien ympäröimiä kaupunkeja. Pelaajat voivat laatan asettamisen yhteydessä laittaa laatalle myös yhden seuraajistaan, joka tuottaa pelaajalleen pisteitä rakennetun alueen koosta riippuen. (Saari 2007, s. 55–58)

Catan

Alun perin nimellä *Catanin uudisasukkaat* tunnettu peli on yksi keskeisimmistä saksalaisista moderneista lautapeleistä, johon on Carcassonnen tavoin julkaistu lukuisia lisäosia. Pelin tarkoituksena on asuttaa autio saari, kerätä erilaisia resursseja ja saada siirtokuntansa menestymään rosvoista ja kanssapelaajista huolimatta. Pelaajien välisellä neuvottelulla ja kaupankäynnillä on pelissä merkittävä osa ja voittamiseen vaaditaan usein muutakin kuin pelkkää noppatuuria

ja Macchiavellilaista, kanssapelaajia vieraannuttavaa juonittelua. (Saari 2007, s. 61–64)

4.4 Torstai – Eilispäivän pelikonsolit



Kuva 4. Nintendo 64 ja Playstation olivat ensimmäiset pelikonsolit, joissa 3D-grafiikka oli sääntö, ei poikkeus (Super Mario 64, 1997).

Torstain teema on retropelit nuorempien sukupolvien näkökulmasta, eli videopelejä 2000-luvun alusta. Siinä, missä tiistain pelitapahtumassa oli esillä kohderyhmän vanhempien enemmän tai vähemmän⁴ rakkaita lapsuudenmuistoja, nyt on vuorossa itse kohderyhmän vanhemman puoliskon konsoleita heidän alakouluajoiltaan. Tapahtuma on pääpiirteittäin samanlainen tiistain tapahtuman kanssa, mutta tällä kertaa pelikoneina toimivat Nintendon Nintendo 64-konsolin lisäksi Sonyn Playstation sekä Microsoftin Xbox. Koska Microsoftin Xbox liittyi modernien konsoleiden rintamaan vasta muita konsoleita seuranneessa suku-

⁴ Jotkut 1980- ja 1990-luvun peleistä olivat suorastaan sadistisen vaikeita.

polvessa, voidaan tapahtumassa samalla kätevästi esitellä sitä valtavaa harppausta, joka pelikonsolien suorituskyvyssä tapahtui 2000-luvun alussa.



Kuva 5. Xboxin ja muiden sen sukupolven konsolien suorituskyky riitti jo visuaalisesti varsin tyydyttävään suorituskykyyn (Metal Gear Solid 2: Substance, 2002).

Torstain pelitapahtumaan pätee sama kysymys kuin tiistainkin: ”Mistä saadaan laitteet?”. Ratkaisut ovat kuitenkin pääasiallisesti samat kuin tiistain kohdallakin, joskin pelikonsoleita ja pelejä on saatavilla runsaammin, koska laitteet ovat nuorempia ja niiden valmistusmäärät suurempia (esim. Playstationia on myyty hieman yli 100 miljoonaa kappaletta – vrt. NES, jota myytiin aikakauteensa nähden kunnioitettavat reilut 60 miljoonaa yksikköä). Lisäksi ainakin Sonylla ja Nintendolla on melko kattavat retropelivalikoimat uusimpien konsoleidensa verkko-kaupoissa – joskin uusimpien konsoleiden hintataso tekee laitteiston suorasta hankkimisesta entistäkin budjettiepäystävällisemmän vaihtoehdon.

4.5 Perjantai – Rooleja, pelejä ja muita erikoisuuksia

Viikon viimeisen varsinaisen teemapäivän kohdalla on vuorossa erikoisemmalla teemalla varustetun tapahtuman järjestäminen. Roolipelit vaativat jo pelkän muotonsa takia erilaisen lähestymistavan pelitapahtuman vetämiseen, eikä varsinainen roolipeli – edes etukäteen valmisteltu ”pikapeli” – sovellu suurille ihmisjoukolle ilman, että väki jaetaan useaan ryhmään, jolla jokaisella on oma pelinjohtajansa. Useamman pelinjohtajan puutteessa on toki mahdollisuus hyödyntää erilaisia roolipelejä (usein parodian avulla) ”simuloivia” pelejä sekä ylipäättänsä fantasia- ja scifiteemaisia pelejä, jotka sopivat paremmin lyhytkestoiseen pelitapahtumaan.

4.6 Lauantai – Turnaukset

Varsinaisena kansallisena pelipäivänä on vuorossa täysin erilaisia pelitapahtumia video- ja lautapeliturnauksien muodossa. Toisin kuin kokonainen teemapäivä, nämä ovat yleensä verrattain lyhytkestoisia ja intensiivisiä tapahtumia, joihin pitää erikseen varata budjettia palkintoihin, jos kirjasto ei onnistu saamaan jostain sponsoria. Lisäksi pelien pitää olla helposti opittavia ja nopeita, ettei turnaus venähdä liian pitkäksi tai jumiudu sääntöjen pohtimiseen. Yli kymmenen minuuttia kestäviä pelejä ei yleensä kannata valita, ellei turnauksessa ole pientä osallistujamäärää, joiden kohdalla yksi pitkä peli, johon kaikki voivat osallistua yhtä aikaa. Tässäkin tapauksessa yli puolen tunnin pituista peliä kannattaa harvita tarkkaan.

Lautapeliturnauksen kohdalla paras lähestymistapa on yleensä perinteinen eliminointi, jossa alkukarsinnoista jatkoon selvinneet ottavat yhteen finaalisissa. Jos pelaajamäärä jää pieneksi, turnauksen voi muuttaa pisteidenkeruumuotoon, jossa pelaajat saavat voitetuista eristä pisteitä, kunnes joku on haalinut kasaan ennalta käsin sovitun pistemäärän. Molemmissa lähestymistavoissa kannattaa varata pelattavaksi useampia pelejä yksitoikkoisuuden välttämiseksi.

Videopeliturnauksissa puolestaan on kaksi erilaista tapaa löytää voittaja. Nopeuskilpailussa (speedrun, ks. s. 13) jokainen pelaaja yrittää vuorollaan läpäistä jonkin lyhyen (ja mielellään myös verrattain helpon) pelin mahdollisimman nopeasti tapahtuman valvojan ottaessa aikaa. Koska varsinkin retropelit ovat lyhyestä pituudestaan huolimatta kohtuullisen vaikeita, voi kilpailun tarvittaessa muuttaa lennossa ”kuka pääsee pisimmälle” -muotoon. Koska useat osallistujat saattavat päätyä pelaamaan aiemmin tuntematonta peliä, voidaan heille antaa useampia yrityksiä ajan puitteissa. Tässä kohdassa yritysten määrä kannattaa päättää etukäteen ja kilpailun valvojan pitää huolta vuorottelun sujuvuudesta, ettei yksikään kilpailija valtaa pelikonetta itselleen pitkäksi aikaa. Toinen lähestymistapa on samankaltainen ”eliminointi” kuin lautapelikilpailussakin, jossa käytetään usein urheilu- tai kaksintaistelupelejä.

5 VAAN KUINKAS SITTEN KÄVIKÄÄN? – TAPAHTUMIEN TOTEUTUS

5.1 Tapahtumien toteutus

Pelitapahtumat järjestettiin kansallisen pelipäivän⁵ peliviikolla 10.–15.11.2014. Tapahtumien yhteisnimitys oli yksinkertaisesti Pelipäivä tapahtumaviikon virallisen nimityksen mukaisesti. Tapahtuman järjesti Ville Hessle yhteistyössä Lohjan kaupunginkirjaston kanssa, jonka monitoimitila Pähkinä oli valjastettu tapahtuma-alueeksi. Tapahtumat oli kohdistettu 7–18 -vuotiaisiin lapsiin ja nuoriin, eli peruskoulu- ja lukio-/ammattikouluikäisiin, joten tapahtumien mainostus oli kohdistettu kirjastossa olevien julisteiden lisäksi kouluihin, joille jaettiin omat julisteet tapahtumaa selittävine saatekirjeineen (Hesslen toimiessa Lohjan sisäisessä postissa tapahtuneen häiriön vuoksi myös moottoripyörälähetinä viimeisten julisteiden jakamista varten) sekä Lohjan Nuorisotoimen nuorisotaloihin. Lisäksi Lohjan kaupunginkirjasto mainosti tapahtumaa myös verkkosivuillaan ja sosiaalisessa mediassa. Tapahtumat saivat myös ylimääräistä mainosta kahden alueen paikallislehden (Länsi-Uusimaa ja Iltalohja) kiinnostuttua tapahtumasta, josta seurasi lyhyt juttu/haastattelu Länsi-Uusimaassa ("Mikä on Lohjan kirjaston peliviikko?", L-U 10.11.2014) ja pitempi "Viikon vieras" -juttu Iltalohjassa (Iltalohja nro 44, 12.11.2014). Tämä lehdistön suunnalta tullut kiinnostus eliminoi lehdistötiedotteen tekemistarpeen (ks. s. 15).

Maanantai

Klassisten lautapelien teemapäivä oli viikon varsinaisista teemapäivistä hiljaisin, mutta paikalle saapuneet oppilaat nauttivat sekä lautapeleistä, että niiden yhteydessä tarjoillusta satunnaisista lautapelifaktoista. Alkuperäisistä arvioista (ks. s. 18) poiketen, Shakki oli päivän suosituin peli, jota seurasi suosiossa kuuden

⁵ Nimitys on hieman harhaanjohtava, koska pelipäivä on jo paisunut koko viikon mittaiseksi, mutta virallista nimeä ei ole vielä muutettu vuoteen 2014 mennessä.

pelaajan versio Ludosta. Lisäksi sekä oppilaat, että myöhemmin päivällä käyneet satunnaiset vierailijat nauttivat Reversin ja Gon tarjoilemasta haasteesta.

Tiistai

Jo kauan ennen varsinaista peliviikkoa havaittiin, että Lohjan pääkirjastossa on vain yksi videoprojektori. Koska molemmilla videopelitemapäivillä oli tarkoitus olla käytössä vähintään kaksi pelikonsolia yhtä aikaa, tilannetta voi perustellusti kutsua ongelmalliseksi. Ratkaisu tähän ongelmaan saatiin Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskukselta, joka lainasi tilaisuuteen kaksi videoprojektorista sekä yhden pienikokoisen äänentoistolaitteiston. Tämän ansiosta tiistain molemmat esittelykonsolit (Nintendon NES ja Segan MegaDrive) saatiin onnellisesti yhtäaikaan käyttöön ja toinen ylimääräisistä videoprojektoreista yhdistettiin tietokoneeseen, josta heijastettiin speedrun-videoita erilaisista peleistä valkokankaalle, joka näkyi hyvin kirjaston puolelle ja houkutteli tehokkaasti kirjaston asiakkaita itse pelisaliin tutustumaan peleihin. Kuten alun perin arvioitiin (ks. s. 20), pelit kiinnostivat suuresti myös kohderyhmän vanhempia, jotka muistivat konsolit lapsuudestaan. Päivän suosituimmat pelit olivat NES-konsolin *Super Mario Bros.* ja harvinainen *Teenage Mutant Ninja Turtles III: the Manhattan Project* sekä MegaDriven *Sonic the Hedgehog*.

Keskiviikko

Modernien lautapelien teemapäivässä havaittiin sama ilmiö kuin maanantaina, jossa kävijämäärä jäi luokkavierailujen jälkeisenä aikana hieman vaisuksi. Jonkinlainen kirjaston asiakkaita houkutteleva näky saattaisi toimia ratkaisuna, mutta toisin kuin videopeleissä, sellaisen saaminen aikaan vaatisi jonkin kekseliäämmän ratkaisun kuin videoprojektorista tulvivat vilkkaat ja värikkäät pelivideot. Itse pelitarjonnassa ei toisin ollut vikaa, sillä sekä oppilaat että muut kävijät pitivät esillä olleista peleistä paljon. Päivän suosituimmiksi peleiksi nousivat abstraktimpaa koulukuntaa edustanut *Blokus* sekä vuoden 2014 perhepeli -palkinnon hyvästä syystä voittanut *Battle Sheep*, joille riitti pelaajia koko päiväksi.

Torstai

Viikon toisen videopelipäivän valmisteluissa havaittiin, että tapahtumaan tuotu Playstation-konsolin ohjainportti oli hajonnut säilytyksen aikana, poistaen sen alun perin kolmen esittelykonsolin joukosta. Onneksi päivän muut konsolit, Nintendo 64 ja Xbox, havaittiin täysin toimintakuntoisiksi ja tapahtuma pystyttiin pitämään enemmän tai vähemmän normaalisti. Toisin kuin tiistain yksinkertaisemmalta ajalta peräisin olevat pelit, päivän pelien valinnassa piti kiinnittää enemmän huomiota pelien sisältöön niiden mahdollisesti sisältämän väkivallan takia. Esimerkiksi Metal Gear Solid 2 -pelin varsinainen pääpeli sisältää lapsille sopimatonta väkivaltaa, mutta sen hiiviskelyyn opettavat ”virtuaalitehtävät” ovat tyystin väkivallattomia. Päivän suosituimmiksi peleiksi kohosivat Nintendo 64:n Super Mario 64 ja Xboxin Metal Gear Solid 2: Substance.

Perjantai

Äidinkieltenopettajien kiinnostus tarinankerrontaa ja muita roolipeleihin yleisesti assosioituja ominaisuuksia kohtaan takasi perjantain teemapäivälle viikon suurimman oppilaskäynnille tulleiden vierailijoiden määrän. Koska roolipelit ovat enemmän pienen yleisön juttu, oli päivän pelivalikoimaa terästetty keskiviikon teemapäivästä tutuilla peleillä, joita vähemmän tarinankerronnasta ja maailmanrakennuksesta kiinnostuneet vierailijat pystyivät pelaamaan samalla, kun roolipeleistä enemmän kiinnostuneet saivat rauhassa tutkia lohjalaiselta roolipeliyhdistys Hiidenharjun Killalta lainattuja kirjoja ja muuta rekvisiittaa. Valtavirrasta poikkeavasta aiheestaan huolimatta kiinnostuneita riitti tasaisesti koko päivälle. Kävijöiden suosioon nousivat erityisesti keskiviikon teemapäivässä vähemmälle huomiolle jäänyt Carcassonne sekä roolipelejä ja niiden kliseitä parodioivat Munchkin ja Order of the Stick -lautapelit. Esillä olleista roolipeleistä eniten huomiota sai osakseen maailmanluontipeli Dawn of Worlds sekä yksi kaikkien aikojen tunnetuimmista roolipeleistä, Dungeons & Dragons.

Lauantai

Toisin kuin viikolla olleet pelitapahtumat, lauantain peliturnaukset ovat lyhyempiä ja intensiivisempiä. Päivän aloitti videopeliturnausta, jossa kilpailumuotona oli alkuperäisen Super Mario Bros. -pelin speedrun. Tarkoituksena oli antaa pal-

kinnot kolmelle parhaalle läpäisyyn kuluneelle ajalle, mutta varavaihtoehtona oli palkita pisimmälle päässeet, jos kukaan ei selviä pelin loppuun asti. Yrityksien määrä oli rajattu kolmeen per kilpailija, jotta kaikki halukkaat pääsisivät yrittämään. Loppujen lopuksi varavaihtoehdolle oli tarvetta, kun yksikään kilpailija ei selvinnyt pelin loppuun asti – vaikka jotkut pääsivät erittäin lähelle läpäisyä. Kilpailu oli nykypäivän mittapuulla mitattuna vaikeasta pelistä huolimatta viihdyttävä niin pelaajille kuin sivustakatsojille, joten tapahtuman tärkein tavoite saavutettiin.

Pelikiilpailua seurannut lautapelikiilpailu ei houkutellut läheskään yhtä monta osallistujaa, mutta onneksi kilpailijoita oli kuitenkin tarpeeksi ”miniturnausta” varten, joten palkinnoksi varattu ylimääräinen Battle Sheep -peli saatiin ojennettua voittajalle.

5.2 Kävijäpalautteen kerääminen

Kuten kaikissa tapahtumissa noin yleisesti ja opinnäytetöissä ennen kaikkea, jonkinlaisen käsityksen saaminen siitä kuinka tapahtuma sujui, on ensiarvoisen tärkeää. Tavallisin ratkaisu tähän pulmaan on palautelomake, mutta koska tapahtumat on suunniteltu ennen kaikkea lapsille ja nuorille, ei yksilöllisesti täytettävä palautelomake oikein sovellu tapahtuman luonteeseen – sehän veisi aikaa pelaamiselta.

Toinen palautteen keräämiseen liittyvä ongelma on kirjaston julkisuus. Tapahtumalle varattuun tilaan saapuu ja sieltä poistuu ihmisiä, joten yksinäisen valvojan ajasta voi pahimmassa tapauksessa kulua kohtuuton osa palautteen pyytämiseen ja vastaanottamiseen.

Ratkaisuksi näihin kysymyksiin tarjoutui pelitapahtumien nostattama kiinnostus paikallisten koulujen keskuudessa, joiden opettajat varasivat jokaiselle tapahtumapäivälle hieman alle puolet tapahtumiin varatuista ajoista luokkakäyntejä varten. Tässä kontrolloidussa ympäristössä on helpompaa kerätä suurelta määrältä kohderyhmän edustajia nopeaa palautetta heidän poistuessaan vierailultaan. Lisäksi suunnittelemalla palautelomakkeen tarpeeksi yksinkertaiseksi,

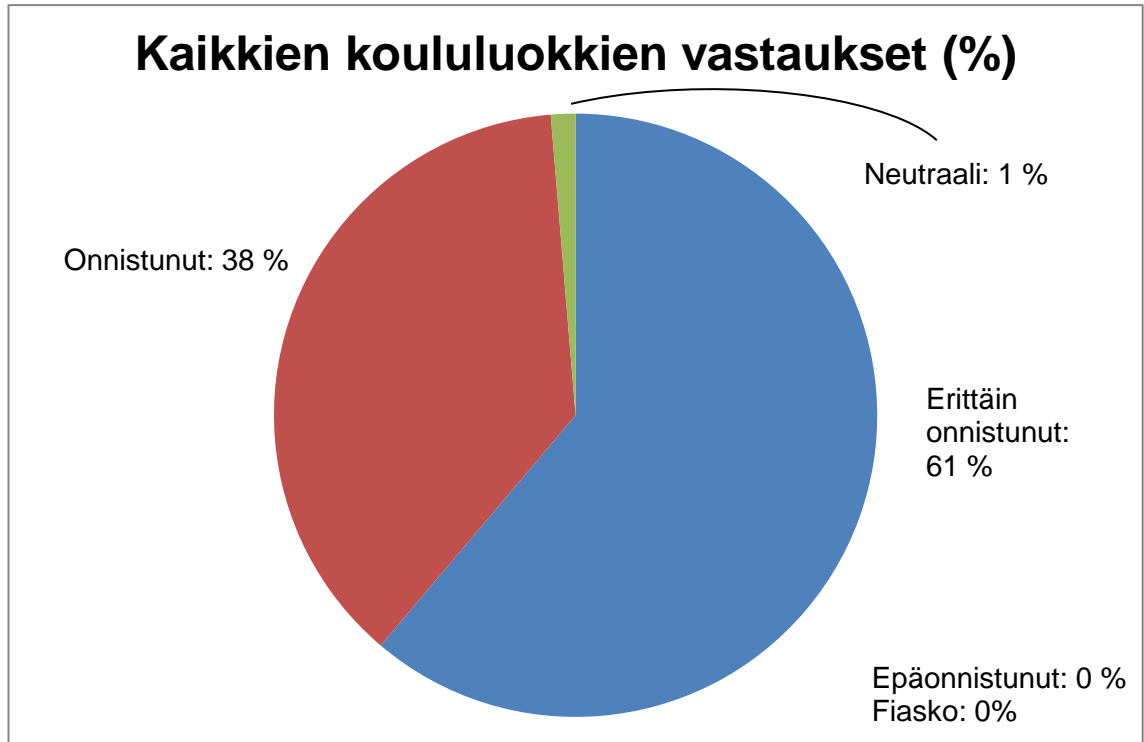
myös nuoremmista oppilaista koostuvat ryhmät voivat helposti jättää palautetta, kunhan seinään kiinnitettävä lomake kiinnitetään tarpeeksi alas. Tapahtumien palautelomakkeeksi muodostui lopulta yksinkertainen, oppilaiden yleistä mielihyvää päivän tapahtumasta kysyvä ”laita rasti sarakkeeseen” -lappu (kuvio 1), jota tapahtumien yhteydessä täytettiin kiitettävällä innolla.

Kuvio 1. Likiarvoinen toisinto käsin piirretystä palautelomakkeesta.

5.3 Kävijäpalautteen vastaukset

Kävijäpalaute oli lähes yksinomaan positiivista, mikä ei loppujen lopuksi tullut suurena yllätyksenä. Kuten pitkäaikainen yleisen tason havainnointi kirjastoissa, kouluissa, kodeissa ja yhteiskunnassa noin yleensä on todennut, lapset ja nuoret pitävät peleistä. Useampi tapahtumissa vierailut luokanopettaja kommentoi myös, että luokassa tapahtuvan puurtamisen sijasta mielekäs tekeminen tavallisesta poikkeavassa ympäristössä edesauttoi nostamaan oppilaiden mielialaa. Lopputuloksena tapahtumaan osallistuneista 190 oppilaasta 152 antoi palautet-

ta, joista 150 vastausta oli enemmän tai vähemmän positiivisia (kuvio 2).



Kuvio 2. Kävijäpalautteen vastaukset visuaalisessa muodossa

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

6.1 Loppu hyvin, kaikki hyvin?

Kaiken kaikkiaan peliviikon tapahtumissa kävi 386 vierasta, luokkavierailut mukaan lukien. Tapahtumien kävijämäärä nousi kirkkaasti yli Lohjan kirjaston tapahtumien keskiarvon ja peliviikkoa voidaankin pitää kohtalaisena menestyksenä, jolle saattaisi olla lisää kysyntää tulevaisuudessa. Lisäksi tapahtuman budjetti pysyi tavoitteelle uskollisesti matalalla, maksaen kirjastolle parinkymmenen julisteen tulostamisen lisäksi alle 70 euroa palkintojen muodossa.

Tapahtuman kävijämääriä verrattiin toiseen Turun ammattikorkeakoulun pelitapahtuman järjestäneeseen opinnäytetyöhön, Joel Juutin *Konsolirieha: homo ludens kirjastossa* vuodelta 2012. Tapahtumien sijoittaminen viikolle ja paikallisten koulujen aktivoiminen näyttää tässä tarkastelussa varteenotettavalta idealta ainakin kävijämäärien kannalta: vain maanantain ja lauantain tapahtumat jäivät kävijämäärältään alle Konsoliriehan paremman lukeman (lauantai, 42 kävijää) ja kaikki päivät ylittivät sunnuntain 19 kävijän lukeman. Lisäksi Juuti toteaa tapahtumansa kanssa samaan aikaan olleen Ruisrockin vieneen kävijöitä erityisesti sunnuntain nuorille aikuisille suunnatulta tapahtumalta (Juuti 2012, s. 22). Tästä näkökulmasta katsottuna tapahtumien kohderyhmän rajaaminen lapsiin ja (alikäisiin) nuoriin – joista varsinkin peruskoulun oppilaat käyttävät perheineen muutenkin melko ahkerasti kirjastoa – ja päällekkäisyyden välttämisen suurten tapahtumien kanssa (viikolla oli pienempiä tapahtumia, kuten stand-up -komiikkaa ja lastentapahtuma paikallisessa kirjakaupassa) vaikuttavat myös hyviltä ideoilta.

Taulukko 1. Viikon kävijätilastot.

päivä	oppilaita	opettajia	muita	yhteensä
maanantai	21	2	12	35
tiistai	24	1	45	70
keskiviikko	44	5	17	66
torstai	48	3	30	81
perjantai	53	2	26	81
lauantai	—	—	35	35
yhteensä	190	13	165	368

6.2 Hyviä ja huonoja asioita sekä kaikkea siltä väliltä

Lohjan kaupunginkirjaston peliviikko oli kaikkien mittapuiden mukaan menestys, mutta kuten jo teoriaosuudessaakin mainittiin (ks. s. 11), loppuyhteenveto on olennainen osa jokaista tapahtumatuoantoa. Siispä tässä osiossa pohditaan tapahtumasarjasta järjestäjän mieleen painuneita asioita, aloittaen perinteiden mukaisesti positiivisesta päästä.

- **Kävijämäärät** olivat valtava positiivinen yllätys. Pelitapahtumille roolipelitapahtumia myöten on selvästi kysyntää ja niiden järjestämistä kannattaa jatkaa tulevaisuudessaakin.
- **Koulujen innostus** osallistua kokonaisten luokkien voimalla oli toinen positiivinen yllätys. Varsinkin perjantain roolipelitapahtuma kiinnosti ennen kaikkea äidinkielen opettajia, kiitos tarinankerronnallisen antinsa. Yksi mahdollinen tapa järjestää pelitapahtumia tulevaisuudessa voisikin olla koulupäivän aikana oleva tapahtuma, joka on varattu kokonaan luokkavierailuille.
- **Lasten ja nuorten käytös** oli huomaavaista ja – innostuneisuudesta huolimatta – pääosin asiallista. Kiusaamista ei esiintynyt lainkaan, joka miellytti suuresti niin kirjaston henkilökuntaa kuin järjestäjääkin.

Yleisesti ottaen positiivisista lopputunnelmista huolimatta tapahtumasarja ei suinkaan ollut täydellinen. Järjestäjälle kerääntyä tapahtumien aikana ja niiden jälkeen muutama varteenotettavampi parannusehdotus:

- **Tapahtumat olivat hieman ylipitkiä.** Arkipäivien viralliset tapahtuma-ajat olivat välillä 12–20, joiden lisäksi valmisteluihin kului joka päivä noin puolitoista tuntia. Tapahtumien keston voisi lyhentää kahdeksasta tunnista kuuteen tuntiin ja ajoittaa ne alkamaan aiemmin, jolloin tapahtumasta kovasti innostuneille lähialueiden kouluille olisi liennyt enemmän aikaa luokkavierailuille. Esimerkiksi kello 11–17 voisi olla hyvä ajoitus pelipäivälle.
- **Rekrytoidaan apuri tai useampi.** Koko viikon tapahtumien suunnittelu, kasaus ja isännöiminen suoritettiin yhden hengen voimin. Tokihan opinnäytetyön yhtenä ideana oli saada aikaan mahdollisimman paljon mahdollisimman vähillä resursseilla, mutta yksikin ylimääräinen käsipari, silmäpari ja ennen kaikkea aivot olisivat voineet huomata seuraavan kohdan ajoissa...

- **Varataan aikaa (kaikkien) laitteiden tarkistamiselle.** Torstain epäkunnossa olleen Playstationin olisi voinut huomata ennen varsinaista tapahtumaa ja siihen olisi voinut reagoida. Kaiken valmisteluhopun keskellä kuitenkin alle kymmenen vuotta varastossa olleet laitteet jäivät testaamatta – kun kerran ne 30-vuotiaat koneetkin toimivat moitteettomasti.

Positiivisten asioiden ja parannusideoiden lisäksi tapahtumien yhteydessä kehittyi pari neutraalia ajatusta, jotka keskittyivät tapahtuman sijasta sen puitteisiin, eli kirjastoon:

- **Pelitapahtuma on kirjastolle loistava syy tutkailla ja päivittää pelivalikoimaansa.** Pelitapahtuman järjestämisen yhteydessä on täysin perusteltua tutustua uusiin peleihin, oli kyseessä sitten lauta- tai videopelit. Lisäksi pelitapahtuman kiinnostavuus voi kärsiä uuden materiaalin puutteesta.
- **Pelitapahtuma avaa oven nykyhetkeen.** Lapsien ja nuorten kannalta kiinnostavat tapahtumat saavat eritoten nuoret mieltämään kirjaston hengailupaikan sijasta laitokseksi, jolla on heille jotain annettavaa. Verrattain yksinkertainen tapahtuma voi siis tehdä kirjastosta relevanttimman asian nuorten elämässä.

Kuten aiemmin mainittiin, tämän opinnäytetyön vertailukohteena on toinen pelitapahtuman järjestämistä käsitellyt opinnäytetyö, Joel Juutin *Konsolirieha*. Juutin työ keskittyy täysin digitaaliseen pelaamiseen ja sen vaikutuksiin, muistuttaen tällä tavoin suuresti Kansallisen pelipäivän painotuskohteita, jotka myös painottavat digitaalista pelaamista jättäen fyysisemmät pelit taka-alalle. Tämä on täysin ymmärrettävää, kun ottaa huomion digitaalisten pelien voimakkaan aseman nykypäivän viihdeteollisuudessa. Lisäksi digitaaliset pelit ovat sen verran uusi ilmiö, että niistä vallitsevat käsitykset eivät ole ehtineet vakiintua ja erityisesti vanhemmat sukupolvet saattavat mieltää pelit jopa uhkaksi (Juuti, J. 2012. s. 7–9). Kaikki tämä on yksi pääsystä miksi tässä opinnäytetyössä keskityttiin digitaalisten pelien lisäksi lauta- ja roolipeleihin – digitaalisten pelien paistatella median parrasvaloissa on hyvä muistaa, että myös fyysisillä peleillä voidaan saada aikaan kiinnostavia ja menestyksekkäitä pelitapahtumia. Mutta ennen kaikkea, tärkeintä on pitää hauskaa ja nauttia peleistä, olivatpa ne missä muodossa tahansa.

LÄHTEET

Kirjallisuus

Vallo, H. & Häyrinen, E. 2012. Tapahtuma on tilaisuus : tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 3., uudistettu laitos. Helsinki: Tietosanoma.

liskola–Kesonen, H. 2004. Mitä, miksi, kuinka? : käsikirja tapahtumajärjestäjälle. Suomen liikunta ja urheilu.

Saari, M. 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ kustannus.

Suominen, J. (toim.). 2014. Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. Tampere: Tampereen yliopisto <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2014> (viitattu 11.12.2014).

Oxland, K. 2004. Gameplay and Design (Illustrated edition) Essex, Iso-Britannia: Pearson Education

Yang, L.; Deming, A. & Anderson Turner, J. 2005. Handbook of Chinese Mythology. Santa Barbara, Kalifornia, USA: ABC-CLIO, Inc.

Internet-lähteet

Little, J. 2005. The King Is Dead, Long Live the King – Kingmaking and Its Effect on Gaming. <http://ynnen.blogspot.fi/2005/08/king-is-dead-long-live-king-kingmaking.html> (viitattu 28.11.2014).

Lehdistötiedote.fi. 2014. <http://www.lehdistötiedote.fi/> (viitattu 28.11.2014).

The Dot Eaters. 2014. The Great Video Game Crash – End game. <http://thedoteaters.com/?bitstory=the-great-video-game-crash> (viitattu 28.11.2014).

Speed Demos Archive. 2014. <http://speeddemosarchive.com/> (viitattu 28.11.2014).

YLE Uutiset. 2014. Nuoriso pakenee Facebookista – Chat Roulette houkuttelee Ruotsissa. http://yle.fi/uutiset/nuoriso_pakenee_facebookista_-_chat_roulette_houkuttelee_ruotsissa/5535189 (viitattu 12.12.2014)

Kysy.fi. 2013. Tekijänoikeudet kirjastossa. <http://www.kysy.fi/kysymys/tekijanoikeudet-kirjastossa> (viitattu 15.12.2014)

Opinnäytetyön *Terminologiaa*-osiossa on hyödynnetty verkkotietosanakirja Wikipediaa sekä TV Tropes -verkkosivustoa, joiden avulla termien selitystä pystyttiin laajentamaan huomattavasti kirjallisia lähteitä kattavammiksi:

Osiossa käytetyt Wikipedia-lähteet:

- Metagaming. <http://en.wikipedia.org/wiki/Metagaming> (viitattu 25.12.2014)
- Kingmaker scenario. http://en.wikipedia.org/wiki/Kingmaker_scenario (viitattu 15.12.2014)
- Speedrun <http://en.wikipedia.org/wiki/Speedrun> (viitattu 15.12.2014)

Osiossa käytetyt TV Tropes-lähteet:

- Metagame <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Metagame> (viitattu 15.12.2014)
- Kingmaker scenario <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KingmakerScenario> (viitattu 15.12.2014)
- Speedrun <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Speedrun> (viitattu 15.12.2014)

Opinnäytetyöt

Merjankari, I. 2014. Markkinoinnin merkitys tapahtuman järjestämisessä – Vihdin halloween-yökirjasto. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Juuti, J. 2012. Konsolirieha – homo ludens kirjastossa. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Pelipäivän julisteet



Kansallisen pelipäivän
10.11.-15.11. 2014

teemapäivät Lohjan pääkirjastossa
Erialaista pelattavaa joka päivälle
ma – pe klo 12 – 20 ja la klo 10 – 15.

maanantai
Lautapelejä
historian hämärästä

tiistai
Videopelien synty

keskiviikko
Nyky päivän lautapelit

torstai
Eilispäivän pelikonsolit

perjantai
Rooleja, pelejä ja
muuta erikoisuuksia

lauantai
PELITURNAUS
Voittajia lahjotaan häpeilemättä



Peliviikon mainostamisessa käytettiin Pelipäivä-organisaation valmista julistetta, jonka lisäksi tehtiin Lohjan pääkirjaston tapahtumia esittelevä lisäjuliste.