

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2015

Tanja Hämäläinen

TURKU GAME LABIN HISTORIALLISEN VIDEOPELIKOKOELMAN ORGANISOINTI



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2015 | 36 + 54 s

Olli Mäkinen

Tanja Hämäläinen

TURKU GAME LABIN HISTORIALLISEN VIDEOPELIKOKOELMAN ORGANISOINTI

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö oli toimeksianto Turku Game Labilta. Projektin tavoitteena oli luoda ohjeistus ja antaa työvälineitä historiallisen videopelikokoelman luettelointia varten. Luettelointityön tukemiseksi kokoelmasta tehtiin inventaario ja luokitusjärjestelmä, joka ottaa huomioon kokoelman monipuolisuuden. Turku Game Labin historiallinen videopelikokoelma sisältää ohjelmistoja, laitteistoa ja esineistöä 1970-2010-luvuilta, antaen mahdollisuuden tutustua videopelien kehittymiseen vuosien varrella.

Työn ensimmäisessä osassa esitellään Turku Game Labin ja historiallisen videopelikokoelman vaiheita sekä projektin etenemistä ja kehittymistä. Samassa luvussa on myös projektin osana tehty kokoelman muuttosuunnitelma syksylle 2015. Toisessa osassa käsitellään luetteloinnin teoriaa sekä opinnäytetyöprojektin raportoinnin. Teoriaosuudessa käsitellään bibliografista valvontaa keskittyen tiedon organisointiin ja luettelointiin. Alaluvuissa perehdytään tarkemmin inventaarion ja luettelointiohjeiden tekemisen hankaluuksiin sekä tutustutaan luetteloinnissa käytettävään tietokantaan, joka toteutettiin rinnakkaisessa opiskelijaprojektissa. Joulukuussa 2014 tehty inventaario sekä keväällä 2015 kootut luettelointiohjeet pelilaboratorion kokoelmille ovat opinnäytetyön liitteinä.

Projektissa käytettiin tapaus- ja toimintatutkimuksen menetelmiä sekä perehdyttiin teoreettiseen perustaan aineistoanalyysillä. Projektin luonteen vuoksi yleistettäviä tuloksia ei voitu esittää, mutta luettelointiohjeet ja inventaario mahdollistavat kokoelman luetteloinnin tulevaisuudessa.

ASIASANAT:

bibliografinen valvonta, inventointi, luettelointi, luokitusjärjestelmät, tiedon hallinta, tietokannat, videopelit

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

2015 | 36 + 54 p

Olli Mäkinen

Tanja Hämäläinen

ORGANISING THE HISTORICAL VIDEO GAME COLLECTION OF TURKU GAME LAB

This Bachelor's thesis was commissioned by Turku Game Lab. The aim of the action research project was to create a guide and set of methods to catalogue their historical video game collection. An inventory of the collection and a new classification system were made to support the cataloguing process. The classification system was designed to take the collection's unique aspects into account. The historical video game collection includes programs, equipment and artefacts from 1970's to 2010's, thus giving a chance to perceive how video games have developed over the years.

The first part of the thesis introduces Turku Game Lab and how the historical collection has formed. The project plans and development are also included in this chapter, as well as a suggestion for plans for the collection's relocation in autumn 2015. The theoretical framework is set of bibliographical control, focusing on data management and cataloguing. The later chapters concentrate on the process of making the inventory and composing the cataloguing guide. The database used in the cataloguing was created in a separate student project and is discussed in the thesis from the cataloguing perspective. The inventory and the cataloguing guide are included in the appendices.

The project used methods from action and case research alongside grounded theory. Due to the nature of the project the results may not be generalised to be used with similar collections. The aim of creating tools for future cataloguing work was however achieved.

KEYWORDS:

bibliographical control, cataloguing, classification systems, databases, data management, inventory, video games

SISÄLTÖ

SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
2 TURKU GAME LAB JA PELIMUSEO	8
2.1 Toimeksianto ja projektisuunnitelma	10
2.2 Muuttosuunnitelma	11
3 HISTORIALLISEN VIDEOPELIKOKOELMAN ORGANISOINTI	14
3.1 Videopelikokoelman inventaario	15
3.2 Tietokanta	18
3.2.1 Pelilaboratorion luettelointialusta	19
3.2.2 Aineistotyytit ja kentät	20
3.3 Luettelointi	23
3.3.1 Luettelointiohjeiden laatiminen	24
3.3.2 Luokitusjärjestelmä	26
3.3.3 Fasettianalyysi	27
3.3.4 Signumit ja tunnisteiden kiinnittäminen dokumentteihin	30
4 LOPUKSI	34
LÄHTEET	35

LIITTEET

Liite 1. Pelimuseon inventaario.

Liite 2. Turku Game Labin kokoelmien luettelointiohjeet.

KUVAT

Kuva 1. Osa pelimuseon kokoelmasta ennen joulukuussa 2014 tehtyä inventaariota ja siistimistä. 9

Kuva 2. Kuvankaappaus inventaariotaulukosta. 16

Kuva 3. Kuvankaappaus luetteloinalustasta.	20
Kuva 4. Esimerkkejä tunnisteiden liittamisestä laitteisiin.	32
Kuva 5. Esimerkki tunnisteiden laittamisesta kirjoihin ja läpinäkyviin muovitaskuihin.	33
Kuva 6. Esimerkkejä pelien ympärille laitettavista vyötteistä.	34

SANASTO

Avoim kokoelma	Turku Game Labin lainattavissa oleva kokoelma, joka sijaitsee työ- ja laboratoriotiloissa. Vastakohtana pelimuseon kokoelmalle, joka sijaitsee suljetussa tilassa ja jota ei lainata muutoin kuin erikoistapauksissa.
Dokumentti	Dokumentteja ovat erilaiset aineelliset objektit, jotka sisältävät jonkin viestin, ajatuksen, tiedon tai merkityksen. Toisinaan dokumentti voi olla tähän tarkoitettu objekti, kuten kirja tai videopeli, mutta myös museoihin päätyneet arkipäivän esineet, joilla ei ole alkuperäistä tiedonvälityksellistä määritelmää, ovat dokumentteja. (Suominen ym 2009, 13.) Dokumenttia käytetään tässä työssä tarkoittamaan kokoelman yksittäisiä osia.
Luettelointialusta	(eng. <i>cataloging platform</i>) Tässä opinnäytetyössä termiä luettelointialusta käytetään tietokannan yhteydessä, kun halutaan korostaa Turku Game Labin kokoelmaa varten tehtyä järjestelmää, jonka pääasialliset käyttötarkoitukset ovat lainauksenhallinta ja luettelointi.
Pelilabra	Turku Game Labin pelilaboratorion tuttavallinen nimitys. Laboratorio tarjoaa monipuolisia työkaluja opiskelijoille ja mahdollistaa omiin mielenkiinnonkohteisiin pohjautuvan oppimisen (Turku Game Lab 2014).
Pelimuseo	Turku Game Labin 1970–2000-lukujen videopelien ja laitteistoihin keskittyvän kokoelman kutsumanimi. Sijaitsee suljetussa tilassa erillään muusta kokoelmasta ja työtiloista.

1 JOHDANTO

Turku Game Labin ICT-Cityssä sijaitseva historiallinen videopelikokoelma - tai "pelimuseo" - perustettiin 2009, samaan aikaan kun pelilaboratorion edeltäjä Game Tech & Arts Lab sai alkunsa. Alkuhankinnan inventaarion jälkeen kokoelma kasvoi, mutta uusia dokumentteja ei kirjattu mihinkään. Vuosien varrella tehtiin aloitteita kokoelman organisoimisesta tietokantaan, mutta vasta vuoden 2014 syksyllä tämän projektin tekijän omasta ehdotuksesta luettelointityön valmistelu sai alkunsa toden teolla. Turku Game Lab ryhtyi opinnäytetyön toimeksiantajaksi.

Tämän projektimuotoisena toteutetun opinnäytetyön tavoitteena ei ollut organisoida koko noin tuhannen dokumentin kokoelmaa, vaan luoda työkaluja luettelointia varten. Tämä tarkoitti luettelointiohjeiden tekemistä Turku Game Labin opiskelijoiden ryhmätyönä toteuttamaa luettelointialustaa varten. Kokoelman organisointia tuettiin tekemällä inventaario kokoelmasta joulukuussa 2014. Luettelointiohjeita varten päädyttiin luomaan myös luokitusjärjestelmä, joka otti huomioon kokoelman monimuotoisuuden. Opinnäytetyön toiminnallisuuden vuoksi tämä raportti käsittelee kutakin aihetta yleisesti edeten projektin kuvaamiseen. Teoreettinen viitekehys on bibliografinen valvonta, keskittyen tiedon organisointiin. Toimintaympäristö ja käyttäjänäkökulma on tuotu esiin Turku Game Labin lyhyessä historiassa.

2 TURKU GAME LAB JA PELIMUSEO

Turku Game Lab on Turun ammattikorkeakoulun ja Turun yliopiston yhteinen innovointiyhteisö, jossa pelinkehityksestä kiinnostuneille teknisten ja luovien alojen opiskelijoille tarjotaan välineitä ja monipuolista apua työskentelyynsä. Uusista ideoista ja peliteknologian edistymisestä hyöttyy myös alueen elinkeinoelämä, sillä viihdepelien lisäksi Turku Game Lab tuottaa pelillisiä sovellutuksia esimerkiksi terveydenhoitoalalle. (Turun ammattikorkeakoulu 2014.) Pelilaboratorio edistää oppimista myös demohuoneella, jossa voi pelata laboratorion tarjoamalla monipuolisella laitteistolla lukuisia pelejä (Turku Game Lab 2014). Pelilaboratorion tilat sijaitsevat ICT-Cityssä Turun Kupittaalla.

Haastattelussa 2.12.2014 Turun yliopiston lehtori ja yksi Turku Game Labin perustajista Jouni Smed kertoi lyhyesti videopelikokoelman vaiheista. Turku Game Labin edeltäjä Game Tech & Arts Lab perustettiin vuonna 2009 Teknologiateollisuuden 100-vuotissäätiön apurahalla. Rahoitushakemuksessa esitettiin suunnitelma pelinkehityksen historiallista näkökulmaa valottavasta kokoelmasta, mutta vielä tuolloin ei ollut tiedossa, kuinka pelikokoelma hankittaisiin. Vuoden 2009 syksyllä pelilaboratorio osti kokoelmansa pohjan yksityiseltä keräilijältä, jonka tutkimusassistentti Jari Hokkanen tunsu. Ostetun kokoelman tarkkaa dokumenttimäärää ei tiedetä alkuinventariosta huolimatta, mutta aineistoa oli kahdenkymmenen muuttolaatikon edestä. Mukana oli 1980-luvun lopun ja 1990-luvun alun pelejä käsikirjoineen eri alustoille, laitteistoa sekä oheiskirjallisuutta. Tämän jälkeen pelikokoelma on laajentunut pääasiassa satunnaisin lahjoituksin eri organisaatioilta ja yksityishenkilöiltä. Pelejä ja muuta aineistoa on kokoelmassa 1970-luvun lopulta 2000-luvulle.



Kuva 1. Osa pelimuseon kokoelmasta ennen joulukuussa 2014 tehtyä inventaariota ja siistimistä.

Joulukuussa 2014 tehdyssä inventaariossa selvitettiin kokoelman nykyistä koosta. Tuolloin kokoelmassa oli noin 950 tunnettua dokumenttia, joiden lisäksi kokoelmaan kuului sisällöltään epävarmoja dokumentteja sisältäviä säilytysastioita. Näiden määrän ja sisällön tarkempi selvittäminen jätettiin luettelointivaiheen tehtäväksi.

2.1 Toimeksianto ja projektisuunnitelma

Idea Turku Game Labin kokoelmien luetteloinnista sai alkunsa vuonna 2011. Vuonna 2012 toisen opiskeluvuotensa aloittaneet NKITIS11-ryhmän kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelman opiskelijat osana Tiedon organisoinnin opintokokonaisuutta perehtyivät ryhmässä avoimen lähdekoodin kirjastojärjestelmiin tavoitteenaan löytää Turku Game Labin historialliselle videopelikokoelmalle sopiva järjestelmä. Neljästä esitellystä järjestelmästä Turku Game Labin lehtoreista ja opettajista koostunut raati valitsi CollectiveAccess-järjestelmän, sillä sen helppo muokattavuus mahdollisti kokoelman monipuolisten dokumenttien luetteloinnin. Syksyllä 2012 ja keväällä 2013 seuraava vuosiluokka NKITIS12 ryhtyi osana tiedon organisoinnin opintojaan pohtimaan asiasanoituksia ja thesaurusia luetteloinnissa käytettäväksi. Näiden kurssien jälkeen videopelikokoelman luetteloinnissa ei tapahtunut mitään ennen helmikuuta vuonna 2014, jolloin tämän opinnäytetyön tekijä muisti mielenkiintoisen aiheen ja kysyi koulutusohjelmapäälliköltään Ritva Hyttiseltä, joka oli ollut opettajana molemmilla pelikokoelmaa käsitelleillä tiedon organisoinnin kursseilla, luettelointityön etenemisestä, ja sai selville, että kokoelman luettelointi ei ollut edennyt lainkaan.

Maaliskuussa 2014 Turku Game Labin opettajan, Turun ammattikorkeakoulun laboratorioinsinööri Taisto Suomisen suostumuksella opinnäytetyön aihe hyväksyttiin, mutta kesti syksyyn 2014 ennen kuin projekti päästiin käynnistämään. Tähän vaikuttivat kesän kommunikaatiokatkokset sekä Turun ammattikorkeakoulun sisäiset henkilöstönvaihdokset, joiden myötä selvisi, että CollectiveAccess-järjestelmää ei voitaisi ottaa käyttöön videopelikokoelman luetteloinnissa. Samana syksynä käynnistettiin erillinen projekti, jossa Turku Game Labin opiskelijat ryhtyivät tekemään lainausjärjestelmää laboratorion lainattavissa olevalle kokoelmalle. 2.12.2014 tapaamisessa Turun yliopiston informaatioteknologian laitoksen dosentti Jouni Smedin kanssa todettiin CollectiveAccess-järjestelmän käyttöönottamisen ongelmat, ja kaksi viikkoa myöhemmin 16.12. tapaamisessa kirjasto- ja tietopalvelun koulutuksen koulutuspäällikkö Ritva Hyttisen kanssa

päädyttiin ottamaan Turku Game Labin opiskelijoiden lainausjärjestelmä käyttöön myös historiallisen kokoelman luetteloinnissa. Tietokantojen oli alkuperäisen suunnitelman mukaan tarkoitus olla aluksi erilliset ja myöhemmin yhdistettävissä, mutta ne päädyttiin yhdistämään jo tässä vaiheessa.

Opinnäytetyö toteutettiin organisaation sisäisenä kehitysprojektina. Ihanteellisissa tilanteissa tällaisissa projekteissa osallistujat tuntevat kehitystyönsä toimintaympäristön ja käyttäjät hyvin, eikä kommunikaatiossa ole samanlaisia ongelmia kuin ulkopuolelta ostettujen palveluiden kohdalla (Kettunen 2009, 18-19). Ketterän kehityksen menetelmiä noudattaen projekti toteutettiin muutaman viikon pituisina iteraatioina eli jaksoina, joiden aikana tehtyjä osia kehitettiin tarpeen vaatiessa myöhemmin. Projektia ja sen vaiheita ei haluttu määritellä liian tarkasti, vaan tavoitteet asetettiin sängen avoimiksi. (Sininen Meteoriiitti 2015.) Tämä tuki tekijän työskentelytapoja ja mahdollisti joustavan liikkumisen eri osa-alueiden välillä, kun jokin ongelma esti etenemisen yhden aiheen parissa. Yhden hengen projektina tekijällä oli paljon vapauksia toimeksiantajien esittämässä rajoissa, mutta samalla paljon vastuuta omasta tekemisestään.

Luettelointiprojektin tavoitteeksi asetettiin pelimuseon kokoelman luettelointiohjeiden tekeminen ja niiden mukaisesti muutaman esimerkkidokumentin luetteloiminen tietokantaan. Tätä tukemaan asetettiin välitavoitteita, jotka edistivät projektia selkeästi. Näitä pienempiä tavoitteita olivat kokoelman inventaario, hyllyluokitusjärjestelmän tekeminen sekä muuttosuunnitelman hahmotteleminen syksyllä 2015 tapahtuvaa muuttoa ajatellen. Tavoitteena oli saada projekti päätökseen kevätlukukaudella 2015. Luettelointiprojekti oli hyvin riippuvainen erillisen lainausjärjestelmäprojektin edistymisestä, sillä pelilaboratorion muun kokoelman lainausta seuraava järjestelmä oli myös pelimuseon kokoelman luettelointialusta.

2.2 Muuttosuunnitelma

Turku Game Labin tilat ICT-Cityssä tulevat muuttumaan kevään ja kesän 2015

aikana, ja tätä muutosta koskevat suunnitelmat liittyivät myös pelimuseon uudelleensijoittamiseen. Suunnitelmat sijoittamisesta tehtiin 6.3.2015 käydyssä keskustelussa esitettyjen ideoiden perusteella. Projektissa tehty inventaario (Liite 1) oli hyvä tehdä ennen tilojen vaihtumista, sillä sen ansiosta tiedettiin kokoelman laajuus ja tilavaatimukset. Tilojen muuttuminen pyrittiin huomioimaan myös luettelointiohjeissa ja luokitusjärjestelmässä.

Pelimuseo sijaitsee syksyyn 2015 asti ICT-Cityn toisessa kerroksessa sijaitsevassa pienessä luokkatilassa. Pelejä ja pientä laitteistoa on huoneessa noin kolmekymmentä hyllymetriä, joiden lisäksi suurempi laitteisto on sijoitettu pöydille. Hyllyjen päälle on kasattu alkuperäispakkausten lisäksi oheislaitteistoa ja painettua aineistoa. Noin tuhannen dokumentin kokoelmalle tila on riittävä, mutta suurimittaiselle kokoelman kasvattamiselle ei ole tilaa.

Pelilaboratorion ja pelikokoelman uudet tilat sijaitsevat saman rakennuksen kolmannessa kerroksessa. Tilat eivät mahdollista kokoelman säilyttämistä yhtenäisenä, joten niiden sijoittaminen on dokumentoitava niin, että halutut dokumentit löytyvät helposti. Tässä luettelointi ja hyllyluokitus ovat merkittäviä tekijöitä. Osa kokoelmasta tullaan sijoittamaan luokkatiloihin, joihin on rajattu sisäänpääsy, mutta huomattava osa kokoelmasta voidaan järjestää käytävälle niin, että siihen voi tutustua vapaasti. Dokumentteihin kiinnitettäviä paikkamerkintöjä eli signumeita mietittäessä päätettiin luokkatilaan sijoitettava kokoelma merkitä asteriskilla (*) hyllyluokan osoittavien fasettien jälkeen. Tietueissa signum merkittiin *Technical info* -kenttään ja dokumenteissa näkyvälle paikalle dokumenttia vahingoittamatta.

Käytävän lukollisiin lasivitriineihin voidaan sijoittaa kokoelman eniten mielenkiintoa herättävät osat, jotka ovat vanhat pelikoneet ja videopelit. Tämä esillelaitto palvelisi paremmin vierailijoita, joita historiallinen kokoelma kiinnostaa, kuten Taisto Suominen kertoi 6.3.2015. Hyllyjen koosta riippuen dokumentit voidaan järjestää siten, että tietyllä konsolilla käytettävissä olevat pelit sijoitetaan sen välittömään yhteyteen. Tällä hetkellä ohjelmistot ja painetut dokumentit sijaitsevat laitteiston mukaan järjestettynä, mutta kyseinen laite on sijoitettu eri hyllylle tai pöydälle tilanpuutteen vuoksi. Toinen kokoelman sijoituspaikka sijaitsee

luokkatilassa, jossa on lukollisia kaappeja. Näihin voidaan sijoittaa kokoelman painetut dokumentit sekä pienlaitteistoa ja sekasisältöisiä säilytysastioita. Käytävän lasivitrineihin suositellaan laitettavan hyvässä kunnossa olevia, siistejä koneita, mutta mikäli kokoelmassa on useita kappaleita samaa konetta, paremmassa käyttökunnossa olevat kappaleet voidaan laittaa luokan kaappiin, josta ne on helpompi ottaa käyttöön. Tällöin lasivitrineihin jätetään eräänlainen näytekappale.

3 HISTORIALLISEN VIDEOPELIKOKOELMAN ORGANISOINTI

Bibliografinen valvonta on olennainen, tehostava osa viestinnällistä prosessia, jossa tekijöiden ajatukset välittyvät dokumenttien avulla käyttäjälle. Systemaattisella ja pitkäjänteisellä toiminnalla varmistetaan tiedon päätyminen sitä tarvitseville erilaisten luetteloiden, rekisterien ja tietokantojen avulla. Tiedonvälityksen tehostuminen ilmenee erityisen hyvin hakuprosessien sekä dokumenttien paikallistamisen tehostamisena. (Suominen ym. 2009, 14-16.) Bibliografisen valvonnan ja luetteloinnin eli dokumenttien ulkoisten piirteiden perusrekisteröinnin perimmäisenä tavoitteena on mahdollistaa tarpeellisten ja haluttujen dokumenttien löytäminen sekä tunnistaminen (Suominen ym. 2009, 32-34). Kansainvälinen kirjastojen yhteistyöorganisaatio IFLA (*International Federation of Library Associations*) asettaa *Functional Requirements for Bibliographic Records* -raportissaan bibliografiselle valvonnalle ja sen myötä tietokannoille viisi tavoitetta:

- dokumenttien löytäminen kokoelmasta
- dokumenttien tunnistaminen
- käyttäjän tarpeita vastaavan dokumentin valitseminen
- kuvailun kohteen hankkiminen tai siihen pääsy, tai auktoriteettitietueen tai bibliografisen tietueen tai siihen pääsyn hankkiminen
- navigointi tietokannassa tai luettelossa.

3.1 Videopelikokoelman inventaario

Inventaario on olennainen osa kokoelmanhoitoa. Säännöllisellä tarkistuksella varmistetaan kokoelman kunto ja kirjastojärjestelmän tietokannan ajantasaisuus sekä pidetään huolta, että dokumentit ovat oikeilla paikoillaan. Inventaariota tehdessä voidaan lisäksi tehdä päätelmiä kokoelman sisällöllisistä puutteista, joita voidaan täydentää hankinnoilla. (Hibner & Kelly 2010, 57-59.) Kun kokoelma halutaan tuoda yleisesti saataville kirjastona tai museona, on hyvä selvittää, mistä alkukokoelma koostuu (Lifeway 2014). Tämä pätee myös tilanteissa, joissa kokoelma on jäänyt pitkäksi aikaa vaille huomiota tai tarkkailua, eikä kukaan todellisuudessa tiedä, mitä kokoelma sisältää.

2.12.2014 tapaamisessa päätettiin tehdä inventaario historiallisesta pelikokoelmasta sen todellisen laajuuden ja eri aineistotyyppien selvittämiseksi. Edellinen inventaario oli tehty vuonna 2009, kun kokoelma sai alkunsa, ja sisälsi siten vain alkulahjoituksen aineiston. Sittemmin kokoelma oli kasvanut satunnaisilla lahjoituksilla eri yksityishenkilöiltä ja yrityksiltä, eikä kokoelman todellisesta laajuudesta ollut varmuutta. Pelit ja manuaalit oli järjestetty hyllyihin valmistajan ja laitteiston perusteella, mutta muut dokumentit sijaitsivat huoneessa satunnaisessa järjestyksessä.

Alkuinventaarion taulukko oli jaettu kolmeen aineistolajiin: pelit, koneet ja lehdet. Videopelit oli jaoteltu valmistajan ja laitteen mukaan ja kutakin laitetta koskeva kirjallisuus oli listattu pelien lomaan. Pelien lisäksi myös muut ohjelmistot oli kirjattu tähän taulukkoon. Koneet-tilukko sisälsi valmistajan mukaan järjestetyn listan kokoelmaan kuuluneesta laitteistoista aina pelikoneista ohjaimiin ja monitoreihin sekä muihin lisälaitteisiin. Lehtien lisäksi Lehdet-tilukko sisälsi satunnaisia kokoelmaan kuuluvia dokumentteja, kuten tauluja ja sisällöltään vaihtelevia laatikoita. Lehdistä oli suuntaa-antavia merkintöjä vuosikerroista, muttei tarkkaa lukua. Alkuinventaarion mukaan kokoelma sisälsi 47 erilaista laitetta, hieman alle kuusisataa peliä ja muuta ohjelmistoa sekä joitain lehtiä ja muita painotuotteita.

Uusi inventaario (Liite 1) tehtiin Microsoft Officeen Excel-ohjelman taulukoilla tiedostomuodossa .xls, joka on avattavissa myös muilla taulukointi- ja laskentaohjelmistoilla. Taulukot päätettiin kirjata englanniksi, joka olisi myös luetteloinnissa käytettävä kieli. Lisäksi taulukoita tehtiin kahdeksan enemmän kuin alkuperäisessä inventaariossa kokoelman laajentumisen vuoksi. Jokaisesta dokumentista kirjattiin dokumentin nimi sekä mahdollisia huomioita sisällöstä tai kunnosta. Uutena sarakkeena lisättiin luettelointihuomiot, joihin kirjattiin erityishuomioita tapauksissa, joissa dokumentin sijainti oli erikoinen tai alkuinventaariossa ollutta dokumenttia ei uudessa inventaariossa löytynyt. Kausijulkaisujen kohdalla lisättiin sarake kokoelmaan sisältyneistä vuosikerroista ja numeroista.

Alkuinventaarion yli kuudensadan rivin pelilistan selaaminen oli työlästä ja hankalaa, joten videopeleistä ja hyötyohjelmistoista nostettiin omiksi taulukoikseen sellaisille laitteistoille tarkoitettuja dokumentteja, joita kokoelmassa oli huomattava määrä. Rajaksi asetettiin noin viisikymmentä peliä ja muuta ohjelmistoa. Oman taulukkonsa saivat Amigan, Atarin, Commodore64:n, Sinclairin ja Spectravideo MSX:n videopelit sekä tietokonepelit. Muilla laitteistoilla pelattavat pelit päätettiin laittaa yhteiseen listaan, joka jäi rivimäärältään Amigan pelilistaa pienemmäksi. Laitteiston lisäksi huomioitiin tallennusmuoto, joita joidenkin laitteistojen tapauksessa oli useita.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
74	Hang Man	Laser 200 cassette										
75												
76	Nintendo Gamecube											
77	Battalion Wars											
78	BMX XXX											
79	Call of Duty: Finest Hour											
80	Harvest Moon: A Wonderful Life											
81	Legend of Zelda, The: The Windwaker											
82	Mario Smash Football											
83	Medal of Honor Frontline											
84	NHL 2005											
85	NHL 2K3											
86	Outlaw Golf											
87	Resident Evil 4											
88	Splinter Cell: Chaos Theory											
89	Splinter Cell: Pandora Tomorrow											
90	Star Wars Rebel Strike: Rogue Squadron III											
91	X-Men 2: Wolverine's Revenge											
92												
93	Nintendo 64											
94	007: Golden Eye	no casing										
95	Extebike 64	no casing										
96	Fifa 64	no casing										
97	Mickey's Speedway USA	no casing										
98	Pokémon Stadium	no casing										
99	Roadsters											
100	Tigger's Honey Hunt	no casing										
101	Waverace	no casing										
102	Wing Commander	for Super Nintendo; unopened										
103												
104	PlayStation 2											
105	Da Vinci Code, The											
106	Getaways, The	no cover										

Kuva 2. Kuvankaappaus inventaariotaulukosta. A-sarakkeeseen kirjattiin dokumenttien nimet, B-sarake oli varattu sisältöä ja kuntoa koskeville huomioille ja C-sarakkeeseen kirjattiin luettelointihuomioita.

Pelien lisäksi taulukoitiin laitteisto, johon pelilaitteiden lisäksi kirjattiin monitorit, ohjaimet sekä satunnaisesti erilaisia laitteita, välineitä ja johtoja sisältäneet laatikot ja pussit, joita kokoelmassa on useita. Painetuista dokumenteista koottiin kaksi taulukkoa, joista toiseen listattiin manuaalit ja muu kirjallisuus sekä peliaihteiset taulut ja toiseen lehdet ja muut kausijulkaisut. Lehdistä kirjattiin alkupeleistä inventaariota tarkemmin vuosikerrat ja numerot sekä huomioitiin satunnaiset puutteet muutoin kokonaisissa vuosikerroissa. Kirjallisuus lajiteltiin sen mukaan, mitä laitteistoa tai valmistajaa dokumentit käsittelevät.

Inventaariota tehtäessä joulukuussa 2014 kokoelmassa oli videopelejä ja muita ohjelmistoja 678 kappaletta, joiden sisällöstä on varmuus. Lisäksi kokoelmaan kuuluu satoja sisällöltään tuntemattomia levyjä, levykkeitä, korppuja, kasetteja ja muita tallennusvälineitä, joita säilytetään erikokoisissa laatikoissa. Inventaariossa huomioitiin laatikot varmistamatta niiden sisältämien dokumenttien toimivuutta tai sisältöä. Peleistä erilaisille konsoleille tehtyjä pelejä on huomattava osa, yli 600 kappaletta. Tietokoneille tarkoitettuja ohjelmistoja on 88, joista kaikkien sisältö on tunnistettavissa pakkauksen perusteella.

Muut dokumentit, joiden tarkka määrä ja sisältö oli helpommin selvitettävissä, on lueteltu seuraavassa listassa:

- 130 käsi- ja ohjekirjaa eri laitteistoille, ohjelmistoille ja peleille
- 3 taulua, Mikrobitti-lehden kylkiäisiä
- 120 kappaletta erilaisia koneita, ohjaimia, muuntajia ja muuta laitteistoa
- 13 eri lehteä, joista suurimmasta osasta useita vuosikertoja; inventaariossa löytyneitä suomalaisia roolipelilehtiä ei kirjattu tarkemmin.

Kokoelman koko inventaarion aikaan oli noin 950 tunnettua dokumenttia sekä satoja kappaleita tarkistamattomia levykkeitä, kasetteja sekä elektroniikkaa.

Inventaariota tehtäessä huomattiin merkittäviä muutoksia kokoelman alkutilanteeseen. Merkittävimpiä näistä ovat tietokonepelien saapuminen kokoelmaan sekä laitteiston määrän kasvaminen. Tietokonepelejä ei alkulahjoituksessa ollut

lainkaan, mutta niitä on lahjoitettu myöhemmin melko aktiivisesti. Pelien historiallinen merkitys voi olla kyseenalainen, mutta niiden joukossa on havaittavissa tietokonepelien kehitystä vuosien varrella. Kokoelman vanhin tietokonepeli on vuonna 1989 julkaistu *The Faerytale Adventure: Book I* ja uusin *Flatout 2* vuodelta 2006. Suurin osa peleistä on 1990-luvun loppupuolelta ja 2000-luvun alkuvuosilta.

Erilaisten koneiden ja laitteistojen merkitys kokoelmalle on merkityksellinen, sillä ne edustavat 1980- ja 1990-luvun videopeliteknologiaa, johon historiallinen kokoelma on keskittynyt. Commodoren valmistamia laitteita on kokoelmaan tullut 12 lisää. Commodoren Commodore 64 ja Amiga -laitteille tehdyt pelit ovat myös hyvin edustettuina kokoelmassa.

Alkuinventaarioriki teki varsinaisesta luetteloinnista helpompaa, sillä sen ansiosta tunnettiin kokoelman laajuus ja dokumenttien aineistotyyppien kirjo. Samalla tarkistettiin kokoelman kunto ja sijainti kokoelman säilytyshuoneessa, mikä on säännöllisesti tehtävän inventaarioriki tehtävä (Hidner & Kelly 2010, 57-50). Inventaarioriki lomassa siistittiin hyllyjä ja dokumenttien asettelua tilassa.

3.2 Tietokanta

Ympäröivä järjestelmä rajaa ja mahdollistaa kokoelman käyttöä ominaisuuksillaan, oli kyseessä kirjastojärjestelmä tai muu kokoelman hallintaan tarkoitettu tietokanta. Kirjastoissa järjestelmä on tilan, osaamisen ja kokoelman kanssa yksi kirjastojen ydintekijöistä (Haavikko ym. 2009, 3), ja saman ajatuksen voi ulottaa myös muihin muistiorganisaatioihin, kuten arkistoihin ja museoihin sekä yksityisiin kokoelmiin. Aineistotietokannat ovat tarkoitettu palvelemaan niin ammattilaisia kuin asiakaskäyttäjäkkin, mutta usein erilaiset vaatimukset tuovat mukanaan eri käyttöliittymiä. Tiedonhankinnan ammattilainen voi suhtautua tietokannan hakuehtoihin eri tavalla kuin vapaan verkon intuitiivisiin hakukoneisiin tottunut käyttäjä. Toisinaan voi olla tehokkaampaa käyttää ulkopuolisia tietokantoja ja hakea vapaasta verkosta tietoa tavalla, joita kontrolloidut tietokannat ei-

vät välttämättä huomioi (Haavikko ym. 2009, 4.) ja käyttää aineistotietokantaa pääasiassa dokumenttien paikallistamiseen.

Projektin alussa historiallinen videopelikokoelma oli tarkoitus luetteloita avoimen lähdekoodin CollectiveAccess-järjestelmään. Sen muokattavuus olisi mahdollistanut luetteloinnin ja lainausten hallinnan lisäksi monipuolisen kuvailun ja esimerkiksi linkittämisen kokoelman ulkopuolisiin, aiheelle ja dokumenteille oleellisiin tiedonlähteisiin verkossa. Nämä seikat Taisto Suominen kertoi haastattelussaan 10.11.2014 perusteluiksi järjestelmän valitsemiselle. Henkilöstönvaihdokset ja tekniset ongelmat kuitenkin estivät CollectiveAccess-järjestelmän käyttöönoton projektin vaatimalla aikataululla, joten päädyttiin etsimään vaihtoehtoisia luettelointialustoja. Joulukuussa 2014 päätettiin luetteloita pelilaboratorion lainattava kokoelma sekä historiallinen videopelikokoelma samaan järjestelmään, jonka Turku Game Labin opiskelijat toteuttivat ryhmätyönä.

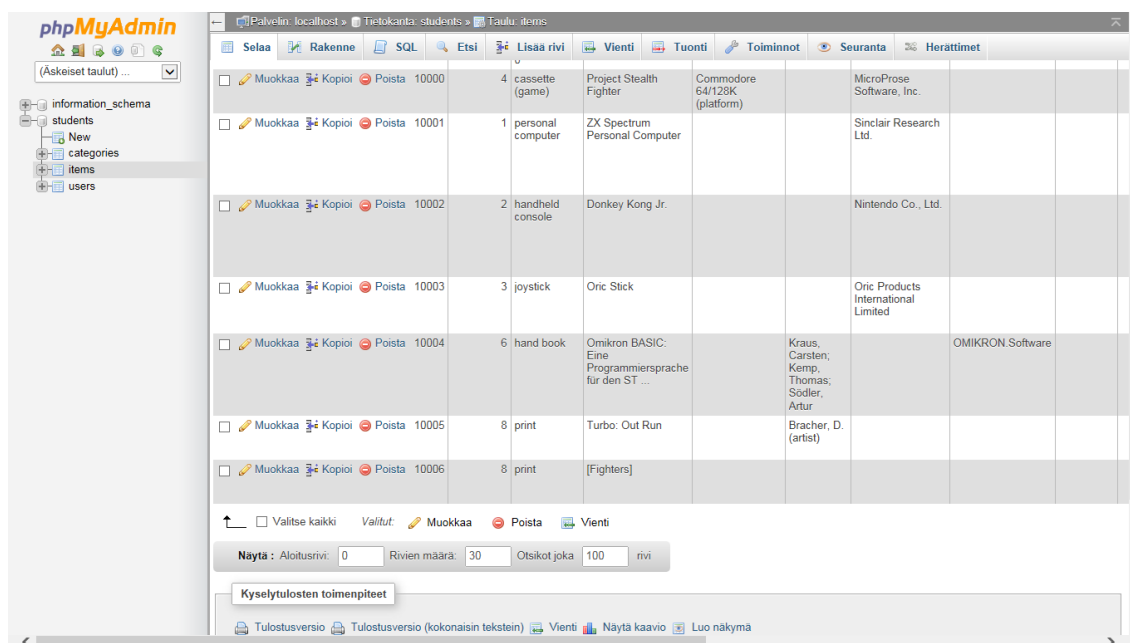
Uutta tietokantaa ja siihen liittyviä järjestelmiä tehdessä on tärkeä huomioida käyttäjänäkökulma. Kun suljettu, pääasiassa organisaation sisäiseen käyttöön ja kokoelman hallintaan tarkoitettu järjestelmä myös toteutetaan organisaation sisällä, on moni ostettavan tietokannan ongelmakohta helpompi ratkaista. Tällaisia ongelmia ovat esimerkiksi teknisen tuen saatavuus, käyttäjien toiveet ja teknisen valmiustason huomioiminen tietueissa ja käyttöliittymässä sekä dokumenttien määrän muuttuminen ja lisääminen tietokantaan. (Alaterä & Halttunen 2002, 27-28.)

3.2.1 Pelilaboratorion luettelointialusta

Tietokantaprojekti alkoi syksyllä 2014 pelilaboratorion toimeksiannosta. Projekti syntyi lainauksenvalvonnan tarpeesta, mikä oli liikkeellepaneva tekijä myös ensimmäisten tietokonekäyttöisten aineistotietokantojen syntyessä 1970-luvulla (Haavikko ym. 2009, 17). Kokoelmille tehtiin viitetietokanta, jonka tavoite on tarjota tietoa dokumenttien löytämisestä ja paikantamista varten rajattujen hakuelementtien pohjalta (Alaterä & Halttunen 2002, 26). Tietokanta edustaa ominaisuuksiltaan toisen polven kirjastojärjestelmiä, joissa on ensimmäiseltä suku-

polvelta perittyjen lainausvalvontajärjestelmien lisäksi yksinkertaisia ha-kuominaisuuksia sekä hieman kehittyneempi käyttöliittymä (Saarti 2012, 11).

Järjestelmän koodaamisesta vastuussa oleva projektiryhmän jäsen Kalle Möller kertoi haastattelussaan 5.3.2015, että järjestelmä on toteutettu Visual Studio -ohjelmalla. Varsinainen tietokanta on tehty MySQL-relaatiotietokantaohjelmistolla, ja järjestelmän eri ominaisuudet on toteutettu C#-ohjelmointikielellä.



	Muokkaa	Kopioi	Poista	ID	name	category	manufacturer	
<input type="checkbox"/>				10000	4 cassette (game)	Project Stealth Fighter	Commodore 64/128K (platform)	MicroProse Software, Inc.
<input type="checkbox"/>				10001	1 personal computer	ZX Spectrum Personal Computer		Sinclair Research Ltd.
<input type="checkbox"/>				10002	2 handheld console	Donkey Kong Jr.		Nintendo Co., Ltd.
<input type="checkbox"/>				10003	3 joystick	Oric Stick		Oric Products International Limited
<input type="checkbox"/>				10004	6 hand book	Omikron BASIC: Eine Programmiersprache für den ST ...		Kraus, Carsten; Kemp, Thomas; Södler, Artur OMIKRON Software
<input type="checkbox"/>				10005	8 print	Turbo: Out Run		Bracher, D. (artist)
<input type="checkbox"/>				10006	8 print	[Fighters]		

Kuva 3. Kuvankaappaus luettelointialustasta.

Seuraavassa aluvuussa käydään lyhyesti läpi järjestelmän sisältämät aineistotyytit ja kentät. Tarkempi kuvaus järjestelmästä on sisällytetty luettelointiohjeisiin (Liite 2).

3.2.2 Aineistotyytit ja kentät

Luettelointia varten tehty lainausjärjestelmä jakaa kokoelman kahdeksaan eri aineistotyyppiin (*Category*), joista jokaisella on oma tunnisteensa ja eri välilehti tietokannasta haettaessa. *Computers & Monitors* sisältää tietokoneiden ja näyttöjen lisäksi pelikonsolit ja muun suuremman elektroniikan. *Handhelds* puoles-

taan on pienemmän elektroniikan ja laitteiston kategoria, johon kuuluva laitteisto on itsenäisesti käytettävissä ja usein akulla tai verkkovirralla toimiva. Näistä erillinen aineistotyyppi on *Accessories*, johon kuuluva elektroniikka on tarkoitettu käytettäväksi muiden laitteiden, useimmiten tietokoneiden ja pelikonsolien tukena. Tällaisia ovat esimerkiksi piirustustabletit ja konsolien ohjaimet.

Games-aineistotyyppi kattaa viihdyttävien video- ja muiden pelien lisäksi muut ohjelmistot tietokoneille ja erilaisille konsoleille. *DVDs* sisältää nimensä mukaisesti DVD-formaatissa tallennettua video- ja muuta materiaalia. Yhtä kirjaimellisia kategorioita ovat kirjoille tarkoitettu *Books*, joka sisältää pääasiassa erilaisia ohje- ja käsikirjoja, sekä *Magazines* lehdille. Viimeinen aineistotyyppi *Artifacts* on tarkoitettu erilaisille esineille, jotka eivät sovi muihin aineistotyyppihin, kuten tauluille ja figuureille.

Pakollisiksi kentiksi luetteloinnissa valittiin kuusi kenttää (*field*). Ensimmäinen näistä on *Category*. Muut viisi kenttää tarkentavat dokumentin tunnistusta ja paikannusta. Tässä kappaleessa käsitellään kenttiä yleisesti. Luettelointiohjeissa (Liite 2) käsitellään tarkemmin kunkin aineistotyyppin luetteloinnissa olennaisia kenttiä ja kuinka tiedot poimitaan dokumenteista.

Type kuvaa dokumentin tyyppiä kategoriaa tai aineistotyyppiä tarkemmin. Tyyppi voi olla esimerkiksi kamera, ohjain, näyttö, ohjekirja tai taulu. *Title* on dokumentin nimeke tai nimi. Toisissa aineistotyypeissä, kuten videopeleissä ja kirjoissa, nimeke on helppo löytää tai päätellä, mutta esimerkiksi laitteiston nimikkeiden kanssa voi muodostua ongelmaksi, mikä merkkijono kuvaa mallia ja sopii siten nimekkeeksi. Nimekkeen määrittämisestä kerrotaan tarkemmin kunkin aineistotyyppin kohdalla luettelointiohjeissa (Liite 2).

Dokumentin sijainti merkitään *Location*-kenttään. Luettelointiohjeita laadittaessa mahdollisia sijaintipaikkoja oli kolme: pelimuseo, pelilaboratorio ja projektityöhuone. *Status*-kenttä kertoo, onko dokumentti lainattavissa vai kuuluuko se pelimuseon kokoelmaan, jota ei pääasiassa anneta lainaan. Mikäli dokumentti on lainattavaan kokoelmaan kuuluva, kenttään merkitään sen nykyinen tila: lainassa vai paikalla. Jokaiselle dokumentille ainutlaatuinen tunniste on kentässä *ID*.

Järjestelmä antaa tunnisteen ja merkitsee sen automaattisesti kenttään.

Muut kentät eivät ole pakollisia, mutta antavat olennaisia lisätietoja dokumentista. Kenttä *Platform / operating system* palvelee pääasiassa elektroniikkaa ja ohjelmistoja. *Platform* eli alusta kertoo esimerkiksi mille laitteistolle videopeli tai hyötyohjelma on tarkoitettu. *Operating system* on puolestaan tietokoneiden, käsikonsolien ja muiden laitteiden käyttöjärjestelmä, joka mahdollistaa laitteiston käytön. Monet hyötyohjelmat toimivat vain tietyssä käyttöjärjestelmässä.

Järjestelmässä on kolme eri kenttää eri tekijätiedoille. *Author(s)*-kenttä on tarkoitettu pääasiassa kategorioiden *DVDs*, *Books* ja *Artifacts* dokumenteille, joilla on selkeä yksittäinen henkilö- tai yhteisötekijä. *Manufacturer* taas viittaa valmistajaan, joka useimmiten tarkoittaa laitteen tai ohjelmiston valmistanutta yritystä. *Publisher*-kenttään merkitään julkaisija, joka esimerkiksi kirjojen ja lehtien tapauksessa voi olla kustantaja ja videopelien sekä laitteiston osalta maahantuojia.

Mahdolliset sarjatiedot dokumenteista voidaan merkitä *Series*-kenttään. Mikäli julkaisuvuosi on tiedossa, se merkitään kenttään *Release year*. *Standard number*-kenttä on tarkoitettu erilaisille kansainvälisille koodeille, joita eri dokumenteille annetaan. Tällaisia ovat esimerkiksi kirjojen ISBN (International Standard Book Number) ja lehtien ja muiden jatkuvien sarjajulkaisujen ISSN (International Standard Serial Number) sekä joissain laitteistoissa esiintyvä IMEI (International Mobile Station Equipment Identity). Kenttään *MAC* voidaan merkitä MAC-koodi, joka yksilöi laitteen verkkosovittimen ethernet-verkossa.

Jäljelle jäävät kentät ovat tarkoitettu erilaisille huomioille ja huomautuksille. *Technical info* keskittyy teknisiin huomioihin ja vaatimuksiin, joita dokumenteilla saattaa olla. Tällaisia voivat olla esimerkiksi ohjelmiston vaatima suorituskyky tai laitteiston vaatimat liitännäiset tai niiden puuttuminen. *Notes* on puolestaan vapaampi huomiokenttä, johon voidaan merkitä esimerkiksi puuttuva kansi tai dokumentin osakohteet. *Private notes* on tarkoitettu järjestelmän ylläpitäjille. Kenttään voidaan kirjata esimerkiksi lainaustiedot.

3.3 Luettelointi

Luetteloinnin tavoitteena on perusrekisteröidä tiettyyn kokoelmaan kuuluvat dokumentit valittuun luettelointialustaan. Tavoitteena on tunnistamiseen tiettyjen ennalta määrättyjen ulkoisten peruspiirteiden kautta. Tällaisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi dokumentin nimeke, tekijä, kustantaja ja fyysiset mitat kuten sivumäärä ja korkeus. Luettelointi palvelee lähinnä ennalta tunnetun dokumentin paikallistamista tai tietyillä ulkoisilla tekijöillä suoritettavan tiedonhaun tekemistä. Sisällönkuvailu tietueissa tuo tietokantoihin mahdollisuuden hakea dokumentteja niiden sisällön perusteella. Luetteloinnilla luodaan kuitenkin perusta tietueille ja niiden hakemiselle - ilman luettelointia sisällönkuvailu on vain irrallisia tietoja tuntemattomien dokumenttien sisällöstä. (Suominen ym. 2009, 19.)

Dokumenttien perustietojen luetteloinnista voidaan käyttää myös termiä bibliografinen kuvailu. Kuvailussa käytettäviä kenttiä ovat yleensä nimeketiedot, teokseen liittyvät henkilönimet, julkaisutiedot, ulkoasutiedot, asiasanat sekä huomautukset (Kansalliskirjasto 2008). Olennaista bibliografisessa kuvailussa on tunnistaa, mitä tietoja dokumentissa todella on sen sijaan, että mitä kuvailija uskoo siinä olevan, ja kirjata nämä tiedot luetteloon sovitulla tavalla (Read 2003, 45).

Luettelointia tehtäessä tulisi huomioida tietokannan käyttäjät (Read 2003, 11). Jo tietokantaa tehtäessä on hyväksi konsultoida tai tehdä kyselyjä käyttäjryhmälle, jolloin varmistetaan tietokannan olevan käyttäjilleen sopiva. Erityisen helppoa tämä on suljetuille käyttäjryhmille tarkoitetuissa järjestelmissä, jolloin on yksinkertaisempaa kartoittaa käyttäjien vaatimukset sekä tietotekninen valmiustaso. Kun käyttäjien mielipiteet on otettu huomioon jo tietokantaa ja sen käyttöliittymää tehdessä, on helpompi huomioida heidät myös aineistoja luette-loitaessa. (Alaterä & Halttunen 2002, 27-28.) Turun ammattikorkeakoulun kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelman opiskelija Julia Jukarainen, joka oli mukana lainausjärjestelmäprojektissa, kertoi haastattelussa 7.1.2015 saaneensa selville, että Turku Game Labin opiskelijat tukeutuvat tiedonhaussa lähinnä verkkohakuihin tietokantojen omien hakujen sijaan. Tämän takia luettelointialus-

taprojektissa päädyttiin jättämään aineiston sisällönkuvailu vähäiseksi ja keskittämään luettelointitietoihin.

Luettelointia yhdenmukaistetaan useilla kansainvälisillä ja kansallisilla standardeilla ja luettelointisäännöillä, jotka takaavat eri kirjastojärjestelmien välisen tiedonvaihdon ja mahdollistavat tietueiden helpon konvertoinnin eri järjestelmien välillä. Standardeilla ja ohjeistuksilla luodaan systemaattisuutta, mutta koska luetteloitavat dokumentit eivät aina ole yhtä systemaattisia, standardit ovat usein monimutkaisia (Suominen ym. 2009, 19). Tässä projektissa käytetty tietokanta ei käytä yhtäkään tunnettua luettelointistandardia, mutta luettelointiohjeiden viitekehyksenä on käytetty ISBD-kuvailusääntöjä, jotka ovat käytössä suomalaisten kirjastojen luettelointiohjeena. ISBD-säännöt pohjautuvat IFLA:n (International Federation of Library Associations) *International Standard Bibliographic Description* -säännöstöön. Nykyiset säännöt korvataan Suomen kirjastoissa vuoden 2016 aikana *Resource Description and Access* eli RDA-kuvailuohjeisiin, joiden käyttöönotto Turku Game Labin pelikokoelman luettelointiin on jätetty työtä mahdollisesti jatkavien harkintaan, sillä ohjeista ei ollut projektia tehtäessä saatavilla virallista suomennosta (Kansalliskirjasto 2014).

3.3.1 Luettelointiohjeiden laatiminen

Historiallisen pelikokoelman ja pelilaboratorion avoimessa käytössä olevan kokoelman luetteloinnin yhdenmukaistamiseksi päätettiin luoda yksinkertaiset luettelointiohjeet, jotka mahdollistaisivat kokoelmien kirjaamisen tietokantaan ilman kattavia alkutietoja kokoelmasta tai tietojenhallinnasta. Luettelointiohjeen pohjana käytettiin ISBD-kuvailusääntöjä, joita yksinkertaistettiin ja tarkennettiin ottamaan huomioon Turku Game Labin kokoelmien erityispiirteet sekä luetteloinnissa käytetty tietokanta. Kirjastoaineistojen kuvailusäännöt on tarkoitettu ensisijaisesti kansallisia bibliografisia keskuksia varten, joten se sisältää paljon asioita, joita rajatulle yleisölle tarkoitettu yksityiskokoelman ei välttämättä tarvitse huomioida - erityisesti kun kokoelman käyttämä järjestelmä ei noudata standardeja,

joiden pohjalta ISBD-kuvailusäännöt on luotu (Kansalliskirjasto 2013).

Tapaamisessa lainausjärjestelmää tekevän projektiryhmän kanssa 28.1.2015 päätettiin, että samoja luettelointisääntöjä voitaisiin käyttää myös muun kokoelman luetteloinnissa. Tällä varmistetaan tietueiden yhdenmukaisuus ja helpotetaan tiedonhakua. Lainattavan kokoelman luettelointi on tarkoitettu harjoittelijoiden tehtäväksi, joten luettelointiohjeiden tuli olla tarpeeksi selkeät ja yksinkertaiset myös heidän käytettäväkseen.

Luettelointiohjeissa (Liite 2) käydään läpi eri aineistotyyppien (tietokannassa *Category*) luetteloinnissa käytettävät kentät ja mistä kunkin aineistotyyppin tiedot otetaan ensisijaisesti. Pakollisten kenttien kohdalla on päätetty ottaa huomioon dokumentin tunnistamiseen ja paikallistamiseen tarvittavat minim tiedot. Yksinkertaisimmillaan dokumenttia koskevan tietueen tulisi sisältää tekijätiedot, mikäli nämä tiedot on saatavilla, sekä dokumentin nimi (Read 2003, 27). Nimen (*Title*) lisäksi pakollisiksi kentiksi valittiin dokumentin tyyppiä tarkemmin selvittävä *Type*, sijainnista kertova *Location*, lainausmahdollisuuksiin ja -tilaan viittaava *Status* sekä jokaiselle dokumentille oma tunniste *ID*, jonka järjestelmä osoittaa automaattisesti. Toisen osan luettelointiohjeista muodostavat hyllyluokitusohjeet sekä tavat, joilla signumin voi kiinnittää pelimuseon aineistoon. Luokitusjärjestelmää käsitellään tarkemmin luvussa 3.3.2 sekä liitteessä 2.

Ensimmäinen versio luettelointiohjeista tehtiin helmikuussa 2015 ilman pääsyä itse järjestelmään, joka tuolloin oli vielä sangen keskeneräinen. Ohjeet kirjoitettiin projektiryhmälle esitettyihin muutosehdotuksiin pohjautuen ja lähetettiin arvioitavaksi projektityöryhmälle sekä opinnäytetyöprojektin toimeksiantajille ja valvojalle. Ehdotetut muutokset toteutuivat maaliskuussa, jolloin luettelointiohjeet voitiin päivittää järjestelmää paremmin kuvaaviksi. Ohjeita viimeisteltiin samalla, kun luettelointiin ensimmäisiä dokumentteja tietokantaan.

Luettelointiohjeet, jotka ovat tarkasteltavissa tämän opinnäytetyön liitteenä 2, tehtiin käytettäväksi omana kokonaisuutenaan. Tavoitteena oli tehdä niistä tarpeeksi yksinkertaiset, selkeät ja kattavat, jotta niitä voidaan käyttää ilman aiempaa kokemusta luetteloinnista. Ohjeet luovutettiin Turku Game Labin käyttöön

.doc-tiedostomuodossa, joka mahdollistaa ohjeiden päivittämisen esimerkiksi kokoelman sijaintimerkintöjen suhteen niiden varmistuessa pelilaboratorion muuton yhteydessä syksyllä 2015.

Yksi huomattavimmista muutoksista, joita tehtiin ohjeisiin alkuluetteloinnin aikana, koski *Release Year*-kenttää. Koska kenttä oli sisältötyypiltään int(11) ja siten hyväksyi vain numeromerkkejä, jouduttiin julkaisuvuotta koskevia ohjeita muuttamaan kaikkien aineistotyyppien kohdalla. Tarkemmat selvitykset ilmestymis- ja julkaisuvuosista ohjeistettiin ilmoittamaan kentässä *Notes*. Poikkeuksellisesti *Magazines*-kategorian kohdalla tiedot puuttuvista ja kokoelmaan kuuluvista vuosikerroista ja numeroista ohjeistettiin laittamaan *Technical Info*-kenttään.

3.3.2 Luokitusjärjestelmä

Luokitusjärjestelmät ovat osa sekä dokumenttien sisällönkuvailua että paikantamista helpottavia keinoja. Luokituksella voidaan osoittaa systemaattisesti kokoelman hierarkkiset yhteydet ja luokkien sisällöt sekä luoda kuva tiedon maailmasta yleisesti. Luokitusjärjestelmät voidaan jakaa neljään tasoon. Universaaliluokitukset, kuten Dewey Decimal Classification (DDC) ja Universelle Dezimalklassifikation (UDK), ovat käytössä kaikkialla maailmassa sellaisenaan, usein hieman käännettynä tai paikallistettuina. Kansalliset yleisluokitukset, kuten suomalainen Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmä (YKL), voivat pohjautua universaaliluokituksiin, mutta ovat voimakkaasti sidoksissa paikalliseen kulttuuriin. Tietyn aiheen luokitukset, kuten lääketieteeseen ja terveydenhoitoon keskittynyt National Library of Medicinen NLM-luokitus, muodostavat kolmannen tason, ja neljännen tason luokitukset ovat järjestelmiä, jotka on kehitetty tietyn palvelun tai kokoelman käyttöön. Luokitusta voidaan käyttää myös yhtenä hakuehtona, sillä se kuvaa karkeasti dokumentin sisältöjä. (Alaterä & Halttunen 2002, 71-75.)

Hyllyjärjestys on usein hyvin voimakkaasti yhteydessä luokitukseen. Hyllyluokitus on konkreettinen tapa välittää käyttäjälle kuva kokoelman sisällöistä ja niiden sijainnista. Erityisesti tämä koskee kokoelmaa, joka on fyysisesti saatavilla,

mutta hyllyluokituksen perinteisyys voi näkyä myös elektronisissa aineistotietokannoissa. Hyllyluokituksen tarkoituksena on sijoittaa aineisto dokumenttien sisältöä kuvaavaan järjestykseen. (Suominen ym. 2009, 161.)

Kokoelmissa, joissa on paljon dokumentteja, joita perinteiset luokitusjärjestelmät eivät ota huomioon, voidaan kohdata haasteita niin luokituksen kuin hyllyjärjestyksen kanssa. Luettelointiohjeiden ja luokitusjärjestelmien vanhanaikaisuuden vuoksi videopelejä, laitteistoja ja esineitä leimaa helposti se, että ne eivät ole kirjoja, joiden ympärille perinteiset standardit ovat muodostuneet. Yhteneväinen luokitus ja sisällönkuvailu materiaalista riippumatta mahdollistavat toimivan haun elektronisissa tietokannoissa, ja monet ongelmat voidaan kiertää antamalla useita luokkia ja hakuehtoja yhdelle dokumentille. (Fountain 2011, 154.) Hyllytettäessä voidaan joutua tekemään myös päätös siitä, hyllytetäänkö samaan luokkaan kuuluva aineisto samaan paikkaan vai erotellaanko niitä muodon perusteella (Fountain 2011, 156).

Projektissa päädyttiin tekemään oma, neljännen tason hyllyluokitusjärjestelmä, joka otti huomioon pienen kokoelman erityistarpeet. Suurin osa kansallisista ja kansainvälisistä luokitusjärjestelmistä on kehitetty kirjallisuutta varten ja myöhemmin muokattu ottamaan huomioon vähemmän perinteisiä dokumentteja. Yleiset luokitusjärjestelmät ovat myös hyvin laajoja pyrkiessään kattamaan koko tiedon universumin, joten noin tuhannen dokumentin rajattu erityiskokoelma ei hyötyisi niistä. Kokoelmaa varten tehdyn hyllyluokitusjärjestelmän koettiin olevan myös helpommin muokattavissa tulevaisuuden tarpeiden mukaisesti. Luokitusjärjestelmä tehtiin palvelemaan pääasiassa pelimuseon kokoelmaa.

3.3.3 Fasettianalyysi

Luokituksesta päätettiin tehdä pikemminkin fasetoitu kuin hierarkkinen. Useimmat nykyiset kirjastojärjestelmät ovat hybridejä, joissa on ominaisuuksia molemmista. Fasetoidun järjestelmän etuna erityisesti pienten kokoelmien kohdalla on sen joustavuus. Toisin kuin perinteisten hierarkkisten luokitusten kohdalla, fasetoitua luokitusta tehtäessä ei vaadita yhtä kattavaa käsitystä tiedon univer-

sumista tai kokoelman aiheen laajuudesta. Sen sijaan fasetteja voidaan lisätä myöhemmin tarpeen vaatiessa (Loveday 2012, 16). Tämä tekee fasetoiduista järjestelmistä käytännöllisen nopeasti kehittyville aloille ja kokoelmille.

Pelimuseon kokoelmalle tehtiin fasettianalyysi yhteisten perusominaisuuksien määrittämiseksi. Analyysin pohjana käytettiin Louise Spiterin yksinkertaistettua fasettianalyysimallia, joka julkaistiin vuonna 1998 *Canadian Journal of Information and Library Science* -lehdessä. Spiterin malli perustuu S. R. Ranganathanin ja Classification Research Groupin (CRG) teorioihin fasettianalyysistä.

Yksinkertaistetussa fasettianalyysissä noudatetaan periaatteita (*principles*) kolmella tasolla: ideatasolla, verbaalisella sekä notaatiotasolla. Ideoiden tasolla (*idea plane*) esitellään fasettien valinnan periaatteita. Seitsemällä periaatteella varmistetaan fasettien valinnassa niiden erilaisuus, relevanssi, toimivuus kontekstissa, pysyvyys, yhtenäisyys, keskenäinen ainutlaatuisuus sekä kategorioiden perustavanlaatuisuus. Ideatason ohjeissa tarjotaan myös kahta periaatetta fasettien ja fokusten (*foci*) järjestämiselle. Ensimmäinen periaatteista koskee relevanssia. Fasettien ja niiden järjestyksen tulisi ottaa huomioon luokituksen aihe ja laajuus. Järjestys voi noudattaa esimerkiksi aakkosellista tai kronologista järjestystä. Toinen järjestämisen periaatteista koskee fasettien yhtenevääisyyttä (*constistency*) ja niiden päivittämistä tarpeen vaatiessa. Verbaalisella tasolla (*verbal plane*) periaatteet koskevat fasettien kontekstia ja ajankohtaisuutta. Näillä varmistetaan käytettyjen termien selkeys, yhtenevääisyys ja relevanssi. (Spiteri 1998.)

Notaatiotason (*notational plane*) periaatteissa varmistetaan käytettyjen termien ja notaatioiden ainutlaatuisuus synonyymien ja homonyymien periaatteilla. Muokautuvaisuuden periaatteella (*principle of hospitality*) varmistetaan notaatiojärjestelmän muutosvalmius ja luokituksen mahdollisten lisäysten sopivuus järjestelmään. Viimeinen periaate koskee järjestämistä ja sillä taataan notaatioiden ja luokitusjärjestelmän suhde. (Spiteri 1998.)

Hyllyluokituksessa päätettiin käyttää vähemmän kategorioita kuin esimerkiksi Ranganathanin viisikategoriaisessa fasettiluokituksessa (Spiteri 1998). Katego-

rioita ja fasetteja mietittäessä päätettiin keskittyä hyllyluokituksen tehtäviin dokumenttien paikallistamista helpottavana työkaluna, mutta tuoda esiin myös videopelikokoelman historiallinen arvo. Myös tietokanta ja luettelointitiedot haluttiin ottaa huomioon. Liitteessä 2 luetellaan valitut fasetit kategorioittain. Luvussa 3.3.2 käsitellään tarkemmin signumien eli paikkamerkintöjen rakentumista.

Kategorioiden ja fasettien määrittäminen ei ollut yksinkertaista dokumenttien monimuotoisuuden vuoksi. Luokitusjärjestelmässä haluttiin huomioida inventaarioriossa todettu järjestys, jossa pelit ja painetut aineistot oli hyllytetty käytettävän alustan tai laitteiston mukaisesti, sillä kyseiset luokat ovat käyttäjille ennestään tuttuja ja toisinaan jopa merkitty hyllyihin. Myös keskusteluissa Turku Game Labin opettajien Taisto Suomisen ja Jouni Smedin kanssa nousi esiin toive säilyttää ja parannella olemassa olevaa järjestelyä erityisesti syksyllä 2015 tapahtuvaa muuttoa ajatellen. Tämän kategorian fasettien määrittäminen ei ollut yksinkertaista, sillä osa dokumenteista on hyllyjärjestyksen osoittaman luokan alusta eikä siten tarvitse välittävää laitetta. Videopelit muodostavat kuitenkin huomattavan osan kokoelmasta, joten niiden eri alustat ja laitteistot päädyttiin ottamaan dokumentteja määrittäväksi luokaksi.

Signumia varten faseteille annettiin kaksikirjaiminen tunnus, jollaisia on helppo luoda lisää kokoelman kasvaessa. Kuhunkin luokkaan kuuluu videopelien lisäksi niiden laitteisto. Esimerkiksi CA-fasetti kattaa kaikki Amiga-laitteet ja niille tehdyt videopelit sekä ohjekirjat, jotka käsittelevät Amiga-laitteistoa ja -ohjelmistoja. Myös kokoelman osille, jotka eivät käsittele kategoriassa listattuja luokkia, annettiin oma fasettinsa. Mikäli dokumentti on käytettävissä useammalla laitteella, fasetiksi valitaan ensimmäisenä mainittu laite.

Toiseksi kategoriaksi päätettiin ottaa aineistotyyppi, joka on myös tietokannassa tärkeä määrittävä ominaisuus. Jokainen dokumenteista voi kuulua vain yhteen kahdeksasta aineistotyyppistä, ja aineistotyyppi kuvaa hieman myös dokumentin sisältöä. Fasetteja merkitsemään päätettiin käyttää samaa numerointia kuin luettelointialustassa. Tämä sitoo hyllyluokituksen tietokantaan ja auttaa hahmottamaan kokoelmaa. Kategoriamerkintä myös osoittaa, onko tiettyyn luokkaan kuuluva dokumentti välittävä laite vai sellaista käytävä.

Dokumentin julkaisuaika on merkittävä tekijä, joten se päätettiin ottaa kolmanneksi kategoriaksi. Tällä korostetaan kokoelman historiallista merkitystä ja autetaan tutkijoita ja harrastajia, jotka ovat kiinnostuneita tietyn aikajakson dokumenteista. Pelikokoelman vanhimmat dokumentit ovat 1970-luvulta, joten fasetiksi päädyttiin valitsemaan vuosikymmenet 2010-luvulle asti. Ajan myötä fasetteja voidaan lisätä helposti. Koska joidenkin dokumenttien julkaisuvuotta on vaikea määrittää, päädyttiin lisäämään fasetti myös tuntemattomille julkaisuvuosille.

3.3.4 Signumit ja tunnisteiden kiinnittäminen dokumentteihin

Paikkamerkintä eli signum merkitään tietokannassa kenttään *Technical info* ja dokumenttiin mahdollisimman käyttöä haittaamattomalla tavalla, mielellään dokumentin yksilöllisen tunnisteiden yhteyteen. Hyllyjärjestystä helpottamaan päätettiin signumiin merkitä dokumentin nimekkeen kolme ensimmäistä kirjainta yleisempien tekijätietojen sijaan, sillä nimekkeen todettiin olevan helpommin määriteltävä ja ymmärrettävä tieto. Lisäksi inventaariossa huomattiin videopelien olevan jo miltei aakkosjärjestyksessä nimekkeen mukaan, joten käyttäjien voidaan uskoa tuntevan tämä järjestys entuudestaan. Muuttoa ennakoiden päätettiin lisäksi merkitä asteriski (*) sellaisiin dokumentteihin, joiden sijainti tulee olemaan avoimen käytäväkokoelman sijaan C3031-luokan kaapeissa. Tällaisia dokumentteja ovat esimerkiksi sekasisältöiset laatikot sekä lehdet. Signum muodostuu siten kolmesta fasetista, jotka määrittävät luokitusjärjestelmän osoittamalla tavalla, mahdollisesta sijaintitietoja tarkentavasta asteriskista sekä nimekkeen kolmesta ensimmäisestä kirjaimesta.

Signumien kiinnittäminen dokumentteihin havaittiin melko haastavaksi niiden monimuotoisuuden vuoksi. Tekijä joutuikin keksimään melko epäsovinnaisia ratkaisuja yrittäessään keksiä tapoja, joilla signumin ja tunnisteiden saattoi liittää dokumenttiin vahingoittamatta sitä tai haittaamatta käyttöä. Varsinaiset tunnisteet tullaan lisäämään tarroina, mutta seuraavissa esimerkeissä esitellään tapoja, joilla tarra ei vahingoita dokumentin toisinaan haurasta pakkausta. Helpoin

tapa tunnisteiden ja signumin lisäämiseen on kuitenkin tarran kiinnittäminen suoraan dokumenttiin tai sen pakkaukseen.

Kaikkien dokumenttien kohdalla suositellaan käyttämään hyväksi dokumentin muotoa. Laitteiston kohdalla tämä voi tarkoittaa tunnisteiden kiinnittämistä langalla tai kuminauhalla niin, että nauha voidaan siirtää, jos se haittaa käyttöä, tai kiinnittämällä laitteen johdon ympärille kierretty paperi, joka suljetaan niitillä tai teipillä (Kuva 4). Nämä on helpompia poistaa kuin suoraan laitteeseen kiinnitetty tarra, mikäli merkintätapaa päätetään muuttaa. Mikäli dokumentti on läpinäkyvässä pakkauksessa, voidaan tunnistetta asettaa pakkaukseen siten, että se on nähtävissä ulkopuolelta (Kuva 5).



Kuva 4. Esimerkkejä tunnisteiden liittamisestä laitteisiin. Kuvassa Commodoren VIC-20 -pelikonsoli ja Nintendo 64:n ohjain.

Kausijulkaisut ja yksittäiset tulosteet on usein järjestetty laatikoihin, joihin voidaan kiinnittää tunnistetarra helposti. Osa tietokonepelien oheiskirjallisuudesta on läpinäkyvissä muovitaskuissa, joihin tunnistetta voidaan ujuttaa sangen vaivat-

tomasti. Pakkaamattomien kirjojen kohdalla voidaan käyttää kahdesti taitettua kapeaa paperiliuskaa, joka asetetaan tukevasti ensimmäisen sivun yläreunaan vahingoittamatta paperia (Kuva 5).



Kuva 5. Esimerkki tunnisteiden laittamisesta kirjoihin ja läpinäkyviin muovitasuihin. Kuvassa kaksi ohjelmointiopasta ja Donkey Kong Jr. -peli.

Pelien ja muiden ohjelmistojen kohdalla voidaan noudattaa kahta toimintatapaa. Signum ja tunniste voidaan asettaa pelin pakkauksen sisään, mutta tätä ei suositella, sillä se hankaloittaa hyllyjärjestyksen ylläpitämistä. Sen sijaan suositellaan tekemään kopiopaperisuokaleesta ja teipistä vyöte, joka on tarpeeksi tiukka pysyäkseen paikallaan, mutta tarpeeksi löysä, jotta se voidaan poistaa pakkauksen avaamista varten. Joidenkin dokumenttien, kuten kasettien kohdalla, vyöte voidaan tehdä taittelemalla, jolloin teippiä ei tarvita. Kuvassa 6 havainnollistetaan vyötteitä avaamattoman videopelipakkauksen sekä kasettikotelollisen videopelin avulla. Vyöte on helppo tehdä myös pakkauksettomille dokumenteille.



Kuva 6. Esimerkkejä pelien ympärille laitettavista vyötteistä. Kuvassa Commodore 64:lle tehty Project Stealth Fighter ja Sinclairin xz Spectrumin Airwolf.

4 LOPUKSI

Projekti onnistui ja saavutti tavoitteensa, joka oli luettelointiohjeiden luominen Turku Game Labin historiallista videopelikokoelmaa sekä avointa kokoelmaa varten. Turku Game Labin ja kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelman opettajat mahdollistivat tuellaan työn toteutumisen. Toimeksiantajat Taisto Suominen ja Jouni Smed Turku Game Labista olivat tyytyväisiä lopputulokseen.

Vastaavanlaisia projekteja tekeville tekijä suosittelee valmiin järjestelmän käyttöönottoa tai tiiviimpää yhteistyötä tietokannan tekijöiden kanssa. Erillisten projektien vuoksi aiheutuneet kommunikaatiokatkokset ja väärinymmärrykset hidastivat sekä luettelointia että luettelointialustan valmistumista. Nämä ongelmat olisi voitu mahdollisesti ehkäistä olemalla tiiviimmin yhteydessä tietokantaprojektin tekijöihin jo projektin alkuvaiheilla eikä vasta kun suurin osa päätöksistä ja työstä oli jo tehty. Tällöin tietokannasta olisi saatu vielä paremmin kokoelman hallintaa palveleva kokonaisuus.

Opinnäytetyön toiminnallisuuden vuoksi ei voida esittää tutkimuksellisia johtopäätöksiä, mutta se voi tarjota näkökulmia vastaavanlaisten erityiskokoelmien hallintaan ja organisointiin. Konkreettisine lopputuloksina toimeksiantajille luovutettiin pelimuseon kokoelmasta tehty inventaario, muuttosuunnitelma sekä luettelointiohjeet. Kun varsinainen luettelointityö käynnistyy, on kokoelma helpommin käyttäjiensä, tutkijoiden sekä Turku Game Labin opiskelijoiden ja henkilökunnan, saavutettavissa sekä tarkasteltavissa myös verkon välityksellä.

LÄHTEET

Alaterä, A. & Halttunen, K. 2002. Tiedonhaun perusteet – osa lukutaitoa. Helsinki: BTJ Kirjasto-palvelu.

Fountain, F. 2011. Cataloging nonbook materials. Teoksessa Intner, S. & Fountain, F. (toim.). Cataloging correctly for kids: an introduction to the tools. Chicago: American Library Association Editions, 149-160.

Haavisto, T., Jokinen, M-R. & Ojala, M. 2009. Kirjastojärjestelmät Nyt! Viitattu 26.2.2015. http://www.kirjastot.fi/kirjastoala/julkaisut/kirjastojarjestelmat_nyt

Hibner, H. & Kelly, M. 2010. Making a collection count: a holistic approach to library collection management. Oxford: Chandos Publishing.

International Federation of Library Associations 1998. Functional requirements for bibliographic records. Viitattu 3.12.2014. <http://archive.ifla.org/VII/s13/frbr/frbr3.htm#7.1>

International Federation of Library Associations 2011. ISBD: international standard bibliographic description: consolidated edition. Viitattu 4.2.2015. http://www.ifla.org/files/assets/cataloguing/isbd/isbd-cons_20110321.pdf

Kansalliskirjasto 2013. Kirjastoaineistojen kuvailusäännöt. Viitattu 3.12.2014. <http://wiki.helsinki.fi/pages/viewpage.action;jsessionid=2024E760571FCDBECB33E9F017D838CE?pagelId=86353913>

Kansalliskirjasto 2014. Luettelointisäännöt. Viitattu 28.2.2015. <http://www.kansalliskirjasto.fi/kirjastoala/luettelointisaannot.html>

Kansalliskirjasto 2008. MARC21-formaatti: bibliografiset tiedot. Viitattu 4.2.2015. <http://www.kansalliskirjasto.fi/extra/marc21/bib/johdanto.htm>

Kettunen, S. 2009. Onnistu projektissa. Helsinki: WSOYpro.

Loveday, L. 2012. Faceted classification system in libraries. Viitattu 9.4.2015. <http://www.slideshare.net/lauraloveday/faceted-classification-system-in-libraries>

LifeWay 2014. How to inventory a church library collection. Viitattu 4.12.2014. <http://www.lifeway.com/Article/Church-library-ministry-inventory-process-for-a-library-collection>

Read, J. 2003. Cataloguing without tears: managing knowledge in the information society. Oxford: Chandos Publishing.

Saarti, J. 2012. Kirjastojärjestelmät ja niiden projektointi: kirjaston johtamisen ja palvelutuotannon työkalut. Teoksessa J. Saarti & Tuomi, P (toim) Kirjastojärjestelmät vai kirjastot ilman järjestelmää. Helsinki: Avain, 9-34.

Spiteri, L. 1998. A simplified model for facet analysis. Canadian Journal of Information and Library Science 23, 1-30. Viitattu 14.3.2015. http://iainstitute.org/en/learn/research/a_simplified_model_for_facet_analysis.php

Suominen, V.; Saarti, J. & Tuomi, P. 2009. Bibliografinen valvonta: johdatus luetteloinnin ja sisällönkuvailun menetelmiin. Helsinki: BTJ Finland.

Turku Game Lab 2014. Turku Game Lab. Viitattu 2.12.2014. <http://turkugamelab.fi/>

Turun ammattikorkeakoulu 2014. Turku Game Lab. Viitattu 2.12.2014.
<http://www.turkuamk.fi/fi/tutkimus-kehitys-ja-palvelut/tutkimus-kehittaminen-ja-innovaatiot/hae-projekteja/turku-game-lab/>

Pelimuseon inventaario

Tässä liitteessä esitetään joulukuussa 2014 tehdyn inventaariotaulukoiden nimeke- ja huomiokentät. Otsikot osoittavat taulukoiden vaihtumista ja aineiston ryhmittelyä tilassa. Inventaario tehtiin englanniksi, sillä myös luetteloinnin kieli on englanti.

AMIGA

16 Bit Hit Machine	inc. Super Cars, Skid 2, Switch Blade, Axel's Magic Hammer; Super Cars not working?
4D Sports Driving	
4 Wheel Drive	inc. Lotus Esprit Turbo Challenge, Toyota Celica GT, Team Suzuki, Combo Racer
50 Great Games	50 games on 3 floppy disks
Accolade All Time Favourites	inc. Test Drive, Mean 18, Famous Courses vol I&II, Hardball; Golf gives strange notices when playing
Addams Family, The	
Amegas	
Anheads	unopened
Aquaventura	
Art of Chess, The	big box
Art of Chess, The	small box
Astérix: Operation Getafix	
AV-8B Harrier Assault	
Awesome	
Barbarian: The Ultimate Warrior	
Batman	
Batman Returns	unopened
Bionic Commando	
Black Crypt	
Bloodwych	
Blue Angels	
Brat	
Buck Rogers: Countdown to Doomsday	unopened
Buggy Boy	
Cabal	
Caesar	
California Games	

Captain Planet and the Planeteers	
Carl Lewis Challenge, The	
Castle of Dr. Brain	unopened
Cisco Heat	
CJ's Elephant Antics	
Code-Name: Iceman	unopened
Coloris	
Covert Action	unopened
Crack Down	
Cribbage King / Gin King	
Cytron	
D/Generation	unopened
Das Boot	
Defender II	
Disposable Hero	
Distant Armies: A Playing History of Chess	
Dream Team, The	inc. The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, WF: Wrestle Mania, Terminator 2: Judgment Day
Dream Web	
Duel: Test Drive II, The	
Dungeon Master	
E-Motion	
Edition One	inc. Double Dragon, Xenon, Silk Worm, Gemini Wings
Elf	
Elvira II: The Jaws of Cerberus	unopened
Epic	
España: The Games '92	
F-15 Strike Eagle II	
F-19 Stealth Fighter	
Faerytale Adventure, The	
Falcon: The F-16 Fighter Simulation	
Falcon: The Mission Disks vol 1	
Ferrari - Formula One	
Fiendish Freddy's Big Top O'Fun	
Final Blow	
First Samurai	
Flimbo's Quest	
Frontier: Elite II	
Gateway to the Savage Frontier	
Gauntlet III	
Giants	inc. Out Run, Gauntlet II, 1943: The Battle of Midway, Street Fighter

Global Effect	
Grand Prix	Formula One
Gold of the Aztecs, The	
Harlequin	
Harpoon	
Heart of China	unopened
Hero Quest	
Hook	
Hugo	package damaged
Ikari Warriors	
Incredible Crash Dummies, The	
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	
Insanity Fight	
Jet	
Jumping Jack Son	
Jurassic Park	
Kid Gloves II: The Journey Back	
Kikstart 2	
Killing Game Show, The	
King's Table: The Legend of Ragnarok	unopened
King's Quest: Quest for the Crown	
King's Quest III: To Heir is Human	
King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!	unopened
Las Vegas	unopened
Last Ninja 3	
Leader Board Birdie	inc. Leader Board, Leader Board Tournament; requires a red piece (inc. In the box) to the joystick to work
Leatherneck	
Legend	unopened
Legend of Kyrandia: Book One, The	
Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards	cover missing
Leathal Weapon	
Little Computer People	
Lord of the Rings, The	
Lotus III: The Ultimate Challenge	
M1 Tank Platoon	
Major Motion	
Maximum Action Xtra	inc. Turrigan II, St Dragon, Swiv, Night Shift
McDonaldland	
Mega Pack	inc. Winter Olympiad 88, Mouse Trap, Plutos, Suicide Mission, Seconds Out, Frost Byte

Mega Pack II	inc. Formula One Grand Prix, Elf, Circus Games, Summer Olympiad, The Man from the Council
Mercenary	
Metal Masters	
Moonbase	unopened
Moonshine Racers	
Mouse Trap	
Nam: 1965-1975	
Narc	
Night Breed	
Ninja Collection	inc. Shadow Warriors, Double Dragon, Dragonninja
Ninja Mission	
North & South	
Nuclear War	
One Step Beyond	
Operation Harrier	
Operation Stealth	
Operation Wolf	
Overdrive	
P47 Thunderbolt	
Pang	
Parasol Stars	
Photon Storm	
Plan 9 from Outer Space	
Platinum	inc. Black Tiger, Strider, Forgotten Worlds, Ghoul's'n Ghosts; Black Tiger not working 2x
Plotting	
Plutos	unopened
Ports of Call	
Power	inc. Altered Beast, Chase H.Q., Rainbow Island, X-Out, Turrigan; Altered Beast and Chase H. Q. Possibly not working
Premier Collection II	inc. Eliminator, Mercenary, Backlash, Custodian
Push-over	
Rainbow Islands	
Robozone	n. b. 2 pcs
Robozone	n. b. 2 pcs
Rotox	
Running Man, The	
Shadow of the Beast III	
Sherman M4	

Side Arms	
Silent Service	
Sim City / Populous	
Sim Earth	
Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, The	
Simpsons: Bart vs. the World, The	
Sleep Walker	
Sly Spy: Secret Agent	
Smash T.V.	
Soccer Star: World Cup Edition	
Space Crusade: The Voyage Beyond	
Space Hulk	
Space Quest I: Roger Wilco in the Sarien Encounter	unopened
Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers	unopened
Special Action	inc. Leader Board, Winter Games, Wizard Warz, World Games
Sport Collection	inc. Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer
Storm Across Europe	unopened
S.T.U.N. Runner	
Summer Camp	
Super Sim Pack	inc. International 3D Tennis, Crazy Cars II, Italy 1990, Airborne Ranger
Super Street Fighter II	
Super Tetris	unopened
Superheroes	inc. Last Ninja 2, Indiana Jones & the Last Crusade, Strider II, James Bond: The Spy Who Loved Me
Switchblade II	
T2: The Arcade Game	
Teenage Mutant Hero Turtles: The Coin-op!	
Terrorpods	
Test Drive II: The Collection	inc. European Challenge, California Challenge, The Duel: Test Drive II, Muscle Cars, The Supercars
Third Courier, The	
Thrill Time	inc. Buggy Boy, Space Harrier, Bombjack, Live & Let Die, Thundercats, Beyond the Ice Palace, Battleships, Ikari Warriors
Thundercats	
Toki	
Total Recall	
Triad: Volume 1	inc. Starglider, Defender of the Crown, Barbarian

Triad: Volume 2	inc. Menace, Tetris, Baal
Triple Action: Volume 2	inc. Hunter, Seconds Out, Lancaster
Triple Action: Volume 4	inc. The Blues Brothers, Satan, Maya
U.N. Squadron	
Ultima VI: The Last Prophet	
Utopia: The New Worlds	
Virus	
Volfiev	
Voyager	
Wing Commander	
Wings	
Winter Olympiad 88	
Wizball	
World Cup USA 94	
Worlds of Legend: Son of the Empire	unopened
Yogi's Great Escape	
Zak McCracken and the Alien Mindbenders	package damaged
Zyconix	
Other Disks & Programms	
"Commodore Pack"	inc. Digita Wordworth, Digita Print Manager, Deluxe Paint IV, Dennis, Oscar
3D Construction Kit 2.0	
Hot Licks: The Amiga Keyboard Player	
Saku 1-10	turquoise paper box
Saku 11-14 + Directory Opus	turquoise paper box
Cover disks from One	black, lidless box; inc Super Methane Brothers, Beneath the Steel Sky, Brian the Lion, Bob's Dad Day, Space Hulk, Alfred Chicken, Alien Breed 2; some misc. disks
Various disks	

ATARI ST

Accolade - All time favourites	inc. Test Drive, Mean 18, Famous Courses volumes I&II, Hardball
Altered Beast	
Batman	
Beverly Hills Cop	
Crazy Cars II	
Downhill	diskette
Downhill	cassette; 2 pcs
Dungeon Master	

Dynamite Düx	
Easy Draw 2	
Edito	
Elite	
Elvira	n. b. 2 pcs
Elvira	n. b. 2 pcs
Falcon: The F-16 Fighter Simulation	n. b. 2 pcs
Falcon: The F-16 Fighter Simulation	n. b. 2 pcs
Fire and Brimstone	
FirST Basic	
Formula One Grand Prix	
Gold of the Aztecs, The	
Happy Music	
Hard Drivin' II	
Hero Quest	
Hit Disks Volume 1	inc. Goldrunner, Jupiter Probe, The Karate Kid Part II, Slaygon
Indiana Jones and the Last Crusade	
Ivanhoe	
Jaws	
Joe Blade II	
Juggles' Rainbow	cassette
Kings Quest III: To Heir is Human	
Kings Quest: Quest for the Crown	
Knights of the Sky	
Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)	
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards	
Ms. Pac-Man	module
Music Maker	
Night Shift	
Operation Stealth	
Organizer	
Pac-Man	module; no casing
Power Pack	disks in the casing; inc. Afterburner, R-Type, Gauntlet II, Super Hang-On, Space Harrier, Overlander, Super Huey, Starglider, Eliminator, Nebulus, Pacmania, Predator, Bomb Jack Bombuzal, Xenon, Double Dragon, Black Lamp, Outrun, Star Goose, Star Ray
Puffy's Saga	
R.B.I. Two Baseball	
RVF Honda	

Shadowgate	
Sherman M4	
Special Forces	
Speedball 2	
Starwars Trilogy, The	
Strider	
Super Wonder Boy	
Synthworks K1	Steinberg Folder
Teenage Mutant Hero Turtles	
Terry's Big Adventure	
Ultima II: Revenge of the Enchantress	
Diskette box	79 diskettes (e. g. Game copies, cover disks, program disks, original games)
Diskette box	68 diskettes (e. g. game copies and Power Pack & Discovery Pack games)
Disk bag	inc. F-19 Stealth Fighter, Midwinter, Card File

COMMODORE64

Games	
6-pak	inc. Ghost'n Goblins, Escape from Singe's Castle, Paperboy, The Living Daylights, Enduro-Racer, Dragon's Lair
Airborne Ranger	
Battles of Napoleon	
Big Box	inc. Ghostbusters, Enduro Racer, Hacker, Big Trouble in Little China, Wonderboy, Championship Football, Guadal Canal, Aliens, Spin Dizzy, Rampage, Corporation, Explorer, Ace 2088, Championship Basketball, Super Sprint, Knightmare, Galactic Games, Real Ghostbusters, Gee Bee Air Rally, Championship Baseball, Dandy, Mermaid Madness, Star Raiders II, Park Patrol, Prodigy, Incredible Shrinking Sphere, High Frontier, Firetrap, Super Hang On, Karnov
Cholo	
Circus Attractions	
Corruption	
Curse of the Azure Bonds (AD&D)	
Dragonstrike (AD&D)	
Duel: Test Drive II, The	no cover box, bubble wrapped
Fernandez Must Die	
First over Germany	
Grand Prix Circuit	

Gunship	
Heroes of the Lance (AD&D)	
Hillsfar (AD&D)	
Ikari Warriors	
Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game	
Laser Squad	
Microprose Soccer: The Football Simulation	
Might and Magic II	
Monster Slam	
Nero 2000	
Pirates!	
Platinum	inc. Black Tiger, Strider, Forgotten Worlds, Ghoul's'n Ghosts
Predator	
Project Stealth Fighter	
Red Storm Rising	
Space Rogue	
Stunt Car Racer	
Super Bunny	
Times of Lore	
Ultima IV: Quest of the Avatar	
Ultima V: Warriors of Destiny	
War in Middle Earth	n. b. 2 pcs
War in Middle Earth	n. b. 2 pcs
War of the Lance (AD&D)	
Other 64 diskettes	
Diskette box	63 diskettes (inc. copies)
Diskette box	34 diskettes (inc. copies)
Levykekotelo ("Mario")	181 numbered diskettes (inc. copies and PD programs)
Levykelaatikko ("Tietokonekerho")	11 diskettes
Levykelaatikko (TDK)	16 diskettes
Levykelaatikko ("Oma planeetta")	11 diskettes (inc. copies)
Levykelaatikko (MTL2-D)	10 diskettes E1-E10 (inc)
Levykelaatikko (MTL2-D)	12 diskettes E11-E20 and 2 original Commodore diskettes
Levykelaatikko ("CI")	14 diskettes (inc. copies and programs)
Levykelaatikko ("CII")	12 diskettes (Commodore 128 programs)
Muovipussi	original Commodore 128 CP/M system diskette
Irtolevykkeitä	31 diskettes (inc. copies, PD programs, original Commodore diskettes)

Cassettes	
720°	
Airborne Ranger	plastic casing, no cover; n. b. 2 pcs
Airborne Ranger	plastic casing, no cover; n. b. 2 pcs
Alleykat	
Arkanoid	
Ankh	
ATF: Advanced Tactical Fighter	plastic casing, no cover
Attack of the Mutant Camels	
Ballooning	
BC's Quest for Tires	
Black Out	
Blasteroids	
Capt'n Kidd	casing, no cassette
Car Journey	
Cassette 50	50 games
Chickin Chase	
Commando	
Crazy Cars	plastic casing, no cover
Delta	
Desert Hawk	
Double Dragon II: The Revenge	
Dragon's Lair	
Elektra Slide	duo pack: Atari 400/800/XL/XE/48K and Commodore 64/128 compatible
Enlightment Druid II	
Fist II: The Legend Continues	
Foxx Fights Back	
Game Over	
Games, The	
Gauntlet	
Gauntlet II	
Gem'x	
Gold, Silver, Bronze	inc. Summer Games I, Summer Games II, Winter Games
Grand Prix 500 cc	plastic casing, no cover
Grand Prix Tennis	plastic casing, no cover
Great Escape, The	
Hunchback	
Hunchback II: Quasimodo's Revenge	
Hyperforce	
I.C.U.P.S	

Indiana Jones and the Temple of Doom	
Info's Computer Club vol. 2	inc. Sea Harrier, Chicken Catcher, U.F.O., Castle Adventure, Frogrun 64, Snake Pit, Maxit, Pyramid, Collision, Poker, Slalom, Sewer Rats, Othello, Breakout, Kanin loikka, Pommitaja, Tankki, Bagdad, Descent to Kaylon, Ilmahyökkäys
Jungle Story	
Knight Rider	
Legend of Kage	
Matrix: Gridrunner 2	
Mind Control	
Mission A.D.	
Mr Mephisto	
Nemesis	
Olympic Challenge	inc. Daley Thompson's Decathlon, World Series Baseball, Match Point, Match Day II, Track & Field, Barry McGuigan's World Championship Boxing, Basket Master, Snooker, Daley Thompsons's Supertest, Hyper Sports; n. b. 2 pcs
Olympic Challenge	inc. Daley Thompson's Decathlon, World Series Baseball, Match Point, Match Day II, Track & Field, Barry McGuigan's World Championship Boxing, Basket Master, Snooker, Daley Thompsons's Supertest, Hyper Sports; n. b. 2 pcs
On the Tiles	n. b. 2 pcs
On the Tiles	n. b. 2 pcs
Out Run: Start	
Panic	
Planet of Death	
Project Stealth Fighter	unopened
R-Type	
Rambo: First Blood Part II	
Revenge II	
Sailing	
Shoot'em-up Construction Kit	
Steve Davis Snooker	
Summer Olympiad	
Super Rider	
Super Sprint	
System 15000	
Tetris	n. b. 2 pcs
Tetris	n. b. 2 pcs

Thanatos	
...Traz	
Up'n Down	
Uuno Turhapuro muuttaa maalle	
View to a Kill, A	
War Play	
Way of the Exploding Fist, The	
Way of the Tiger, The	n. b. 2 pcs
Way of the Tiger, The	plastic casing, no cover; n. b. 2 pcs
We Are the Champions	plastic casing, no cover; inc. Renegade, IK+, Rampage
Wonder Boy	
World Cup Soccer: Italia '90	n. b. 2 pcs
World Cup Soccer: Italia '90	n. b. 2 pcs
Wrestle Mania	
Yie Ar Kung Fu	
Yie Ar Kung Fu II	
Zero Gravity	plastic casing, no cover
Zorro	plastic casing, no cover
Zynaps	
Zzap! Mega-tape 3, The	plastic casing, no cover; inc. Thunderblade, Mad Mix
Other cassettes	5 without casing, 2 in a casing; most likely C64 programs
Cartridges	
Buck Rogers: Planet of Zoom	paper box
Dragonsden	no box
International Soccer	no box
Jupiter Landing	no box
Lazarian	paper box
Sea Wolf	no box
Star Trek: Strategic Operations Simulator	paper box
Super Smash	paper box
Tooth Invaders	no box
Wizard of Wor	no box
Other programmes & modules	
Azimuth Head Alignment Kit	inc. Joe Blade
Deskpack1	Geos-package: Graphics Grabber, Icon Editor, Calendar, Black Jack
Languages	
Maps World	

Euroopan kartta	To Maps World
Music System, The	
Treenari	
Final Cartridge III, The	
Simon's Basic	paper box
Cheese	
Commodore 16	
Purple Turtles	cassette

SINCLAIR

Sinclair / Spectrum 48K	
Airwolf	
Arcade: Hallof Fame	inc. Raid!!, Blue Max, Rocco, Flak, Hunchback II
Backgammon	
Beach-head	
Bomb Jack	
City Slicker	
Commando	
Core	
Cosmic Wartoad	
Cyberun	
Daley Thompson's Super Test	n. b. 5 pcs
Daley Thompson's Super Test	n. b. 5 pcs
Daley Thompson's Super Test	n. b. 5 pcs
Daley Thompson's Super Test	n. b. 5 pcs; "1 side -no- yes, 2 side yes"
Daley Thompson's Super Test	n. b. 5 pcs; "Text no, empty yes"
Dictator	
Enigma Force	
Fighting Warrior	n. b. 2 pcs
Fighting Warrior	n. b. 2 pcs
Gladiator	
Gnasher	
Green Beret	
Gyron	
Halaga	
Hocus Focus	
Impossible Mission	
Legend of the Amazon Women	
Max Headroom	
Monty Is Innocent	
Neverending Story, The	
Nightshade	
Pedro	
Plummet	

Pogo	
Nodes of Yesod	
Psytron	
Quazadron	
Rapscallion	
Reversi	
Sam Stoat: Safebreaker	"ET"
Shadow of the Unicorn	accompanied by a novel of the same name
"Sinclair" package	inc. Reversi, Pssst, Cookie, Jet Pac, Flight Simulator, Chequered plag, Backgammon, Chess
Snowman, The	
Spectipede	
They Sold a Million	inc. Beach-head ("Yes"), Daley Thompson's Decathlon ("No"), Sabre Wulf ("Yes"), Jet Set Willy ("Yes")
Tiler	
Transform Ltd.	
Traxx	
Underwurlde	
This Is an All-Out Attack	
View to Kill, A	
Way of the Tiger, The	
Winter Games	inc. Hot Dog Aerials, Speed Scating, Ski-jump, Biathlon, Figure Skating, Bob Sled, Free-style Scating
Xcel	
Zip Zap	unopened
Horizons Software starter pack	
Kotikirjanpito	
Vu-calc	
Cassette Box	possible backups for Spectrum games
Cassette Box	possible backups for Spectrum games

SPECTRAVIDEO MSX

Modules	
Alibaba and 40 Thieves	no casing
Antarctic Adventure	
Athletic Ball	casing broken, text in Japanese
Athletic Land	
Baseball Craze	no casing
E.I.	no casing
Goonies, The	
Hyper Sports 1	
Konami Hyper Rally	
Konami's Billiards	
Konami's Football	
Konami's Ping Pong	

Konami's Tennis	
Monkey Academy	no casing
Nemesis	"Gladius"
Track&Field 1	
Yie Ar Kung-Fu	
Cassettes	
4x4 Off-road Racing	
737 Flight Simulator	
Ace of Aces	
Army Moves	
BMX Simulator	
Dota	
Elite	n. b. 2 pcs
Elite	n. b. 2 pcs
Gauntlet	
Inheritance: Panic in Las Vegas, The	
International Karate	
Jet Set Willy II	
Krakout	
Le Mans	
Les Flics	
Miner Machine	
Ocean Conqueror	
Oil's Well	
Out Run	
Shark Hunter	
Slapshot	
Storm Bringer	
Terramex	
View to a Kill, A	
Way of the Tiger, The	
Wizard's Lair	
Diskette box (SVI)	8 diskettes, various programs

OTHER GAMES

VIC-20 modules	
Avenger	VIC-1901
Clowns	VIC-1931
Cosmic Cruncher	VIC-1922
Gorf	VIC-1923

Jupiter Lander	VIC-1907
Menagerie	VIC-1926
Mole Attack	VIC-1912
Money Wars	VIC-1925
Omega Race	VIC-1924
Pin Ball	VIC-1920
Robot Panic	C310
Sky Is Falling, The	VIC-1911
VIC-20 cassettes	
"Black Folder"	inc. Basic-kurssi osa 1A, Basic-kurssi osa 1B, Demo, 5 kopiopelikasettia
"Blue Folder"	inc. Wacky Waiters, Arcadia, 3D Jumping Jack, Catcha Snatcha, Bewitched, Invaders, Operating Software, Data, Yleisurheilu
3D Maze	no cover
Mathematics 1	
Neutron Zapper	
Plague/Alien Demon	
Race Fun Rabbit	
Revenge of the Quadra	no cover
Space Joust	
Sub Hunt	
U-Boot Commander	
VIC-20 add. Memory	
16 RAM Cartridge	VIC-1111
8K RAM Cartridge	VIC-1110
Super Expander with 3K RAM Cartridge	VIC-1211A
Apple II	
Brian's Theme/Phone List	original cassette
Color Demosoft/Little Brick Out	original cassette
Diskette box ("Esselte")	83 diskettes (e. g. original Apple programs, game copies, software)
Extended 80 Column Text Card (for //e only)	
Finance I/Penny Arcade	original cassette
Lemonade/Hopalong Cassidy	original cassette
Renumber/Append/Alignment Test Tone	original cassette
Oric Atmos	
Astromilon	cassette
Blobbo	cassette
Chess II	cassette

Draughts	cassette
Game diskette	inc. Ultima Zone, Rat Splat, Chess II, Frog Hop
O.P.E.L Software for the Oric	inc. e. g. Slalem Ski Game, Graphics Designer
Obloids	cassette
Oric CAD	empty casing
Oric System Disc VI.1	diskette
Oric-Base/Oric-Calc	diskette
Reversi	cassette
Super Minefield	cassette
Utilities	cassette
Sega Saturn	
Daytona USA	
Fighter Megamix	
Need for Speed, The	
Saturn Power Demo Disc	inc. Tomb Rider, Swagman, Blam! Machine-head, Fighting Force
PlayStation	
Disneyn Tarzan	
Harry Potter ja viisasten kivi	
Tony Hawk's Pro Skater 2	
Laser	
Demonstration Tape	Laser 210 cassette
Introduction to Basic	Laser 200 cassette
Tennis	Laser 200 cassette
Hang Man	Laser 200 cassette
Nintendo Gamecube	
Battalion Wars	
BMX XXX	
Call of Duty: Finest Hour	
Harvest Moon: A Wonderful Life	
Legend of Zelda, The: The Windwaker	
Mario Smash Football	
Medal of Honor Frontline	
NHL 2005	
NHL 2K3	
Outlaw Golf	
Resident Evil 4	
Splinter Cell: Chaos Theory	

Splinter Cell: Pandora Tomorrow	
Star Wars Rebel Strike: Rogue Squadron III	
X-Men 2: Wolverine's Revenge	
Nintendo 64	
007: Golden Eye	no casing
Exitebike 64	no casing
Fifa 64	no casing
Mickey's Speedway USA	no casing
Pokémon Stadium	no casing
Roadsters	
Tigger's Honey Hunt	no casing
Waverace	no casing
Wing Commander	for Super Nintendo; unopened
PlayStation 2	
Da Vinci Code, The	
Getaways, The	no cover
Medal of Honor: Rising Sun	
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	
Pro Evolution Soccer 5	
USBExtreme: The Ultimate Game storage and Management Solution for the Game Console	
BB-180L box of games	

PC GAMES

Games	
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	
Baldur's Gate: The Forgotten Realms	
Battle Isle 2	no cover
Battlefied 2: Special Forces	
Battlefield 2	
Beneath the Steel Sky	
Betrayal at Krondor	
Blood Omen: Legacy of Kain	
Civilization III	no cover
Command & Conquer	
Command & Conquer: Red Alert	
Command & Conquer: The Covert Operations	
Company of Heroes	
Curse of Monkey Island, the	
Dark Forces	Star Wars

Darklight Conflict	
Descend to the Undermountain	
Diablo	
Dragon Lore	plastic bag in orange holder
Drakan: Order of the Flame	no cover
Dynamite: 4 Chess Games Compendium	
Eternam	
Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor	
Faerytale, The	
Falcon 4.0	
Fifa International Soccer	
Flatout	
Flatout 2	
Grand Theft Auto	
Grand Theft Auto 2	
Guild Wars: Nightfall	unused?
Half-Life	Game of the Year Edition
Half-Life 2	
Half-Life Generation	Half-Life/Counter Strike
Half-Life Generation	Opposing Force: The Official Expansion Set
Half-Life: Blueshift	
Hand of Fate	
HarryPotter ja salaisuuksien kammiio	
Heroes of Might and Magic V	
Heroes of the Lance	
Hexen	
Icewind Dale	
Imperium Galactica 2: Alliances	
Jedi Knight: Dark Forces II	Star Wars
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	Star Wars
Kyrandia	
Lands of Lore: The Throne of Chaos	
Little Big Adventure	no cover
LucasArt Archives Vol. II, The	Star Wars
Magic the Gathering	no cover
Making Magic	A Behind-The-Scenes Looks at the Making of the Star Wars Trilogy Special Edition; no cover
Messiah	
Need for Speed II: Special Edition	
NHL Hockey	
Pandra Directive, The	
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	no cover
Quest for Glory III: Wages of War	
Rune	no cover

Search for the King	
Settlers II, The: Veni, Vidi, Vici	
Soldiers: Heroes of the World War II	
Space Hulk	
Star Trek: Klingon	
Star Trek: New Worlds	
Star Trek: The Next Generation	no cover
Star Wars: Rebel Assault II	
Star Wars: Rebellion	
Starsiege Universe	
Steel Panthers III: Brigade Command: 1939-19999	
Terminator 2: Judgement Day	
The Godfather	
Thief II: The Metal Age	
Thief: The Dark Project	
Total Annihilation: Kingdoms	
Ultima VIII: Pagan	no cover
Warcraft III	
Warcraft III: Expansion Set	
Wayne Gretzky Hockey 2	
Wing Commander: Heart of the Tiger	plastic bag in orange holder
X-Wing	n. b. 2 pcs; Star Wars
X-Wing	n. b. 2 pcs; Star Wars
X-Wing Alliance	Star Wars
X-Wing vs. Tie Fighter	Star Wars
X-Wing vs. Tie Fighter: Balance of Power	Star Wars
Other software	
Microsoft Windows 3.1	
Microsoft Windows 3.1: Videokurssi	
Mikrobitti Huvi & Hyöty	from Mikrobitti magazines
OS/2 Warp	box includes manual and other stuff

EQUIPMENT

Commodore & Amiga	
Amiga 1000	box on the top shelf
Amiga 1000 + Sidecar	white box
Amiga 1010 External 3.5 Disc Drive	
Amiga 1060	
Amiga 500 (boxed)	
Amiga 500; Scart-ohje	white box
Commodore 128 Personal Computer	

Commodore 128D	with keyboard & mouse
Commodore 1541-II (boxed)	on the top shelf
Commodore 154I	2 pcs
Commodore 64	key 9 missing
Commodore 64	
Commodore 64 (boxed)	on the top shelf
Commodore 64 Personal Computer	
Commodore Amiga 1081 monitor	box on the top shelf
Commodore Amiga A500	with disk station, mouse, joystick
Commodore Amiga A520 Mod	in a brown box with unidentified cords and diskette station
Commodore C2N Cassette	2 pcs
Commodore CDTV	accessories in the box
Commodore Datassette	broken
Commodore Datassette	
Commodore Datassette 1530	
Commodore joystick	
Keyboard for Amiga 1000	
Music 64 Keyboard	
VIC-20	
Atari	
A-Magic Turbo Dizer	2 pcs
Atari 520ST	
Atari SF14	
Atari 850	
Atari 600 XL	
Atari joystick	
Apple & Mackintosh	
"MÄK-tilpehööri"	Saga II 400 box; various cords
Apple lic	Box & manuals on the top shelf
Apple lie	with joystick, 2 disk drives & monitor
Apple Keyboard II	no cord plugged
Apple monitor	2 pcs
Apple joystick	
AppleCD SC Plus	
AppleDesign Keyboard	
Macintosh Classic	with mouse & monitor
Macintosh II	with keyboard, mouse & monitor
Macintosh Performa 460	

PCs	
Olivetti PCS 11	
Pinus 52X Max	
Various equipment	
Amstrad DPM 3000 printer	
CH Game Pad controller	
FalconWINGS	
Intermec Norand 6640	
Keyboard	Brown-black, no manufacturer signs
Memory 256x & T-Bird 1,2 Ghz	brown paper bag
Memotech MTX512	
Microbotics	
MSX equipment: Video to Scart	white box
Oma AT	dirty white box
Oric Atmos (boxed)	on the top shelf
Oric Microdisc	
Panasonic Personal Computer	"Will stop once heated. Doesn't beep, reacts to ON-OFF-ON"
Panasonic RQ-8050	
Plastic bag of electronics	white plastic bag
Salora Fellow	2 joysticks plugged in
Sega Saturn	
Skynet SNP-A075	no power cord
Spectravideo	Bag & manuals on top shelf
Transformers	12 pcs
TV monitors	7 pcs
White boxes of cords & other equipment	under PC games
Visiotek AMC 100 8DC	
Vox Box	joystick interface?
ZX Spectrum	accessories in the box
Controllers	
Challenger Remote Controller	
Gravis PC Gamer Pad	
Guitar Hero controller	
Joysticks (misc.)	14 pcs; one broken
Paddle controller	6 pcs
Playstation 2 controller	found from a plastic bag
Salora joystick	3 pcs
Sega Saturn controller	2 pcs
Spectravideo Quickshot FX controller	
TAC-2 joystick	2 pcs

PRINTED MATERIALS

Amiga books & manuals	
A2000, A500 Amiga Basic	
A500 User's Manual	
Amiga 3D Graphic Programming in Basic	
Amiga 500 käyttäjän opas	
Amiga 500 käyttäjän opas & Basic-opas	
Amiga A4000T: Animation, Video, Multitasking	
Amiga Basic	2 pcs
Amiga Basic-opas	
Amiga User Guides	file, inc. Amiga Basic ja Introduction to Amiga
Computel's Amiga Machine Language Programming Guide	
Enhancer Software	Featuring AmigaDOS version 1.3
Inside Amiga Graphics	
Introduction to the Amiga 500	
Commodore books & manuals	
1541 II Disk Drive: User's Guide	
1541 II -levyasema: Käyttäjän opas	
1541 Kalvolevyasema: Käyttäjän opas	5 pcs
1571 Disk Drive: User's Guide	
Calc Result	käyttöohje
Commodore 128: System Guide	
Commodore 128D: Introductory Guide	
Commodore 128D: System Guide	
Commodore 64: Käyttäjän opas	7 pcs
Commodore 64: MicroComputer User Manual	3 pcs
Commodore manual box	on top of Amiga shelf
Commodore MPS-802 Dot Matrix Printer: User's Guide	
Commodore MPS-803 Dot Matrix Printer: User's Guide	
KY-1000 Disketten-Laufwerk: Bedienungsanleitung	
KY-1000 Floppy Disk Drive: Operation Manual	
KY-1000 Floppy Disk Drive: Operation Manual	
Mikro-Terttu: Käyttäjän käsikirja	4 pcs, 2 unopened
MPS1230: Käyttäjän opas	3 pcs
OC-118N: Käyttäjän opas	2 kpl
OC-118N: Käyttäjän opas	2 pcs
Simon's Basic: Käyttöohje	
Teksti 64	black file

Test Pilot	
PC game manuals	
Baldur's Gate	manual to the PC game
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	manual to the PC game
Betrayal at Krondor	manual to the PC game
Blood Omen: Legacy of Kain	manual to the PC game
Chronicles of Darien, The	manual to Total Annihilation: Kingdoms
Civilization III	manual to the PC game
Command & Conquer	manual to the PC game
Command & Conquer: Red Alert	manual to the PC game
Curse of Monkey Island, The	manual to the PC game
Dark Forces	manual to the PC game
Darklight Conflict	manual to the PC game
Descend to the Undermountain	manual to the PC game
Diablo	manual to the PC game
Grand Theft Auto 2	manual to the PC game
Half-Life: Blueshift	manual to the PC game
Hexen	manual to the PC game
Icewind Dale	manual to the PC game
Imperium Galactica II: Alliances	manual to the PC game
Jedi Knight: Dark Forces II	manual to the PC game
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	manual to the PC game
Lands of Lore	manual to the PC game
Little Big Adventure	manual to the PC game
Magic the Gathering	manual to the PC game
Messiah	manual to the PC game
Need for Speed II: Special Edition	a Swedish Manual to the PC game
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	manual to the PC game
Star Trek: New Worlds	manual to the PC game
Star Trek: The Next Generation	manual to the PC game
Star Wars: Rebel Assault II	manual to the PC game
Star Wars: Rebellion	manual to the PC game
Starsiege: Tribes	manual to the PC game Starsiege: Universe
Steel Panthers III	manual to the PC game
Ultima VIII	manual to the PC game
X-Wing Alliance	manual to the PC game
X-Wing vs. Tie Fighter	manual to the PC game
Various manuals & books	
MSX Books	White box
3 blue folders	various catalogues and prints
50 Macintosh Advantages	

Amstrad CPC 464 Käyttäjän käsikirja	
Apple lic Owner's Manual	
Atari Manual box	on top of amiga shelf
Atari ST 1040ST Handbok	
Atari ST Basic Quick Reference Guide	
Atari ST Computer: Owner's Manual	
Brown Box	Prints and magazines 87-92
Calcstar	
Complete Spectrum Rom Disassembly, The	
CP/M User's Guide	
Datastar	
Discovery Pack 1	
Discovery Pack 2	
Discovery Pack 3	2 pcs
MailMerge	
Micron Basic: Eine Programmiersprache für den ST Computer	
MilOp Manual	manual to MilOp-Combat-Control
Multimediant käyttöohje	
Oric Atmos Basic-käsikirja	2 pcs
Oric Atmos Manual	2 pcs
Oric Microdisc Manual	
OS/2 Warp	
Reportstar	
Reportstar Reference Manual	
Spectrum Machine Language for the Absolute Beginner	
Things to Do with Your Atari Computer	
VC-20 VolksComputer Handbuch	
VC-20 VolksComputer Programmier Handbuch	
Wordstar	
ZX Spectrum Basic Programming	
ZX Spectrum: Introduction	
ZX Spectrum: Käsikirja	
Framed prints	
"Fighters"	Mikrobitti
Secret of the Silver Blades	Mikrobitti
Turbo: Outrun	Mikrobitti

MAGAZINES

Amiga Action	38 (10/92)
Amiga Format	43 (2/93), 51 (10/93), 71 (5/95)
CD-Rom now	Issue 12, March 1995
CU Amiga	7/92, 11/92, 12/92, 2/93, 9/93, 12/93
Mikrobitti	Years 1984-1992
Mikrobitti	Years 2005-2007, 2010-2011
PC-pelit	Years 1990, 1991
Pelaaja	Dec 2006, May 2007, Oct & Nov 2008, May 2009, Oct 2012
Pelit	1987, 1988, 1-2/89, 1-2/90, 2/91
Pelit	1992 (7), 1993 (8), 1994 (8), 1995 (9), 1996 (10), 1997 (10), 1998 (12), 1999 (9)
Pelit	Issues 8/2000; 3, 5, 8, 9, 11-12/01; 1-2, 4-5, 8-9, 12/02; 9/04; 5-7/04; 1-2, 4-5, 11-12/05; 3, 5, 8, 11/07; 3-5, 8, 10/08; 1, 5, 7, 9-10/09; 4, 7-8, 12/10; 3, 6-12/11; 1-12/12
ST Format	23 (91), 32-35, 39-41 (92)
ST Format	42-49 (93)
ST Magazin	Issues 4-12/88
ST Magazin	Issues 1-12/89
ST Magazin	Issues 1-5, 10/90
ST User	Issues 2-12, 1986-87
The One Amiga	(12/92)
The One for Amiga, Atari ST and PC games	Issues 26-27/90, 29-31/91
Misc. Finnish roleplaying magazines	

Turku Game Labin kokoelmien luettelointiohjeet

Tietokannan ja siten luetteloinnin kieli on englanti. Luettelointiohjeiden kieli on suomi.

Luettelointiohjeissa käytetään termiä dokumentti kuvaamaan kaikenlaisia yksittäisiä aineistoja ja esineitä, joita Turku Game Labin kokoelmiin kuuluu.

Ensisijaisena lähteenä tulisi aina käyttää dokumenttia itseään tai sen alkupe-
räispakkausta, mikäli kyseinen tieto on saatavilla. Mikäli tieto on saatu käyttä-
mällä toissijaisia, ulkopuolisia lähteitä, se tulee merkitä *Notes*-kenttään.

Sisällys

Luetteloinnissa käytettäviä lyhenteitä ja muita huomioita

Dokumenttien lisääminen tietokantaan

Yleiset ja yhteiset kentät

1. Computers & Monitors

2. Handhelds

3. Accessories

4. Games

5. DVDs

6. Books

7. Magazines

8. Artifacts

Hyllyluokitus (Pelimuseo)

Idn ja paikkamerkin merkittäminen dokumenttiin (Pelimuseo)

Luetteloinnissa käytettäviä lyhenteitä ja muita huomioita

Inc. - "includes"; käytetään kun *Notes*-kenttään merkitään osakohteita

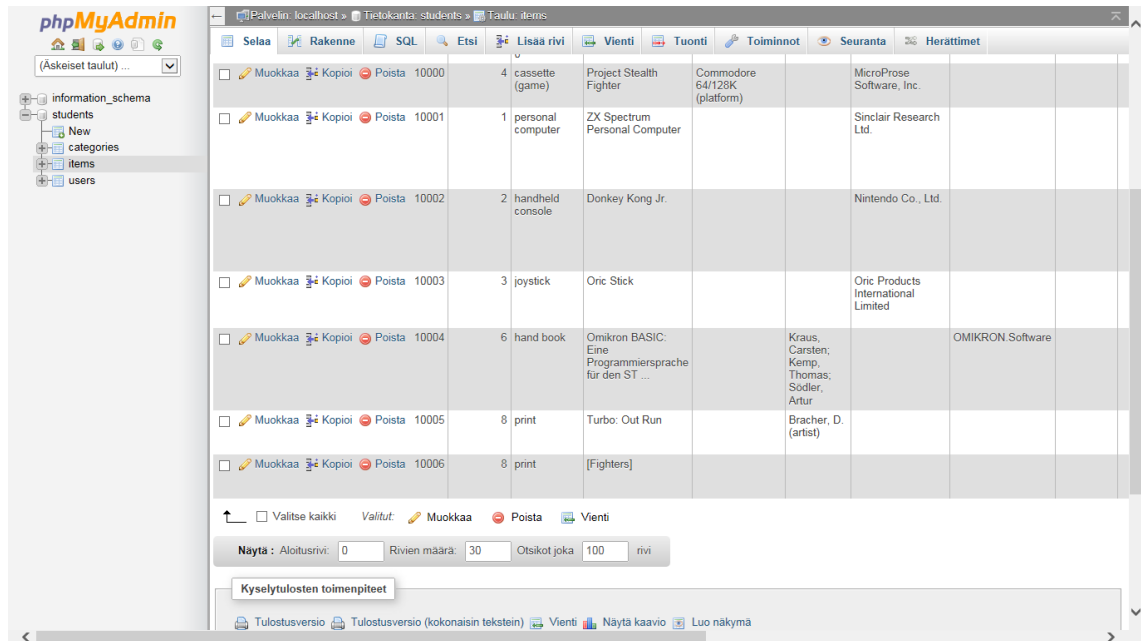
int(11)/int - tietokannassa tarkoittaa, että kenttään merkitään tekstin sijasta
näissä ohjeissa määritetty numero

text - tietokannassa tarkoittaa, että kenttään voi kirjoittaa ohjeiden osoittamalla
tavalla käytännössä mitä vain

Dokumenttien lisääminen tietokantaan

Sisäänkirjautumisen jälkeen tietokannan dokumentteja voi tarkastella ja lisätä
valitsemalla vasemmanpuoleisesta navigaatiosta students > items. Tämän jäl-

keen olemassa olevia tietueita voidaan muokata tai lisätä uusia. Näissä ohjeissa keskitytään uusien dokumenttien luettelointiin. Uusi tietue lisätään valitsemalla Lisää rivi ruudun yläreunan toiminnoista.



Tietue muodostuu seuraavista seitsemästätoista kentästä. Näissä ohjeissa käsitellään tarkemmin kukin kenttä ja kunkin aineistotyyppin edellyttämät kentät. Hakusulkeissa on termi, jota kunkin kentän kohdalla käytetään näissä ohjeissa. lisäksi seuraavassa listassa on huomioitu kentän sisältötyyppi järjestelmässä (ks. *Luetteloinnissa käytettäviä lyhenteitä ja muita huomioita*). Korostetut kentät ovat pakollisia aineistotyyppistä huolimatta.

itemId [ID] - int(11)

categoryId [Category] - int(11)

itemType [Type] - text

itemTitle [Title] - text

itemPlatform/OS [P/OS] - text

itemAuthor(s) [Author] - text

itemManufacturer [Manufacturer] - text

itemPublisher [Publisher] - text

itemSeries [Series] - text

itemReleaseYear [Release year] - int(11)

itemStandardNumber [Standard number] - text

itemMAC [MAC] - text

itemTechnicalInfo [Technical info] - text

itemLocation [Location] - int(11)

itemStatus [Status] - int(11)

itemNotes [Notes] - text
itemPrivateNotes [Private notes] - text

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'items' table. The table structure is as follows:

Sarake	Tyyppi	Funktio	Tyhjä	Arvo
itemId	int(11)		<input type="text"/>	<input type="text"/>
categoryId	int(11)		<input type="text"/>	<input type="text"/>
itemType	text		<input type="text"/>	<input type="text"/>
itemTitle	text		<input type="text"/>	<input type="text"/>
itemPlatformOS	text		<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kun vaaditut kentät on täytetty ohjeiden mukaisesti, *Siirry*-painikkeella tietue tallentuu. Seuraavaa sivua ei tarvitse huomioida, vaan voidaan siirtyä tarkastelemaan tietueita *Selaa*-välilehdessä tai jatkaa luetteloitua *Lisää rivi*-painikkeen kautta.

Yleiset ja yhteiset kentät

Yleiset ja yhteiset kentät ovat kaikille dokumenteille samanlaisia tai -muotoisia. Seuraavaksi käydään läpi kyseiset kentät sekä niiden lähteet.

ID määrittää dokumentin yksilöllisen tunnisteen. Järjestelmä määrittää tämän itsenäisesti, joten luetteloijan ei tarvitse huomioida tätä kenttää. Tämä tunniste olisi hyvä kiinnittää dokumenttiin mahdollisimman vähän käyttöä häiritsevästi ja museokokoelman tapauksessa mahdollisimman vähän dokumenttia vahingoittavasti.

Category eli aineistotyyppi kertoo dokumentin kategorian järjestelmässä ja on ensimmäinen askel dokumentin tunnistamiseen ja kuvaamiseen. Kenttä on tyy-piltään 'int', ja jokaiselle kategorialle on annettu oma numeroarvo seuraavasti:

- 1 - Computers & Monitors
- 2 - Handhelds
- 3 - Accessories
- 4 - Games
- 5 - DVDs
- 6 - Books
- 7 - Magazines
- 8 - Artifacts

Aineistotyyppi määrittää myös, mitä tietoja ja miten dokumentista kirjataan. Kunkin kategorian tietueiden kentät käsitellään niiden omissa luvuissa.

Technical info eli tekniset tiedot-kenttä on tarkoitettu dokumenttia koskeville huomioille, jotka liittyvät sen toiminnan teknisiin edellytyksiin tai saattavat kiinnostaa käyttäjää, mutta eivät tule huomioiduksi muissa kentissä. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi:

- resoluutio
- käyttöä varten tarvittava laitteisto ja osat ja/tai niiden puute, mukaan lukien liitännät
- ohjelmiston vaatimukset laitteistolta

Kenttään merkitään myös museokokoelmaan kuuluvan dokumentin signum eli paikkamerkintä. Paikkamerkinnän muodostamisesta enemmän luvussa Hyllyluokitus.

- Signum:
NP-7;80 *
ATA

Location eli sijainti määrittyy dokumentin sijainnin mukaan. Sijaintitiedot ovat

pakollisia. Kenttä on tyypiltään 'int', ja jokaiselle sijainnille on annettu oma numeroarvo seuraavasti:

- 1 - Pelimuseo
- 2 - Laboratoriotila
- 3 - Toimisto

Sijainnit tulevat muuttumaan pelilaboratorion tilojen muuttuessa.

Status on kenttä lainattavuustiedoille. Tiedot ovat pakollisia. Kenttä on tyypiltään 'int', ja jokaiselle tiedolle on annettu oma numeroarvo seuraavasti:

- 1 - Dokumentti on osa lainattavaa kokoelmaa ja tällä hetkellä sijaintitietonsa mukaisessa paikassa. Muualla kuin museossa sijaitseva kokoelma on lainattavissa, ellei toisin päätetä.
- 2 - Dokumentti on osa lainattavaa kokoelmaa ja tällä hetkellä lainassa. Lainajan tiedot voidaan merkitä *Private notes* -kenttään.
- 3 - Dokumenttia ei anneta lainaan - kaikki museokokoelman dokumentit ovat oletusarvoisesti vain museotilassa käytettäviä, joten ne eivät ole lainattavissa.

Notes on vapaiden huomioiden kenttä. Pääsääntöisesti tähän voidaan kirjata ei-tekniset, huomioitavat asiat. Nämä voivat olla dokumentin ulkomuodosta kertovia seikkoja, jotka eivät vaikuta käytettävyyteen tai osakohteita tai sisällöstä kertovia asioita. Seuraavassa esimerkkejä kentän käytöstä:

- Inc. Out Run, Gauntlet II, 1943: The Battle of Midway, Street Fighter. (Giants-videopeli Amigalle on kokoelma, joka sisältää mainitut pelit.)
- Unopened. (Dokumentti on koskematon ja alkuperäisessä pakkauksessaan. Esimerkiksi pelikotelon ympärillä saattaa olla vielä muovitus.)
- No casing. (Dokumentin alkuperäinen kotelo on kadonnut eikä korvaavaa ole. Mikäli korvaava kotelo on, huomio saattaa olla esimerkiksi "No cover".)
- "Text no, empty yes". (Suora käänös joltakin käyttäjältä tai edelliseltä omistajalta jääneestä merkinnästä. Nämä muistiinpanot kertovat usein toimivuudesta, mutta niiden arvoituksellinen luonne sijoittaa ne *Notes*-kenttään *Technical info:n* sijaan.)
- Title information from ... (Jos joitain luettelointitietoja on jouduttu hakemaan toissijaisista lähteistä eli muualta kuin dokumentista itsestään tai sen alkuperäispakkauksesta, olisi hyvä mainita tietojen lähde.)
- Release year 1982-1992 (BBC News, 2007).

Private notes on kenttä, joka on ainoastaan luetteloiden ja järjestelmänvalvojien nähtävissä. Tähän kirjataan useimmiten lainaustiedot, jotka sisältävät henkilötietoja, joten niiden julkinen esittäminen ei ole suotavaa.

1. Computers & Monitors

Tähän kategoriaan kuuluu suurempi laitteisto, kuten tietokoneet, pelikonsolit, tulostimet ja näytöt. Yhtenä tunnistettavana piirteenä voidaan pitää virtalähdettä: jos dokumentti tarvitsee jatkuvaa yhteyttä verkkovirtaan, kyseessä on todennäköisesti tämän aineistotyyppin esine. Myös koko voi antaa viitettä, mutta se ei välttämättä ole määrittävä tekijä. Usein dokumentin nimessä voidaan viitata sen käyttötarkoitukseen, mikäli dokumentti ei ole helposti ulkoisten piirteiden perusteella ole tunnistettavissa tietokoneeksi tai konsoliksi.

ID

Category

Type

Title

P/OS

Manufacturer

Publisher

Series

Release year

Standard number

MAC

Technical info

Location

Status

Notes

Private notes

Type-kentässä tarkennetaan dokumentin tyyppiä. Kenttä on pakollinen. Tässä kategoriassa dokumentti voi olla esimerkiksi:

- computer (tietokone, jossa on keskusyksikön lisäksi muita osia)
- system unit (tietokoneen keskusyksikkö)
- laptop (kannettava tietokone)
- monitor (näyttö)
- console (pelikonsoli)
- personal computer (tietokone tai konsoli)
- printer (tulostin - myös muut toimiston tekniset laitteet voidaan kirjata omina tyypeinään)

Title-kenttään kirjataan dokumentin nimike. Tämä on usein melko yksilöivä, tunnistettavuutta lisäävä ja tärkeä tieto. Se voi olla myös vaikeasti selvitettävä tieto. Ensisijaisia tiedonlähteitä nimeä selvitettäessä ovat dokumentti itse sekä sen alkuperäispakkaus, mikäli se on tallella. Tietokoneiden ja pelikonsolien tapauksessa nimi on usein merkitty melko selvästi dokumenttiin itseensä. Joissakin dokumenteissa nimi- ja muut tiedot voivat löytyä dokumentin pohjasta.

Mikäli ensisijaisista lähteistä eli dokumentista tai sen alkuperäispakkauksesta ei löydy nimiketietoja, voidaan ongelmaa lähestyä kahdella tavalla. Tiedot voidaan etsiä ulkoisista lähteistä kuten Internetistä. Internetistä tai muusta ulkoisesta lähteestä hankitut tiedot ovat epävarmoja, joten huomio niiden käyttämisestä tulisi merkitä huomiokenttään. Mikäli tätäkään kautta ei saada suhteellisen selvää tietoa dokumentin nimestä, voidaan turvautua improvisaatioon. Tällöin dokumentista kirjataan ylös valmistaja jo nimekekkenttään sekä mahdollisia muita yksilöiviä tietoja. Nämä tiedot tulisi merkitä hakasulkeiden [] sisään, jotta tietokantaa selailevalle käy selväksi tietojen epävarmuus.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Macintosh Performa II
- Amstrad DPM 3000
- [Apple monitor] (Näytön varsinaisesta nimestä ei ole varmuutta, mikä osoitetaan hakasulkein.)

Platform / operating system ei ole pakollinen kenttä, mutta mikäli tieto on helposti löydettävissä, se tulisi merkitä luettelointitietueeseen. Tämän kategorian tapauksessa kyseessä on usein *käyttöjärjestelmä* ("operating system"), joka tulisi merkitä. Tieto voi löytyä dokumentista itsestään tai sen alkuperäispakkauksesta, jotka ovat ensisijaisia lähteitä. Mikäli ensisijaisissa lähteissä ei tietoa ole, se voidaan hakea muista lähteistä, mutta tästä tulisi kirjata huomio *Notes*-kenttään.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Windows 7

Manufacturer eli valmistaja-kenttään kirjataan tämän aineistotyyppin dokumentin valmistanut yritys tai yhteisö. Tieto tulisi ottaa alkuperäispakkauksesta tai dokumentista itsestään, mutta toissijaisetkin lähteet voivat olla avuksi. Jos yritys on myöhemmin muuttanut nimeään, voidaan nykyinen nimi merkitä sulkeisiin valmistusaikaisen nimen jälkeen.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Philips

Mikäli dokumentissa on tuotu esiin maahantuoja hyvinkin merkittävänä tietona, se voidaan merkitä kenttään **Publisher**. Tällöin on hyvä merkitä yrityksen nimen jälkeen '(importer)'. Muutoin kenttään kirjataan mahdollinen julkaisija.

Mikäli laite on osa sarjaa, se voidaan merkitä **Series**-kenttään.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Playstation

Release year -kenttään merkitään dokumentin valmistusvuosi. Kenttä on tyyppi-

tään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Mikäli valmistusvuodesta ei ole varmuutta, sen voi jättää merkitsemättä. Jos valmistusajankohta tarkistetaan toissijaisesta lähteestä, se tulee ilmoittaa *Notes*-kentässä.

Standard number on kenttä kaikille standardoiduille numero- ja kirjainsarjoille. Tietokoneiden ja muun laitteiston kohdalla kyseessä on usein IMEI (International Mobile Station Equipment Identity), 15 numeroa pitkä koodi. Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinumeroa.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- IMEI 5298667-468180-1

MAC-koodi tai -osoite on verkkosovittimen ethernet-verkossa yksilöivä kuusi-numeroinen osoite. Jos dokumentissa on ilmoitettu tämä koodi, se tulee kirjata tähän kenttään. Mikäli osoitteita on useita, merkitään sen jälkeen sulkuihin tarkennus käytöstä.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- 01-23-45-67-89-ab (LAN)

2. Handhelds

Tähän aineistotyyppiin kuuluvat pienemmät itsenäiset laitteet, kuten tablettitietokoneet ja käsikonsolit, joiden ei tarvitse olla jatkuvassa yhteydessä ulkoiseen virranlähteeseen tai toiseen laitteeseen toimiakseen. Jos dokumentti on elektroninen ja käsivoimin kannateltaen käytettävissä, se on todennäköisesti tähän kategoriaan kuuluva.

ID
Category
Type
Title
 P/OS
 Manufacturer
 Publisher
 Series
 Release year
 Standard number
 MAC
 Technical info
Location
Status
 Notes
 Private notes

Type-kentässä tarkennetaan dokumentin tyyppiä. Kenttä on pakollinen. Tässä kategoriassa dokumentti voi olla esimerkiksi:

- tablet (tablettitietokone)
- handheld console (käsikonsoli peleille)
- camera (kamera)

Title-kenttään kirjataan dokumentin nimike. Tämä on usein melko yksilöivä, tunnistettavuutta lisäävä ja tärkeä tieto. Se voi olla myös vaikeasti selvitettävä tieto. Ensisijaisia tiedonlähteitä nimeä selvitettäessä ovat dokumentti itse sekä sen alkuperäispakkaus, mikäli se on tallella.

Mikäli ensisijaisista lähteistä eli dokumentista tai sen alkuperäispakkauksesta ei löydy nimiketietoja, voidaan ongelmaa lähestyä kahdella tavalla. Tiedot voidaan etsiä ulkoisista lähteistä kuten Internetistä. Internetistä tai muusta ulkoisesta lähteestä hankitut tiedot ovat epävarmoja, joten huomio niiden käyttämisestä tulisi merkitä huomiokenttään. Mikäli tätäkään kautta ei saada suhteellisen selvää tietoa dokumentin nimestä, voidaan turvautua improvisaatioon. Tällöin dokumentista kirjataan ylös valmistaja jo nimekenttään sekä mahdollisia muita yksilöiviä tietoja. Nämä tiedot tulisi merkitä hakasulkeiden [] sisään, jotta tietokantaa selailevalle käy selväksi tietojen epävarmuus.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Donkey Kong Jr.

P/OS ei ole pakollinen kenttä, mutta mikäli tieto on helposti löydettävissä, se tulisi merkitä luettelointitietueeseen. Tämän kategorian tapauksessa kyseessä on usein *käyttöjärjestelmä* ("operating system"), joka tulisi merkitä. Tieto voi löytyä dokumentista itsestään tai sen alkuperäispakkauksesta, jotka ovat ensisijaisia lähteitä. Mikäli ensisijaisissa lähteissä ei tietoa ole, se voidaan hakea muista lähteistä, mutta tästä tulisi kirjata huomio *Notes*-kenttään.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- iOS 4

Manufacturer eli valmistaja-kenttään kirjataan tämän aineistotyyppin dokumentin valmistanut yritys tai yhteisö. Tieto tulisi ottaa alkuperäispakkauksesta tai dokumentista itsestään, mutta toissijaisetkin lähteet voivat olla avuksi. Jos yritys on myöhemmin muuttanut nimeään, voidaan nykyinen nimi merkitä sulkeisiin valmistusaikaisen nimen jälkeen.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Apple Inc.

Mikäli dokumentissa on tuotu esiin maahantuoja hyvinkin merkittävänä tietona, se voidaan merkitä kenttään **Publisher**. Tällöin on hyvä merkitä yrityksen nimen jälkeen '(importer)'. Muutoin kenttään kirjataan mahdollinen julkaisija.

Mikäli laite on osa sarjaa, se voidaan merkitä **Series**-kenttään.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Samsung Galaxy

Release year -kenttään merkitään dokumentin valmistusvuosi. Kenttä on tyypiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Mikäli valmistusvuodesta ei ole varmuutta, sen voi jättää merkitsemättä. Jos valmistusajankohta tarkistetaan toissijaisesta lähteestä, se tulee ilmoittaa *Notes*-kentässä.

Standard number on kenttä kaikille standardoiduille numero- ja kirjainsarjoille. Tietokoneiden ja muun laitteiston kohdalla kyseessä on usein IMEI (International Mobile Station Equipment Identity), 15 numeroa pitkä koodi. Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinumeroa.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- IMEI 5298667-468180-1

MAC-koodi tai -osoite on verkkosovittimen ethernet-verkossa yksilöivä kuusi-

numeroinen osoite. Jos dokumentissa on ilmoitettu tämä koodi, se tulee kirjata tähän kenttään. Mikäli osoitteita on useita, merkitään sen jälkeen sulkuihin tarkennus käytöstä.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- 01-23-45-67-89-ab (LAN)

3. Accessories

Muiden laitteiden ohessa käytettävä elektroniikka kuuluu *Accessories*-aineistotyyppiin. *Type*-kentän kohdalla määritellään tarkemmin, mitä kaikkea tähän kategoriaan voi kuulua, mutta yhteistä näillä on muun, *Computers & Monitors* ja *Handhelds*-kategorioihin kuuluvien dokumenttien käytön helpottaminen tai mahdollistaminen.

Yksittäiset johdot ja muut liitäntävälineet eivät kuulu tähän kategoriaan. Erilaiset säilytysastialliset liittimiä sen sijaan voidaan kirjata tähän.

ID

Category

Type

Title

P/OS

Manufacturer

Publisher

Series

Release year

Standard number

Technical info

Location

Status

Notes

Private notes

Type-kentässä tarkennetaan dokumentin tyyppiä. Kenttä on pakollinen. Mikäli dokumentti on sekalaisen tavaran säilytysastia, on ainakin osa niistä hyvä listata *Notes*-kenttään. Mikäli lisälaite on selkeästi tarkoitettu johonkin tiettyyn laitteeseen, mutta dokumentin nimi tai valmistaja ei osoita sitä selkeästi, tämä tieto voidaan merkitä *Technical info*-kenttään.

Tässä kategoriassa dokumentti voi olla esimerkiksi:

- controller (ohjain)
- drawing tablet (piirtopöytä)
- keyboard (näppäimistö)
- joystick (sauvaohjain)
- misc. equipment (sekalaiset sisällöt)

Title-kenttään kirjataan dokumentin nimike. Tämä on usein melko yksilöivä, tunnistettavuutta lisäävä ja tärkeä tieto. Se voi olla myös vaikeasti selvitettävä tieto. Eensisijaisia tiedonlähteitä nimeä selvittäessä ovat dokumentti itse sekä sen alkuperäispakkaus, mikäli se on tallella.

Mikäli ensisijaisista lähteistä eli dokumentista tai sen alkuperäispakkauksesta ei löydy nimiketietoja, voidaan ongelmaa lähestyä kahdella tavalla. Tiedot voidaan

etsiä ulkoisista lähteistä kuten Internetistä. Internetistä tai muusta ulkoisesta lähteestä hankitut tiedot ovat epävarmoja, joten huomio niiden käyttämisestä tulisi merkitä huomiokenttään. Mikäli tätäkään kautta ei saada suhteellisen selvää tietoa dokumentin nimestä, voidaan turvautua improvisaatioon. Tällöin dokumentista kirjataan ylös valmistaja jo nimekekenttään sekä mahdollisia muita yksilöiviä tietoja. Jos dokumentissa on selkeästi kerrottu käyttötarkoitus tai laite, jonka yhteyteen se kuuluu, näistä tiedoista voidaan muodostaa nimeke. Tässä kentässä ei tarvitse merkitä improvisoitua nimekettä hakasulkeisiin.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Brown & Black Keyboard (ei valmistajatietoja, lyhyt kuvaus tähän tapaan riittää)
- Playstation 2 controller

P/OS ei ole pakollinen kenttä, mutta mikäli tieto on helposti löydettävissä dokumentista tai sen alkuperäispakkauksesta, se tulisi merkitä luettelointitietueeseen. Mikäli ensisijaisissa lähteissä ei tietoa ole, se voidaan hakea muista lähteistä, mutta tästä tulisi kirjata huomio *Notes*-kenttään.

Tämän kategorian dokumentit voivat kuulua kumpaan tahansa ryhmään tai olla kuulumatta kumpaankaan.

Manufacturer eli valmistaja-kenttään kirjataan tämän aineistotyyppin dokumentin valmistanut yritys tai yhteisö. Tieto tulisi ottaa alkuperäispakkauksesta tai dokumentista itsestään, mutta toissijaisetkin lähteet voivat olla avuksi. Jos yritys on myöhemmin muuttanut nimeään, voidaan nykyinen nimi merkitä sulkeisiin valmistusaikaisen nimen jälkeen.

Mikäli dokumentissa on tuotu esiin maahantuoja hyvinkin merkittävänä tietona, se voidaan merkitä kenttään **Publisher**. Tällöin on hyvä merkitä yrityksen nimen jälkeen '(importer)'. Muutoin kenttään kirjataan mahdollinen julkaisija.

Release year -kenttään merkitään dokumentin valmistusvuosi. Kenttä on tyypiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Mikäli valmistusvuodesta ei ole varmuutta, sen voi jättää merkitsemättä. Jos valmistusajankohta tarkistetaan toissijaisesta lähteestä, se tulee ilmoittaa *Notes*-kentässä.

Standard number on kenttä kaikille standardoiduille numero- ja kirjainsarjoille. Tietokoneiden ja muun laitteiston kohdalla kyseessä on usein IMEI (International Mobile Station Equipment Identity), 15 numeroa pitkä koodi. Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinumeroa.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- IMEI 5298667-468180-1

MAC-koodi tai -osoite on verkkosovittimen ethernet-verkossa yksilöivä kuusi-numeroinen osoite. Jos dokumentissa on ilmoitettu tämä koodi, se tulee kirjata tähän kenttään. Mikäli osoitteita on useita, merkitään sen jälkeen sulkuihin tarkennus käytöstä.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- 01-23-45-67-89-ab (LAN)

4. Games

Aineistotyyppin nimestä huolimatta tähän kategoriaan kuuluvat kaikki ohjelmistot, oli niiden tarkoitus viihdyttää tai sivistää. Kaikenlaisille alustoille ja koneille tarkoitettut videopelit, hyöty- ja huviohjelmistot ja -ohjelmat kuuluvat tähän kategoriaan.

ID
Category
Type
Title
 P/OS
 Manufacturer
 Publisher
 Series
 Release year
 Standard number
 Technical info
Location
Status
 Notes
 Private notes

Type-kenttään tarkennetaan usein aineistotyyppiä. Tässä kategoriassa, jossa on sekä viihteellisiä että hyötyohjelmistoja, tähän kenttään tulee merkitä tallennusmuoto ja "game" kun on kyse videopelistä tai "software" hyötyohjelmistojen kohdalla. Tallennusmuoto ja alusta tai käyttölaite on hyvä mainita myös *P/OS* ja *Technical info* -kentissä.

Esimerkkejä kategorian tyypeistä:

- CD-ROM (software)
- diskette (game)
- cassette (unknown) ("unknown" niissä tapauksissa, kun tunnistamattoman dokumentin sisältöä ei voida teknisistä syistä tarkistaa)

Kenttään **Title** merkitään ohjelmiston tai videopelin nimeke. Tämä voi olla vaikea selvittää, sillä dokumentin pakkauksessa voi olla useita erilaisia nimekkeiksi sopivia vaihtoehtoja tai dokumentti on säilytetty ilman alkuperäispakkausta. Toisinaan dokumentissa itsessään ei edes ole nimekettä. Vaikka tieto tulee hakea dokumentista ja sen alkuperäispakkauksesta, on suositeltavaa käyttää ulkoisia lähteitä, mikäli dokumentin nimekkeestä on epäselvyyksiä. Mikäli ensisijaisista lähteistä ei pystytä erottamaan selkeää nimekettä ja joudutaan keksimään nimeke tai se joudutaan tarkistamaan toissijaisista lähteistä, tämä tieto tulisi merkitä hakasulkeisiin ([]).

Mikäli museokokoelman dokumentissa ei ole nimekettä tai sellaista ei löydy

edes dokumenttiä käytettäessä, suositellaan dokumentin sijoittamista laitekoh-
tasiin laatikoihin kaltaistensa yhteyteen. Tällöin luetteloidaan koko säilytysastia
yhtenä dokumenttina.

Jos dokumentti on kokoomateos, merkitään kenttään *Notes* sen sisältämät osa-
kohteet (ks. Yleiset ja yhteiset kentät). *Name*-kenttään kirjataan yhteisnimeke
tai otsikko.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Neverending Story, The (nimekkeeseen kuuluvat artikkelit merkitään nimek-
keen loppuun ja erotetaan pilkulla)
- Star Trek: Strategic Operations Simulator (päänimeke: alanimeke)
- Various disks (sekalaisia levyjä sisältävä laatikko)

P/OS -kenttään kirjataan dokumentin vaatima laite tai ohjelmisto. Tämä voi olla
tietokoneen käyttöjärjestelmä tai tietty konsoli, jota tarvitaan, jotta hyötyohjel-
mistoa tai videopeliä voidaan käyttää. Nämä tiedot on usein merkitty alkupe-
räispakkaukseen tai dokumenttiin itseensä.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Commodore 64 (platform) (dokumentin käyttöalusta on Commodore 64 -
konsoli)
- Windows 98 (operating system) (dokumentti vaatii toimiakseen Windows 98 -
käyttöjärjestelmän, mutta saattaa toimia uudemmillakin saman valmistajan käyt-
töjärjestelmillä)

Manufacturer-kenttään kirjataan ohjelmiston valmistaja, eli sen tehnyt yritys,
yhteisö tai yksityishenkilö. Tieto tulisi hakea dokumentista itsestään tai alkupe-
räispakkauksesta. Mikäli valmistaja ja julkaisija (ks. seuraava kenttä *Publisher*)
ovat sama yritys, yhteisö tai yksityishenkilö, voidaan käyttää pelkästään tätä
kenttää.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- MicroProse Software, Inc.

Publisher-kenttä on tarkoitettu ohjelmistojen julkaisijoille ja levittäville yhteisöille
ja yrityksille. Mikäli julkaisija ja valmistaja ovat sama organisaatio, voidaan se
merkitä vain *Manufacturer*-kenttään. Halutessa ja mikäli tietoa pidetään olen-
naisena, julkaisijan maa voidaan merkitä sulkuihin. Mikäli kenttään halutaan
merkitä maahantuoja, yrityksen kohdema on hyvä kirjata.

Mikäli dokumentti on osa sarjaa, tieto voidaan merkitä **Series**-kenttään. Jos do-
kumentin järjestys sarjan osana ei tule ilmi dokumentin nimestä, se voidaan
merkitä kenttään suluissa olevalla järjestysnumerolla.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Leisure Suit Larry (1.) ("Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards" on

ensimmäinen videopeli Leisure Suit Larry -sarjassa)

Release year-kenttään merkitään dokumentin julkaisuvuosi. Kenttä on tyyppiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Mikäli kyseessä on uusintapainos aiemmin julkaistusta ohjelmistosta, alkuperäinen julkaisuvuosi voidaan merkitä *Notes*-kenttään. Valmistus- tai julkaisuvuosi on usein merkitty melko hyvin alkuperäispakkaukseen tai dokumenttiin.

Standard number on kenttä kaikille standardoiduille numero- ja kirjainsarjoille. Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinumeroa.

5. DVDs

Kokoelmaan kuuluvat DVD-tallenteet luetteloidaan tähän aineistotyyppiin.

ID

Category

Type

Title

P/OS

Author

Manufacturer

Publisher

Series

Release year

Standard number

Technical info

Location

Status

Notes

Private notes

Type-kenttään merkitään tämän aineistotyypin tapauksessa tallenteen sisällön tarkoitus.

- educational (erilaisille DVD-muotoisille oppaille ja opetusvideoille)
- entertainment (viihteellisille dokumenteille)

Title-kenttä on dokumentin nimekkeen kirjaamista varten. Tämä on usein merkitty selkeästi dokumenttiin itseensä tai sen alkuperäispakkaukseen. Mikäli ensisijaisista lähteistä ei pystytä erottamaan selkeää nimekettä ja joudutaan keksimään nimeke tai se joudutaan tarkistamaan toissijaisista lähteistä, tämä tieto tulisi merkitä hakasulkeisiin ([]).

Jos dokumentti on kokoomateos, merkitään kenttään *Notes* sen sisältämät osakohteet (ks. Yleiset ja yhteiset kentät). *Title*-kenttään kirjataan yhteisnimeke tai otsikko.

Kenttään **P/OS** voidaan merkitä erityistietoja dokumentin käyttöönottoon vaadituista ohjelmistoista tai laitteistoista. Kenttä voidaan kuitenkin jättää huomiomatta, mikäli mitään erityistä mainittavaa ei ole.

Jos kyseessä on opetus- tai muu materiaali, jolle voidaan osoittaa yksittäinen selkeä tekijä, useita tekijöitä tai yhteisö, merkitään tämä henkilötieto kenttään **Author**. Mikäli tekijä on epäselvä tai ei mainita ensisijaisissa lähteissä, tämä kenttä voidaan jättää huomioitta.

Manufacturer-kenttään voidaan merkitä dokumentin valmistanut yritys tai yhteisö, mikäli sellainen on merkitty dokumenttiin tai sen alkuperäispakkaukseen. Samoilla ehdoilla voidaan käyttää kenttää **Publisher**.

Mikäli dokumentti on osa sarjaa, tieto voidaan merkitä **Series**-kenttään. Jos dokumentin järjestys sarjan osana ei tule ilmi dokumentin nimestä, se voidaan merkitä kenttään suluissa olevalla järjestysnumerolla.

Release year-kenttään merkitään dokumentin julkaisuvuosi. Kenttä on tyyppiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Mikäli kyseessä on uusintapainos aiemmin julkaistusta DVD:stä, alkuperäinen julkaisuvuosi voidaan merkitä *Notes*-kenttään. Valmistus- tai julkaisuvuosi on usein merkitty melko hyvin alkuperäispakkaukseen tai dokumenttiin.

Standard number-kenttään voidaan kirjata dokumentin mahdolliset standardinnumero- tai -kirjainsarjat. Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinnumeroa.

6. Books

Tähän aineistotyyppiin luetteloidaan kaikki kokoelmiin kuuluva kirja-aineisto. Kirjat ovat useimmiten ohje- tai käsikirjoja eri laitteille ja ohjelmistoille. Myös muu painettu aineisto, joka ei selkeästi ole kausijulkaisu (ks. aineistotyyppi *Magazines*), voidaan luetteloida *Books*-kategoriaan.

ID
Category
Type
Title
 Author
 Publisher
 Series
 Release year
 Standard number
 MAC
 Technical info
Location
Status
 Notes
 Private notes

Type-kenttään merkitään tämän aineistotyypin kohdalla, minkälaisesta painotuotteesta on kyse.

Esimerkkejä kategorian tyypeistä:

- manual (ohje- tai käsikirja laitteistolle)
- guide book (ohje- tai käsikirja ohjelmistolle)
- fiction (kaunokirja)
- print (tuloste tai muu irtolehtinen painotuote)

Title-kenttään merkitään dokumentin nimeke. Tämä tieto tulee etsiä kirjan nimiösivulta, jossa on usein nimekkeen lisäksi tiedot kustantamosta, tekijästä, julkaisuajasta- ja paikasta sekä muista luetteloinnille olennaisista tiedoista. Muiden painotuotteiden kohdalla nimekkeen määrittäminen voi olla haastavampaa, mutta esimerkiksi otsikkoa voidaan käyttää nimekkeenä. Mikäli nimekettä ei löydy ensisijaisista lähteistä eikä toissijaisten lähteiden avulla, voidaan sellainen keksiä. Tällöin nimeke merkitään hakasulkuihin ([]).

Kenttään **Author** merkitään dokumentin tehnyt yksilö, yhteisö tai yritys. Tämä tieto tulee etsiä kirjan nimiösivulta, jossa on usein tekijän lisäksi tiedot nimekkeestä, kustantamosta, julkaisuajasta- ja paikasta sekä muista luetteloinnille olennaisista tiedoista. Samat tiedot voivat löytyä myös kirjan loppuosassa olevasta kolofonista. Mikäli tekijää ei löydy, kuten usein irtolehtisten tulosteiden

kohdalla, voidaan kenttä jättää tyhjäksi.

Nimet ilmaistaan muodossa Sukunimi, Etunimi.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Kraus, Carsten; Kemp, Thomas; Södler, Artur (useat tekijät ketjutetaan puolipisteillä)

Publisher-kenttään merkitään tiedot kustantajasta ja/tai julkaisijasta. Nämä tiedot löytyvät useimmiten kirjan nimiösivulta, jossa on usein kustantajan lisäksi tiedot nimekkeestä, tekijästä, julkaisuajasta- ja paikasta sekä muista luetteloinnille olennaisista tiedoista. Samat tiedot voivat löytyä myös kirjan loppuosassa olevasta kolofonista. Kentän voi jättää tyhjäksi muiden painotuotteiden kohdalla, mikäli selkeää julkaisijaa ei ole merkitty.

Jos dokumentti on osa sarjaa, tämä tieto merkitään **Series**-kenttään. Tässä tulee kuitenkin huomioida yksittäisten dokumenttien ja jatkuvien ja kausijulkaisujen ero. Lehdet ovat jatkuvia julkaisuja, vaikka lehden ilmestyminen olisikin päätynyt, ja luetteloidaan *Magazines*-aineistotyyppiin.

Release year -kenttään kirjataan julkaisuvuosi. Kenttä on tyypiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Tämä tieto löytyy useimmiten kirjan nimiösivulta, jossa on usein julkaisuajan lisäksi tiedot nimekkeestä, tekijästä, kustantajasta, julkaisijasta ja julkaisupaikastapaikasta sekä muista luetteloinnille olennaisista tiedoista. Samat tiedot voivat löytyä myös kirjan loppuosassa olevasta kolofonista. Mikäli dokumentista ei löydy julkaisu- tai ilmestymisaikaa, tämä kenttä voidaan jättää huomioimatta.

Standard number - kenttään merkitään kirjojen ISBN-numero (International Standard Book Number) ja kirjasarjojen mahdollinen ISSN-numero (International Standard Serial Number). Mikäli tietoa ei löydy dokumentista itsestään, voidaan kenttä jättää tyhjäksi. Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinumeroa.

7. Magazines

Tähän aineistotyyppiin luetteloidaan painetut dokumentit, jotka ilmestyvät kausiluontoisesti tai jatkuvasti. Tällaisia aineistoja ovat esimerkiksi lehdet, kuvastot ja muut mainokset. Lehdet ja muut jatkuvat julkaisut luetteloidaan samaan tietueeseen sen sijaan, että jokaiselle yksittäiselle lehdelle olisi oma tietueensa. Kokoelmassa olevien numeroiden eli yksittäisten lehtien määrä ja vuosikertojen puuttuvat numerot merkitään *Notes*-kenttään.

ID
Category
Type
Title
 Publisher
 Release year
 Standard number
 Technical info
Location
Status
 Notes
 Private notes

Type-kentässä erotellaan tässä aineistotyyppissä lehdet ja kuvastot.

- magazine (harrastajille suunnattu lehti)
- journal (ammattilehti)
- commercial (kuvastot ja mainoslehtiset, joita julkaistaan tai on julkaistu säännöllisesti)

Title-kenttään merkitään dokumentin nimeke, joka on tässä tapauksessa jatkuvan julkaisun yhteinen nimi. Mikäli julkaisu on muuttanut nimeään, merkitään molemmat nimekkeet siten, että alkuperäinen nimi kirjataan ensin. Nimeke löytyy useimmiten kannesta tai ensimmäisiltä sivuilta.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- Mikrobitti

MB (*Notes*-kenttään on kirjattu nimenvaihdosvuosi. Uusi nimi on kirjattu uudelle riville.)

Kenttään **Publisher** kirjataan dokumentin julkaisija(t). Mikäli kausijulkaisun julkaisija on vaihtunut tai vaihtanut nimeä, alkuperäinen julkaisija tai julkaisijan nimi merkitään sulkuihin. Nimeke löytyy useimmiten kannesta tai ensimmäisiltä sivuilta. Mahdolliset nimenmuutokset voi joutua tarkistamaan toissijaisista lähteistä, jos halutaan luetteloida mahdollisimman tarkasti.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- H-Town Oy

Release year -kenttään voidaan merkitä julkaisun alkamisvuosi, mikäli lehteä on ilmestynyt usean vuoden ajan tai yksittäisen kokoelmassa olevan vuosikerran vuosiluku, mikäli kyseistä lehteä on vain yhdeltä vuodelta. Kenttä on tyypiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. *Notes*-kenttään voidaan kirjata tarkemmin lehden ilmestymisaika, kun taas *Technical info* -kenttään merkitään kokoelmasta löytyvät vuosikerrat.

Standard number -kenttä on tarkoitettu jatkuvien julkaisujen ISSN-numerosarjoille (International Standard Serial Number). Numeroinnin kansainvälinen lyhenne merkitään ennen standardinumeroa.

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- ISSN 0781-2078

8. Artifacts

Tämä aineistotyyppi on tarkoitettu erilaisille esineille, joita Turku Game Labin kokoelmiin kuuluu. Yhteistä näille on, etteivät ne sovi mihinkään muuhun kategoriaan.

ID
Category
Type
Title
 Manufacturer
 Publisher
 Series
 Release year
 Technical info
Location
Status
 Notes
 Private notes

Type-kentässä tarkennetaan dokumentin tyyppiä. Tässä aineistotyyppissä tyyppi voi olla esimerkiksi:

- print (mahdollisesti kehystetty juliste)
- figure (suuri hahmo, patsas)
- figurine (pieni hahmo, patsas)
- board game (lautapeli)

Title-kenttään kirjataan dokumentin nimeke. Mikäli tätä tietoa ei ole löydettävissä dokumentista itsestään tai sen alkuperäispakkauksesta, voidaan se selvittää toissijaisten lähteiden avulla tai keksiä nimeke, jolloin se merkitään hakasulkuihin ([]).

Esimerkkejä kentän käytöstä:

- [Fighters] (Julisteessa on taistelulentokoneita.)
- Secret of the Silver Blades

Manufacturer eli valmistaja-kenttään kirjataan tämän aineistotyyppin dokumentin valmistanut yritys tai yhteisö. Tieto tulisi ottaa alkuperäispakkauksesta tai dokumentista itsestään, mutta toissijaisetkin lähteet voivat olla avuksi. Jos yritys on myöhemmin muuttanut nimeään, voidaan nykyinen nimi merkitä sulkeisiin valmistusaikaisen nimen jälkeen.

Mikäli dokumentissa on tuotu esiin maahantuoja hyvinkin merkittävänä tietona, se voidaan merkitä kenttään **Publisher**. Tällöin on hyvä merkitä yrityksen nimen jälkeen '(importer)'. Muutoin kenttään kirjataan mahdollinen julkaisija.

Mikäli dokumentti on osa sarjaa, tiedot sarjasta voidaan merkitä **Series-**kenttään.

Release year-kenttään kirjataan dokumentin valmistusvuosi. Kenttä on tyypiltään int(11), minkä vuoksi kenttään voidaan merkitä vain numeroita. Mikäli kyseessä on uusintapainos, alkuperäinen valmistusvuosi voidaan merkitä *Notes*-kenttään, jos se on helposti selvitettävissä.

Hyllyluokitus (Pelimuseo)

Hyllyluokituksella osoitetaan dokumentin paikka ja järjestys hyllyllä. Järjestyksen osoittava signum eli paikkamerkintä muodostuu kolmesta osasta eli fasetista. Signum merkitään *Technical info* -kenttään seuraavasti:

Signum:

NP-7;80 *

ATA

NP viittaa luokkaan, 7 aineistotyyppiin ja 80 julkaisuaikaan. Asteriskilla (*) osoitetaan dokumentin kuuluvan luokkatilaan C3031 syksyllä 2015 tapahtuvan muuton jälkeen. Jos asteriskia ei ole signumissa, dokumentti soveltuu sijoitettavaksi näyttelykokoelmaan. ATA on nimekkeen kolme ensimmäistä kirjainta. Vaikka *Title*-kenttään kirjattu nimeke olisi hakasulkeissa, niitä ei merkitä signumiin.

Luokka osoittaa dokumenttien ryhmittymisen valmistajan tai käytettävän alustan mukaan riippuen aineistotyyppistä. B2048-luokassa videopelit ja osa painetuista dokumenteista on ryhmitelty luokan mukaan, ja luetteloinnin aikana sekä syksyllä 2015 tapahtuvan muuton aikana tämä järjestys olisi hyvä säilyttää vähintään paikkamerkinnän fasetteina.

Fasetit:

NP ei välittävää laitetta; dokumentti ei käsittele mitään kokoelmaan kuuluvaa laitteistoa tai alustaa; sekalainen aineisto (esimerkiksi lehdet, esineet)

OT muu alusta; tarkemmin määrittelemätön elektroniikka, joka voi toimia usean eri laitteen kanssa

AM Apple / Macintosh

AT Atari ST

CA Amiga

CC Commodore

LA Laser

NI Nintendo

OR Oric Atmos

PC tietokone

PS Playstation

SI Sinclair / ZX Spectrum

SP Spectravideo MSX

SS Sega Saturn

VI VIC-20

Aineistotyyppi on sama kuin luetteloinnissa (*Category*) ja noudattaa samaa numerointia.

Fasetit:

1 Tietokoneet, monitorit, pelikonsolit sekä muut suuret laitteet (*Computers & Monitors*)

2 Käsikonsolit ja pienet laitteet (*Handhelds*)

- 3** Lisälaitteet ja -varusteet, muu elektroniikka (*Accessories*)
- 4** Videopelit ja muut ohjelmistot (*Games*)
- 5** DVD:t (*DVDs*)
- 6** Kirjat ja painettu aineisto (*Books*)
- 7** Kausijulkaisut (*Magazines*)
- 8** Esineet (*Artifacts*)

Julkaisuaika on sama kuin luetteloinnissa (*Release year*). Tarkan vuoden sijaan hyllyluokka määrittyy vuosikymmenten mukaan. Mikäli julkaisu ajoittuu useammalle vuosikymmenelle, valitaan fasetti varhaisimman julkaisuvuoden mukaan.

Fasetit:

- UN** tuntematon
- 70** 1970-luku
- 80** 1980-luku
- 90** 1990-luku
- 00** 2000-luku
- 10** 2010-luku

IDn ja paikkamerkinnän merkitseminen dokumenttiin (Pelimuseo)

Signum ja ID suositellaan merkitsemään dokumenttiin mahdollisimman vähän käyttöä haittaavasti ja dokumenttia suojellen. Tämän vuoksi suositellaan tekemään esimerkiksi kopiopaperista vyötteitä ja kaistaleita, joilla tunnisteet saadaan kiinnitettyä dokumenttiin sitä vahingoittamatta. Paperin lisäksi tarvitaan saksia, lankaa tai kuminauhaa, teippiä sekä mahdollisesti nitojaa ja rei'itintä.



Kuvassa esimerkkejä vyötteiden ja paperinkaistaleiden käytöstä.