

Anniina Tikkanen

Pelipalveluiden kehittäminen Pieksämäen kaupunginkirjastossa

Opinnäytetyö

Syksy 2014

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma

SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma

Tekijä: Anniina Tikkanen

Työn nimi: Pelipalveluiden kehittäminen Pieksämäen kaupunginkirjastossa

Ohjaaja: Ari Haasio

Vuosi: 2014 Sivumäärä: 51 Liitteiden lukumäärä: 5

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluja kartoittamalla ensin niiden nykyinen taso ja esittämällä ideoita palvelun parantamiseksi. Tutkimuksessa selvitettiin kaupunginkirjaston pelipalvelujen nykyistä tasoa haastatteleamalla kirjaston henkilökuntaa ja pyytämällä pieksämäkeläisiä 15–17-vuotiaita nuoria vastaamaan kyselyyn aiheesta.

Opinnäytetyön tutkimuksessa käytettiin teemahaastatteluja kvalitatiivisina tutkimusmetodeina ja kvantitatiivisia metodeja edustavaa kyselylomaketutkimusta. Teemahaastattelussa haastateltiin kolmesta Pieksämäen kaupunginkirjaston työntekijää, kyselylomakkeeseen saatiin 120 vastausta pieksämäkeläisiltä nuorilta.

Tutkimuksessa selvisi, että Pieksämäen kaupunginkirjaston pääkirjaston Poleenin pelipalveluille on laskettu perusteet, mutta ne kaipaavat vielä työtä varsinkin lainattavan peliaineiston osalta. Lähikirjastoilla pelipalveluja ei vielä ole.

Tutkimuksen aikana esille nousseita pelipalveluiden kehitysideoita esitellään opinnäytetyön lopussa. Näistä eniten esille nousivat ehdotukset, että Pieksämäen kaupunginkirjaston pitäisi järjestää enemmän pelitapahtumia, sekä että kirjaston eri toimipisteisiin pitäisi nimetä omat pelivastaavansa.

Asiasanat: pelipalvelut, kehittäminen, kirjastopalvelu, kvalitatiivinen tutkimus, kvantitatiivinen tutkimus

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and Information Services

Author/s: Anniina Tikkanen

Title of thesis: Improving gaming services at Pieksämäki City Library

Supervisor(s): Ari Haasio

Year: 2014 Number of pages: 51 Number of appendices: 5

The purpose of this thesis was to improve Pieksämäki City Library's gaming services by first identifying the current level of services and then presenting suggestions for improving them. The study examined the current level of Pieksämäki City Library's gaming services by interviewing library staff and by executing a survey on the subject among 15 to 17 year-old youth in Pieksämäki.

Both qualitative and quantitative research methods were used in this study. Thirteen members of Pieksämäki City Library's staff were interviewed during qualitative research interviews and 120 youth answered the survey which represented the quantitative research methods.

In conclusion, the research suggests that the gaming services at Pieksämäki City Library's main library, Poleeni, have a string basis. However, their main area for improvement is the existing game collection. In the meantime, local libraries are yet to start the development of these services of their own.

The improvement suggestions that came up during the study are presented at the end of the thesis. According to the research, the most wanted upgrades for these services were an increased amount of gaming events at Pieksämäki City library, as well as adding a position in each library for a person responsible for gaming.

Keywords: gaming services, improvement, library service, qualitative reseach, quantitative research

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
Kuvioluettelo.....	6
Käytetyt termit ja lyhenteet	7
1 JOHDANTO	8
2 IHMISEN PELITARVE	10
2.1 Miksi ihminen pelaa?	10
2.2 Pelaamisen historia.....	11
2.2.1 Perinteisten pelien historia.....	11
2.2.2 Digitaalisten pelien historia	12
2.3 Suomalaisen pelaaminen.....	13
3 PELIT JA PELAAMINEN KIRJASTOISSA.....	15
3.1 Kirjastoissa pelaaminen	15
3.2 Kirjastoissa pelaamisen muodot	16
3.3 Pelitilat ja pelitapahtumat kirjastoissa	18
3.4 Kirjaston henkilökunnan pelisivistys	18
4 TUTKIMUS.....	20
4.1 Tutkimuksen taustaa.....	20
4.2 Tutkimusongelma ja tutkimusmenetelmät	21
4.3 Teemahaastattelu ja haastattelun toteutus	22
4.4 Kyselylomakkeen kuvaus ja kyselyn toteutus	23
5 TUTKIMUSTULOKSET	26
5.1 Vastaaajien taustat	26
5.2 Pelaajat kirjastoväen ja nuorten joukoissa	28
5.3 Kirjaston pelipalvelut	31
5.4 Pelipalveluiden käyttäminen.....	35
5.5 Pelipalveluiden kehittämistoiveet	37
6 JOHTOPÄÄTÖKSET / LOPUKSI	39

6.1 Tulosten yhteenveto.....	39
6.2 Pelipalveluiden kehitysideat.....	41
7 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI.....	44
LÄHTEET	46
LIITTEET.....	51

Kuvioluettelo

Kuvio 1. Haastateltujen iät	26
Kuvio 2. Kyselyyn vastanneiden sukupuolet prosentteina	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Kuvio 3. Kyselyyn vastanneiden kirjastossa käyminen prosentteina.....	27
Kuvio 4. Haastateltujen pelaamat pelit.....	29
Kuvio 5. Kyselyyn vastanneiden keskimääräiset peliajat / pelikerta.....	31
Kuvio 6. Kyselyyn vastanneiden mielipiteet pelitiloista ja pelilaitteista	34
Kuvio 7. Kyselyyn vastanneiden mielipiteet pelitarjonnasta	37
Kuvio 8. Kyselyyn vastanneiden peliaineiston hankintatoiveet	38

Käytetyt termit ja lyhenteet

Digitaaliset pelit	Digitaaliset pelit, toiselta nimeltään elektroniset pelit, on nimitys, joka kattaa tietokone-, konsoli-, elektroniikka-, mobiili-, virtuaali- ja verkkopelit. (Huhtamo & Kangas 2002, 361.)
Mobiilipelit	Mobiilipelit ovat mobiililaitteille, kuten kännyköille ja tableteille ladattavia ja niillä pelattavia pelejä. (Mäyrä & Ermi 2014, 2.)
Peli	Pelillä tarkoitetaan kahden tai useamman osapuolen (pelaajan ja tietokoneen tai eri pelaajien) välisiä vuorovaikutustoimintoja, joita ohjaavat jonkinlaiset säännöt ja joihin yleensä liittyy jokin tavoite. (Huhtamo 2002, 19.)
Pelisivistus	Pelisivistus on pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä. Sen ytimessä on pelilukutaito, joka pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. (Meriläinen 2013, 10.)
Perinteiset pelit	Perinteisillä peleillä tarkoitetaan pelityyppiä, johon kuuluvat muun muassa korttipelit, lautapelit, paperilla pelattavat pulmapelit ja seurapelit. (Mäyrä & Ermi 2014, 16.)

1 JOHDANTO

Valitsin opinnäytetyöni aiheen ollessani työharjoittelussa Pieksämäen kaupunginkirjastossa syksyllä 2013. Kaupunginkirjaston informaatikko esitteli minulle pyynnöstäni erilaisia aiheita opinnäytetyötäni varten. Peleistä kiinnostuneena ja pelaamista itse kevyesti harrastavana otin pallon Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluiden kehittämistä vastaan mielenkiinnolla. Kirjastojen pelipalveluista ei ole montaa tutkimusta, joten aihevalinta kiinnosti minua myös siltä kannalta. Lisäksi opinnäytetyöni olisi avuksi kotiseutuni kirjastolle.

Kirjastoissa pelaaminen on muuttunut aikojen saatossa. Erilaisia lautapelejä kirjastojen tiloissa on pelattu jo kauankin, digitaalisia pelejä niissä alettiin pelata, kun ensimmäiset rompuilla olevat tietokonepelit olivat ilmestyneet markkinoille (Marjomaa 2013, 78). Nykyään monissa isommissa kirjastoissa on omat pelitilansa, joissa voi pelata niin lautapelejä kuin digitaalisia pelejä konsoleilla tai tietokoneilla. Lisäksi monista kirjastoista pystyy nykyään myös lainaamaan peliaineistoa, kuten lautapelejä tai konsolipelejä. Nämä yhdessä kirjastoissa järjestettävistä pelitapahtumista ja ohjatuista pelikerroista muodostavat yhdessä kirjastojen pelipalvelut.

Pieksämäen kaupunginkirjasto toivoi pelipalvelujensa tutkimista ja kehittämistä, sillä ne ovat jääneet siellä vähemmälle huomiolle. Pääkirjastossa Poleenissa pelipalveluille on laskettu perusteet lainattavan peliaineiston ja nuortentilasta löytyvien pelilaitteiden ja pelien muodossa, mutta aineisto on vielä vähäistä ja kirjaston henkilökunta arkailee pelien kanssa toimimista niiden tuntemattomuuden vuoksi. Myöskään pelitapahtumia Poleenin kirjastossa ei ole ollut montaa, työharjoitteluni aikana järjestettiin ensimmäinen.

Pieksämäen kaupunginkirjaston lähikirjastoissa Naarajärvellä, Jäppilässä ja Virtasalmella pelipalvelut ovat vasta aloittelemassa kehittymistään varsinaisiksi palveluiksi. Missään lähikirjastossa ei ole pelitiloja, saattaka pelilaitteita asiakaspäätteen lisäksi. Peliaineiston määräkin jää vähänlaiseksi, pelitapahtumia kirjastoilla ei ole ollut.

Tutkimuksellani pyrin selvittämään Pieksämäen kaupunginkirjaston pääkirjaston ja lähikirjastojen tämänhetkisten pelipalveluiden tarjonnan todellisen laidan, mitä

mieltä kirjaston henkilökunta on pelipalveluiden tarjoamisesta kirjastossa ja heidän valmiutensa toimimaan pelien parissa, sekä miten Pieksämäen kaupungin alueen nuoret käyttävät kirjaston tarjoamia pelipalveluja, heidän mielipiteensä niistä ja toiveensa palvelujen parantamiseksi.

2 IHMISEN PELITARVE

2.1 Miksi ihminen pelaa?

Pelit ja leikit ovat osa ihmisten kehitystä ja monelle tärkeä vapaa-ajanviete niin lapsuudessa kuin vanhempanakin. Jo pienet lapset leikkivät monia erilaisia leikkejä, kuten perinteisiä ulkoleikkejä. Nykyään myös yhä nuoremmat lapset tutustuvat digitaalisiin peleihin jo varhain kasvuvaiheessaan, ja pelaavat niitä paremmin kuin aikuiset. Monet eri tieteenalat ovat kiinnostuneet ihmisten pelaamisen tarpeista ja aikojen kuluessa syistä ihmisten ja varsinkin lasten leikkimisen ja pelaamisen taustoilta on tehty paljon tutkimuksia eri näkökulmista (Laurinolli 19.4.2012). Tässä ei käydä läpi jokaista näkökulmaa, mutta seuraavaksi kuitenkin esitellään yleisimmiksi uskottuja syitä ihmisten pelaamisen taustoilta.

Yhdessä pelitutkimuksen tärkeimmistä kirjoista Johan Huizinga (1967, 9) kirjoittaa, että leikki on mielekästä toimintaa, joka kohoo puhtaasti biologisen toiminnan yläpuolelle. Tämä tarkoittaa, että ihminen saa peleistä ja leikeistä mielihyvää tavalla, jota pelkkä perusteiden tyydyttäminen ei tuota. Huizingan mukaan melkein kaikki ihmisten pelaamisen ja leikkimisen taustalle kehitetyt teoriat ovat totta yhtä aikaa, esimerkiksi teoria ihmisen synnynnäisen jäljittelyvietin seuraamisesta ja teoria ihmiseen sisäänrakennetusta kilpailunhalusta eivät mitenkään kumoa toisiaan vaan voivat esiintyä rinnakkain. (1967, 10–11.)

Pelaaja ja bloggaaja Victor Manrique on vienyt Huizingan ajatusta leikin mielekkyydestä eteenpäin ja toteaa ihmisten pelaavan, koska he tulevat siitä onnellisiksi (18.2.2013). Toisessa blogitekstissään Manrique palaa aiheeseen ja kuvailee ihmisten motivaatioita pelaamisen taustalla. Näitä ovat muun muassa halu ylläpitää sosiaalisia kontakteja ja omaa statustaan, jonka Manrique näkee olevan yksi syy monien suosittujen Facebook-pelien taustalla (2.4.2013).

Ihmiset eivät kuitenkaan aina pelaa pelkästään pelaamisen riemusta. Esimerkiksi shakki ja sen esiversiot edustavat strategisia pelejä, joiden tarkoituksena on opettaa pelaajilleen sotataitoja. Shakin on sanottu voivan auttaa pelaajaansa unohtamaan kaikki ongelmansa, mutta samalla se voi myös herättää vihaa ja ahdistusta

joillekin (Mehl 1993, 20). Myös nykyajan digitaalisten pelien pelaamisen taustalla on usein oppiminen jopa siinä määrin, että oppimispelit ovat nykyisin oma kategoria digitaalisten pelien joukoissa. Nämä pelit ovat usein tehty tukemaan opetusta ja saamaan aikaan keskusteluja oppilaiden kesken (Hentonen 2013, 68). Oppimispelit voivat myös tukea itsenäistä opiskelua, kuten kielten opiskeluun tarkoitettu mobiilipeli Duolingo tekee.

Ihmisillä on paljon erilaisia syitä pelaamiseen (Jeng & Teng 2008, 1054). Joillekin se on rentoa vapaa-ajanvietettä, toisille väline oman älyn ja kekseliäisyyden testaamiseen, jotkut käyttävät niitä uuden oppimiseen, ammattipelaajille pelit ovat keino itsensä elättämiseen ja kilpailuhenkisille ihmisille pelaamalla voi otella muita pelaajia vastaan. Pelaamista on myös kuvailtu keinoksi paeta todellisuutta (Reeves 20.11.2012).

2.2 Pelaamisen historia

2.2.1 Perinteisten pelien historia

Ympäri maailmaa ihmiset ovat pelanneet aivan alkuaajoistaan lähtien (Botermans 1990, 10–11). Arkeologit ovat löytäneet pelilautoja ja arpakuutioita muinaisten kulttuurien jäljiltä mm. Kreetasta, Mesopotamiasta ja koko Rooman valtakunnan alueelta. Vanhimmat todisteet pelaamisesta sijoittuvat noin vuodelle 4000 eaa., mutta ihmisten voidaan olettaa pelanneen pelejä sitäkin aikaisemmin (Botermans 1990, 15).

Yksi vanhimmista löydetyistä lautapeleistä on Urin kuninkaallinen peli, joka on yli 4 500 vuotta vanha (Tam 26.2.2008). Nämä muinaisen Mesopotamian alueelta löydetyt pelilaudat kaivettiin esille 1920-luvulla yläluokkalaisten haudoista, joissa niillä oli tarkoituksena tuottaa ajankulua vainajien matkalla tuonpuoleiseen (Botermans 1990, 22).

Muinaiset ennustusnuolet ja -tikut ovat pohja moniin nykyisiin pelivälineisiin, kuten arpakuutioihin ja pelikortteihin, sillä ensimmäiset uhkapelit pelattiin näillä, ja niistä syntyivätkin onneen, taitoon ja arvaukseen pohjautuvat pelit (Botermans 1990,

10). Puhtaaseen taitoon perustuvat älypelit, kuten shakki, kehittivät myöhemmin, kun pelaajat poistivat onnenpeleistä sattuman osuuden, kuten nopat.

Onnenpelien ja älypelien rinnalla on kautta ihmiskunnan historian pysyneet myös tarkkuuteen ja voimaan keskittyvät pelit, joiden epäillään saaneen alkunsa tarpeesta opettaa metsästystaitoja nuorille ihmisille (Botermans 1990, 10). Nykyään nämä pelit näkyvät vahvasti urheilukisoissa, kuten esimerkiksi keihäänheittokisat.

Egyptin seinämaalaukset, vanhat lautapelilöydöt, Olympialaiset ja monet muut todisteet kertovat meille ihmisten pelaamisesta läpi historian. Keskiajalta säilynyt, Kastilian ja Leónin kuningas Alfonso X:n kirja *Libro de Juegos*, Pelien kirja, on yksi näistä (Botermans 1990, 9). Pelien kirja kuvailee aikansa lautapelejä, ja nostaa pelaamisen tärkeäksi ajanvietteen muodoksi (Alfonso X 1283).

Pelit ovat aikojen saatossa muokkautuneet kulttuurien ja ihmisten tarpeiden mukaan moniin eri muotoihin. Viimeisin iso muodonmuutos tapahtui 1920-luvulla, kun pattereilla toimivat lautapelit näkivät päivänvalon ja muodostivat pohjan elektroniselle pelaamiselle (Lehtonen & Kyllönen 2010, 4).

2.2.2 Digitaalisten pelien historia

Useimmille ihmisille pelaaminen tarkoittaa nykyisin tietokoneen tai pelikonsolin avulla pelattavien digitaalisten pelien pelaamista. Digitaalisten pelien esiversiot eivät kuitenkaan olleet vielä edes olemassa sata vuotta sitten, jolloin mekaaniset pelit hallitsivat muun muassa pelihalleja (Huhtamo 2002, 37).

Digitaaliset pelit ovat toisen maailmansodan jälkeisestä viihteen ja populaarikulttuurin ilmiön lapsia, sillä aikaisemmin ei ollut teknologiaa, joilla digitaalisia pelejä olisi voinut toteuttaa. Ensimmäiset aidosti digitaaliset pelit ilmestyivät 50- ja 60-lukujen taitteessa, näiden joukossa yksi ensimmäisistä tietokonepeleistä Spacewar (Mäyrä 2004, 2).

Spacewarin ilmestymistä seuranneiden kymmenen vuoden aikana digitaaliset pelit aloittivat voittokulkunsa. 1970-luvulla videopelit, silloiselta nimeltään televisiopelit, valloittivat Euroopan. Videopelit joutuivat kuitenkin nopeasti kamppailemaan valta-

asemastaan käsikonsolipelien esiversioiden kanssa. 80-luvulla myös mikrotietokoneiden mahdollistamat, pelaajien itse tekemät pelit ilmestyivät markkinoille, jolloin varsinainen murros digitaalisten pelien pelaamiseksi tapahtui (Forsten 2007, 54–55). 1980-luvulla pelaajat kantoivat myös koteihinsa ensimmäisiä digitaalisia pelejä pyörittäviä pelikonsoleita televisioihin kytkettäviksi (Huhtamo 2002, 39).

Digitaalisten pelien ensimmäisen voitonmarssin jälkeen ne ovat nähneet monia eri muotoja tietokoneen näytöllä, televisioruudulla, erilaisilla käsikonsoleilla ja kännyköiden näytöillä. Myös digitaalisia pelejä pyörittäviä laitteita, kuten erilaisia konsoleita on paljon erilaisia. Kaikista eri muodoistaan huolimatta digitaaliset pelit sisältävät edelleen samoja ideoita, peli- ja pistelaskutapoja kuin varhaisemman ajan perinteiset pelit. (Huhtamo 2002, 19–20.)

2.3 Suomalaisen pelaaminen

Pelaaminen on osa monen ihmisen elämää. Jopa 98,5 % suomalaisista pelaa jotakin (Mäyrä & Ermi 2014, 2). Frans Mäyrän ja Laura Ermin suorittaman pelaajabarometritutkimuksen mukaan suomalaisista 94,6 % pelaa perinteisiä pelejä, kuten lauta- ja korttipeliejä, 69,3 % digitaalisia viihdepelejä esimerkiksi tietokoneilla, ja perinteisiä rahapelejä pelaa 79,0 % suomalaisista (2014, 37–41).

Mäyrän ja Ermin (2014, 17–18) tutkimuksesta käy ilmi, että perinteiset pelit kuten lauta-, kortti- ja ulkopelit pitävät ensimmäisen sijan suomalaisten suosikkipeleinä kaikista pelimuodoista. Tutkimuksen mukaan perinteisistä pelimuodoista suomalaiset pelaavat eniten paperille pelattavia pulmapelejä, kuten sudokuja ja sanaristikkoita.

Digitaalisista peleistä suomalaiset pelaavat eniten yksin pelattavia tietokonepelejä, kuten pasianssia, mutta mobiililaitteilla pelattavia pelejä pelataan aktiivisemmin. Eli satunnaispelaajat huomioiden useampi suomalainen pelaa tietokonepelejä, mutta mobiilipelit ovat päivittäin pelaavien suosikki. (Mäyrä & Ermi 2014, 18–19.) Verrattaessa 2013 vuoden pelaajabarometria aikaisempiin vuosiin Mäyrä ja Ermi (2014, 20) osoittavat, että mobiilipelien suosio on ollut vakaassa nousussa vuodesta 2009

asti, vaikka kaikki muut digitaalisen pelaamisen muodot ovat olleet pienessä laskussa.

Veikkauksen tarjoamat perinteiset rahapelit ovat suomalaisten kaikkein suosituin rahapelien muoto vuoden 2013 tutkimuksen mukaan, tosin kaikkien rahapelien suosio on laskenut hieman vuoden 2011 tutkimukseen verrattuna (Mäyrä & Ermi 2014, 20–21).

Suomalaisista 18,5 % pelaa myös opetuspelejä, kuten matematiikka- tai lukutaitopelejä (Mäyrä & Ermi 2014, 44). Näitä pelejä voidaan hyödyntää muun muassa kouluissa, politiikassa tai terveydenhuollossa (Heikkinen 2008, 7–8). Opetuspeleistä käytetään myös nimitystä oppimispelit. Oppimispelien hyödyntäminen nykypäivän opetuksessa varsinkin lasten ja nuorten parissa on hiljalleen kasvussa Suomen kouluissa, tosin edelleen opetus sujuu useammin ilman pelien hyväksikäyttöäkin (Hentonen 2013, 69).

3 PELIT JA PELAAMINEN KIRJASTOISSA

3.1 Kirjastoissa pelaaminen

Kirjastojen pelitoiminnan juuret ovat yllättävän pitkät. Ensimmäinen dokumentointi kirjastossa kokoontuneesta peliseurasta on vuodelta 1854, jolloin San Franciscon mekaaninen kirjasto tarjosi tilojaan pelaajille (Mediakasvatus).

Suomessa on jo monta pelitoimintaa tiloissaan järjestäviä kirjastoja (Marjomaa 2013, 78). Esimerkiksi Oulun kaupunginkirjasto tarjoaa nettisivujensa mukaan asiakkailleen lainattavaksi tietokone- ja konsolipelejä, ja kirjaston tiloissa pelattavaksi Playstation 3 – pelejä sekä lautapelejä (Oulun kaupunginkirjasto).

Useimmissa pelimahdollisuuksia tarjoavissa kirjastoissa pelitilat sijoittuvat lasten- ja nuorten osaston yhteyteen (Marjomaa 2013, 79). Kaikille avoimissa pelitiloissa kirjaston asiakkaat saavat pelata vain kaikille sallittuja pelejä, mutta jos pelitilat ovat suljetussa huoneessa voi niihin hankkia myös ikärajalista aineistoa, joita ikärajojen vaatimukset täyttävät asiakkaat voivat pelata.

Kirjastoista ulos lainattava peliaineisto koostuu digitaalisissa peleissä yleensä konsolipeleistä tietokonepelien hankalien kopiosuojaukikäytäntöjen takia (Pelikasvattajien verkosto 8.8.2014). Osalla kirjastoista on myös lautapelejä lainattavassa aineistossaan. Esimerkiksi Tampereen Metsossa vuonna 2012 lainattavat lautapelit olivat koko ajan kierrossa (Pekkanen 14.6.2012).

Kirjastot ovat myös alkaneet järjestää pelitapahtumia yhä enenevässä määrin. Esimerkiksi Pelikasvattajien verkoston järjestämä teemaviikoksi venähtänyttä kansallista pelipäivää vietetään jo useassa kirjastossa vuosittain (Pelikasvattajien verkosto). Yleisten kirjastojen hankerekisteriä tutkimalla huomaa myös, että peliaiheiset hankkeet ovat lisääntyneet muutaman vuoden sisään, ja suurin osa niistä on saanut päätöksen rahoituksesta. Esimerkiksi Helsingin kaupunginkirjaston (2012) Pelin paikka -hanke on yksi rahoituspäätöksen saaneista kirjastojen peliaiheisista hankkeista.

3.2 Kirjastoissa pelaamisen muodot

Kirjastoissa pelataan nykyisin niin perinteisiä lautapelejä kuin digitaalisiakin pelejä. Digitaalisten pelien pelaamista varten kirjaston pitää tarjota pelaamiseen sopivat laitteet tiloissaan, kuten pelikonsoli ja televisio tai videotykki -yhdistelmiä. Näiden lisäksi joistakin kirjastoista löytyy myös muun muassa pihaleikkeihin tarvittavia apuvälineitä (Marjomaa 2013, 81).

Digitaaliset pelivälineet kirjastoissa. Kirjastojen ensimmäiset digitaaliset pelit olivat tietokoneilla pelattavia romppuja (Marjomaa 2013, 78). Pelien kehittymisen seurauksena monissa suuremmissa kirjastoissa on nykyisin lainattava konsolipelikokoelma ja kirjastossa pelaamista varten pelikonsoli (Mediakasvatus). Käsikonsoleita on vain muutamassa kirjastossa, sillä kirjastojen kokoelmiin varatut määrärahat ovat rajalliset ja käsikonsolit ovat pienen kokonsa takia helposti kadotettavissa (Pietilä 2013, 29).

Kirjastoissa tietokoneella pelaaminen yleensä tarkoittaa asiakaspäätteillä selainpelien pelaamista (Pervalo 2007, 95–96). Asiakaspäätteillä kirjastojen asiakkaat voivat vapaasti hyväksikäyttää Internetin tarjoamaa laajaa selainpelivalikoimaa, joita usein ei olla rajoitettu millään tavalla, sillä sisällönsuodatusohjelmat estävät myös hyödyllisiä sivuja (Hyttinen 2014, 19). Tietokonepelit yleensä puuttuvat kirjastojen kokoelmista, sillä niitä koskevat lainaus- ja tekijänoikeuslait ovat kimurantteja (Marjomaa 2013, 80).

Mobiilipelit ovat kasvattaneet asemaansa suomalaisten suosiossa jo muutaman vuoden ajan (Mäyrä & Ermi 2014, 29–30). Nämä älypuhelimilla ja tableteilla pelattavat pelit kulkevat helposti pelaajien mukana, ja niitä voi pelata hetkellisesti esimerkiksi hammaslääkäriaikaa odotellessa. Kirjaston kokoelmissa ja laitteissa mobiilipelit eivät kuitenkaan vielä näy.

Digitaalisia pelejä on paljon erilaisille alustoille ja pelaajille. Niiden joukosta löytyy konsoleilla pelattavia toimintapelejä, tanssimattojen avulla pelattavia tanssipelejä, älypuhelimilla ja tableteilla pelattavia, kosketusnäyttöjen ominaisuuksia hyödyntäviä mobiilipelejä ja sekä tietenkin monennäköisiä tietokonepelejä näin muutaman esimerkin mainitakseni. Yksi esimerkki enemmän tekstipohjaiseen tarinankerron-

taan painottavista peleistä ovat useimmiten Japanilaista alkuperää olevat visual novel – pelit, joissa keskitytään kertomaan tarinaa kuvien ja tekstin kautta (Meifert-Menhard 2013, 153). Pelaaja pystyy hienoisesti vaikuttamaan tapahtumien kulkuun esimerkiksi valitsemalla vastausvaihtoehdon hahmojen välisessä keskustelussa, mutta yleensä peli painottuu kerronnan seuraamiseen.

Hyttisen (2014, 42–43) suorittaman tutkimuksen mukaan jää nähtäväksi miten digitaaliset pelit näkyvät kirjastojen tulevaisuudessa. Tutkimuksessa haastatelluista kirjastoammattilaisista suurin osa piti mobiilipelien suosiota merkittävänä asiana, ja yksi heistä totesi, että kirjastojen pelipalvelut siirtyisivät digitaaliseen muotoon tulevaisuudessa, mikäli lisenssisopimuksista olisi mahdollista neuvotella esimerkiksi Steamin kanssa. Steam on Internet-pohjainen pelipalvelu, jonka avulla on mahdollista ostaa ja ladata tietokonepelejä itselleen, jakaa niitä kavereille sekä olla osana Steamin yhteisöä. Myös Amerikassa Steamin käyttöä kirjaston pelipalveluissa ollaan mietitty, ja keskustelua käyttöoikeuksien hallinnasta käydään ainakin Seattlen yleisessä kirjastossa (Black, Killough & Macnifico 2013).

Kirjastojen muut pelimuodot. Marjomaan (2013, 81) mukaan viime vuosina kirjastojen hankinnoissa on kiinnitetty huomiota myös lauta- ja roolipeleihin. Nämä yleensä lasten ja nuorten osastojen yhteydestä löydettävät pelit ovat useimmissa kirjastoissa pelkästään kirjaston tiloissa pelattavaksi tarkoitettuja, mutta joissakin ne ovat myös lainattavissa (Oulun kaupunginkirjasto; Pekkanen 14.6.2012). Myös aikuisten osastoille ollaan hiljalleen hankkimassa lautapelejä.

Joidenkin kirjastojen kokoelmista löytyy myös välineitä pihaleikkeihin ja urheiluun. Esimerkiksi kirjastossa voi olla lainattavissa frisbee-kiekkoja tai krokettipelivälineet (Marjomaa 2013, 81). Esimerkiksi HelMet – kirjastoista on mahdollista lainata muun muassa tennismailoja ja footbageja.

Itse pelivälineiden lisäksi kirjastot tarjoavat asiakkailleen myös kirjoja ja lehtiä peleistä ja pelaamisesta. Ensimmäisiä roolipelikirjoja kirjastoista lainattiin 80-luvun puolella, ja nykyään moni pelaaja lukee peliarvioita kirjastojen asiaa koskevista lehdistä (Marjomaa 2013, 81; Mediakasvatus).

Perinteisten pelien hyviä puolia digitaalisiin peleihin verrattuna on se, että niitä voivat lainata minkä ikäiset tahansa. Lautapelien ikärajasuositukset kertovat enem-

män pelin vaikeustasosta kuin pelisisällöstä, joten pelejä pelaavien ja lainaavien iäkiä ei vahdita. (Marjomaa 2013, 81; Mediakasvatus.)

3.3 Pelitilat ja pelitapahtumat kirjastoissa

Pelitulojen järjestäminen kirjastoon voi muodostua hankalaksi. Varsinkin vanhempien kirjastorakennusten suunnittelussa ei ole huomioitu pelikonsolien paikkoja, saatikka pelitapahtumien järjestämiseen tarvittavia tiloja (Hyttinen 2014, 16). Pelaaminen, varsinkin digitaalisilla peleillä, myös tuottaa jonkin verran ääntä, joka äänieristetyin tilan puuttuessa saattaa häiritä muita asiakkaita. Siksi onkin hyvä, että nykyisin monissa kirjastoissa on erikseen hiljaiset tilat niitä tarvitseville asiakkaille, ja muissa tiloissa ei tarvitse enää kuiskutella (Nicholson 2010, 9).

Kirjaston pelitiloja mietittäessä pitää päättää halutaanko niistä avoimet vai suljetut. Avoimet pelitilat houkuttelevat asiakkaita tutkimaan tiloja ja koettamaan itsekin pelaamista. Suljettujen tilojen hyvä puoli taas on, että niissä voidaan pelata myös ikärajoitettuja pelejä, joiden pelaaminen avoimissa tiloissa olisi mahdotonta. Suljetut tilat ovat myös hyviä vähentämään meluhaittoja. (Marjomaa 2013, 79.)

Kirjastot ovat alkaneet järjestää enenevässä määrin erilaisia pelitapahtumia ja ohjattua pelitoimintaa, kuten säännöllisiä peli-iltoja tai pelikerhoja. Monet näistä on järjestetty yhteistyössä nuorisotoimen kanssa. Joissakin paikoissa nuorisotoimen tilat sijoittuvat kirjaston kanssa samaan yhteyteen, jolloin pelitoiminta on kokonaan heidän tiloissaan ja kirjaston puolella asiakkaat lainaavat peliaineistoa sekä pelaavat vapaamuotoisesti asiakaspöytäillä. (Hyttinen 2014, 17.)

Pelitapahtumat voivat painottua niin perinteisiin peleihin, digitaalisiin peleihin kuin niihin liittyvistä kulttuuri-ilmiöihin, kuten fanifiktioon tai cosplayhin (Huttunen & Marjomaa 2013, 24–25).

3.4 Kirjaston henkilökunnan pelisivistys

Henkilökunnan pelien tuntemus ja pelikokemus on aina etu kirjaston pelipalveluiden kannalta, mutta ei välttämättömyys (Forstein 2007, 70). Pelejä on valtava

määrä, joten niihin tottumaton saa päälleen nopeasti informaatiotulvan, josta on enemmän haittaa kuin hyötyä. Toisaalta pelien laaja kirjo tarkoittaa myös sitä, että niitä on helposti saatavilla ja niihin voi tutustua helposti (Meriläinen 2013, 12). Tämäkin kuitenkin vaatii intoa uuden opetteluun, ja mielenkiintoa pelejä kohtaan.

Kirjaston henkilökunnan on hyvä tietää miten oman kirjaston pelilaitteita käytetään ja mitä kirjaston peliaineisto tarjoaa, sekä osata kertoa digitaalisten pelien ikärajoja koskevista asioista. Nuoret asiakkaat harvemmin kaipaavat opastusta pelikonsolien käytössä, mutta heidän joukostaan löytyy myös neuvoa tarvitsevia, jotka osavat arvostaa henkilökunnan apua peliasioissa (Forstein 2007, 70). Myös pelilaitteiden asentamisesta ja johtojen kiinnittämisistä kannattaa olla selvillä, sillä uteliailla ihmisillä on paha tapa joskus sotkea toimivat asetukset niin, että ongelmaa ei selvitäkään vain yhtä nappia painamalla.

Kirjastossa järjestettävissä ohjatuissa pelitapahtumissa tarvitaan hieman enemmän asiantuntijuutta kuin pelitilojen vuorojen jakajalta. Tapahtumien ohjaajien pitää tietää ainakin miten mukana olevia pelejä pelataan, miten mahdollisia digitaalisten pelien pelilaitteita käytetään, ja miten järjestää tapahtumassa pelattavat lautapelit takaisin alkuasetelmiin pelaajaryhmien välissä (Nicholson 2010, 169).

4 TUTKIMUS

4.1 Tutkimuksen taustaa

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluja, kuten kirjaston pelaamiseen tarkoitettuja laitteita ja tiloja, kirjaston pelikoelmaa ja kirjaston henkilökunnan pelisivistystasoa. Tätä varten haluttiin ensin selvittää, mikä Pieksämäen kaupunginkirjaston henkilökunnan nykyinen pelisivistystaso on, heidän mielipiteensä pelaamisesta kirjastossa ja kirjaston tarjoaman pelipalvelun nykyinen tilanne. Myös nuorten paikkakuntalaisten pelaamista ja kirjaston pelipalveluiden käyttöä haluttiin tutkia. Tämän vuoksi tutkimuksen aineiston hankintaan päätettiin käyttää niin kvalitatiivisia kuin kvantitatiivisiakin tutkimusmenetelmiä.

Lähdemateriaalia opinnäytetyöhön etsittäessä löytyi runsaasti niin painettuja kuin verkkolähteitäkin peleistä ja pelaamisesta, erityisesti digitaalisiin peleihin kohdistuen. Perinteisistä peleistä ja niiden historiasta löytyi enemmän painettua kuin verkkomateriaalia. Kirjastojen pelipalveluista sen sijaan oli vähemmän lähteitä, englanniksi niitä löytyi jonkin verran, mutta kotimaiset olivat harvassa. Hyttinen (2014, 31) arvelee tämän johtuvan siitä, että ohjattu digitaalinen pelaaminen on Suomen kirjastoissa uusi palvelumuoto. Suurin osa kotimaisesta materiaalista oli tähdätty nuorisotyöhön. Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluista ei ole aikaisempaa tutkimusta, joten haastattelut olivat parhain menetelmä aineiston keräämiseen niistä.

4.2 Tutkimusongelma ja tutkimusmenetelmät

Tutkimusongelmana oli selvittää Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluiden nykyinen taso ja niiden käyttäminen, sen henkilökunnan ja nuorten asiakkaiden pelisivistystaso, ja heidän mielipiteensä siitä, pitäisikö pelipalveluiden olla yksi kirjaston tarjoamista peruspalveluista. Samalla haluttiin myös selvittää, onko henkilökunnalla ja nuorilla toiveita pelipalveluiden kehittämisestä.

Pieksämäen kaupunginkirjaston pääkirjaston Poleenin ja Virtasalmen, Jäppilän ja Naarajärven lähikirjastojen pelipalvelut poikkeavat toisistaan, sillä ainoastaan Poleenin kirjasto tarjoaa niitä parhaillaan. Kuitenkin myös lähikirjastojen henkilökunnan jäsenten suhtautumista pelipalveluihin haluttiin tutkia. Kvantitatiivisen tutkimusmenetelmän ongelmana oli kysymysten asettelu niin, että henkilökunnan jäsenten vastaukset olisivat olleet vertailukelpoiset. Tämän takia päädyttiin kvalitatiivisiin menetelmiin. Päätöstä tuki myös se, että kyselyn vastausmäärä olisi jäänyt pieneksi, sillä Pieksämäen kaupunginkirjastossa ja lähikirjastoissa työskentelee yhteensä 13 ihmistä ja kirjastoauton kuljettaja.

Alusta asti oli varmaa, että pieksämäkeläisten nuorten pelaamisesta ja kirjastonpelipalveluiden käyttämisestä tehtävä puoli tutkimuksesta tapahtuisi kvantitatiivisilla menetelmillä. Tarkoituksena oli saada laaja vastaajamäärä, mielellään yli sata vastausta, jotta vastauksia voisi verrata todellisuuteen. Kyselylomakkeen jakamista Pieksämäen kaupunginkirjaston tiloissa harkittiin, mutta tällä tavalla ei olisi saavutettu niitä nuoria, jotka eivät käy kirjastossa. Tämän takia kouluja pyydettiin yhteistyöhön kyselylomakkeen jakamisessa.

Kyselyn kohderyhmäksi rajattiin 15–17-vuotiaat nuoret, sillä vastauksia haluttiin saada eri koulutusasteilta, tässä tapauksessa Hiekanpään koululta (yläaste), Etelä-Savon ammattiopiston Pieksämäen kampukselta ja Pieksämäen lukiolta. Lisäksi vastaajilla piti olla mahdollisuus Poleenin kirjaston käyttämiseen, sillä se on ainoa Pieksämäen kaupunginkirjaston tiloista, jossa on tarjolla omat laitteet pelaajille. Päätöstä kohderyhmän rajaamiseen tuki myös se, että olin työharjoitteluni aikana huomannut, että 15–17-vuotiaita nuoria näkyi harvemmin hyödyntämässä kirjaston tarjoamia pelimahdollisuuksia, ja halusin selvittää, miksi näin oli.

4.3 Teemahaastattelu ja haastattelun toteutus

Pieksämäen kaupunginkirjaston henkilökunnan teemahaastattelujen pohjana oli tarve selvittää Poleenin pääkirjaston ja Virtasalmen, Jäppilän ja Naarajärven lähikirjastojen henkilökunnan jäsenten omaa pelaamista, heidän pelisivistystasoaan, mielipiteitä kirjaston pelipalveluista sekä halua kirjaston pelipalveluiden kehittämiseen. Näiden teemojen pohjalta kokosin itselleni parisivuisen haastattelurungon, jonka pohjalta tein haastatteluni (Liite 1). Jokaista kysymystä ei kuitenkaan merkitty haastattelurunkoon, sillä kuten Eskola ja Vastamäki (2007, 35) toteavat, haastattelun tulisi olla keskustelu, ja se ei onnistu jos haastatteliija tuijottaa papereitansa. Haastattelujen aikana pyrittiin esittämään kaikille haastateltaville samat kysymykset, poikkeuksena Poleenin kirjaston nuortentilan tulevaa muutosta koskeva lisäkysymys, joka esitettiin vain Poleenin henkilökunnan jäsenille haastattelun lopuksi.

Haastatteluista sovittiin alustavasti Pieksämäen kaupunginkirjaston informaattikon kanssa, mutta hänen pyynnöstään laitettiin myös sähköpostilla tiedotus haastatteluista jokaiselle Poleenin kirjastossa haastateltavalle. Lähikirjastoista Virtasalmella ja Naarajärvellä haastatteluajoista sovittiin paikan päällä kirjastojen ohi ajettaessa, ja Jäppilän aika sovittiin puhelimitse. Haastattelut toteutettiin 29.–31.10.2014 välisenä aikana.

Haastatteluihin varattiin aikaa n. 15 – 30 minuuttia, todellisuudessa niihin meni 10 – 20 minuuttia riippuen haastateltavasta. Haastattelut suoritettiin kasvokkain jokaisessa kirjastossa, yleensä haastateltavan työhuoneessa. Jokainen haastattelu nauhoitettiin kännykkään ladatulla ohjelmalla, josta haastattelujen jälkeen äänitiedot siirrettiin turvaan tietokoneelle. Myöhemmin haastattelut kirjoitettiin puhtaakseni tietokoneella, jotta vastausten vertailu ja analysoiminen onnistuisi paremmin.

Yksi haastateltavista oli esittänyt ennen haastattelujen aloittamista toiveen, että hänen nimeään ei julkistettaisi missään. Tämän toiveen johdosta taustatietoihin ei kysytty haastateltavieni nimiä, vaan heistä käytettiin sen sijaan lyhenteitä, jotka annettiin heille niiden kirjastojen mukaan, joissa he työskentelevät. Esimerkiksi Virtasalmen kirjastovirkailijalle lyhenne V1, Poleenin kirjaston informaattikolle ly-

henne P2. Täysin anonyymiä tämä ei kuitenkaan ole, sillä esimerkiksi Virtasalmen ja Jäppilän kirjastoissa on vain yksi työntekijä per kirjasto, jolloin voi päätellä kuka vastaaja on. Asia selitettiin haastattelujen sopimisen yhteydessä jokaiselle haastateltavalle, ja heiltä saatiin suostumus tähän järjestelyyn.

4.4 Kyselyn toteutus ja kyselylomakkeen kuvaus

Kyselylomakkeen rakennetta ja kysymysten muotoilua mietin pitkään. Kyselyssä on standardisoitu kysymysten muoto, eli jokaiselta vastaajalta kysytään samat kysymykset samassa järjestyksessä. Lisäksi pitää ottaa huomioon teoreettisten käsitteiden muuttaminen ymmärrettävään muotoon (Vilka 2007, 28-36). Tämä tarkoitti sitä, että esimerkiksi kysymyksen ”Mitä mieltä olet kirjaston tarjoamista pelipalveluista?” jaoin moneen osiin, joissa kysyin mielipiteitä kirjaston pelivalikoimasta, tiloista ja laitteista sekä peliaiheisista tapahtumista. Sain Pieksämäen kaupunginkirjaston informaatikolta kritiikkiä ja auttavia ehdotuksia kyselylomakkeeni muotoiluun, ja opinnäytetyön lopusta löytyvä kyselylomake (Liite 4) on yhteistyömme tulos.

Kyselylomakkeen alkuun kirjoitin pienen saateen vastaajia varten, sillä olin lomaketta tehdessäni melko varma, etten olisi paikalla kun kyselylomakkeita jaettaisiin vastaajille. Vallin (2007, 103) kuvaaman yleisimmän kyselylomakkeiden rakennekaavan mukaan saateen jälkeen aloitin taustakysymyksillä. Koska kyselylomakettani täytettiin kouluissa, päätin aloittaa tiedustelemalla vastaajien koulua ja luokkaa heidän ikänsä sijaan. Tämän vuoksi analysoidessani saamiani vastauksia käytän yhtenä tekijänä iän sijaan vastaajien luokkia ja ryhmiä kouluissa. Kolmas taustakysymykseni pyysi vastaajaa kertomaan sukupuolensa.

Taustakysymysten jälkeiset kolme kysymystä 2-4 käsittelivät vastaajien pelaamista yleensä. Näissä kysyin millaisia pelejä vastaaja pelaa, miten usein hän pelaa ja kuinka kauan käyttää keskimäärin yhteen pelikertaan. Näistä kysymyksistä 4 oli avoin. Kysymyksessä 5 tiedustelin vastaajalta kuinka paljon hän käyttää kirjastoa, ja seuraavassa kysymyksessä 6 pyysin merkitsemään kyllä tai ei sen mukaan, pelaako vastaaja kirjaston tiloissa. Jos vastaaja valitsi vaihtoehdon ei, seurasi tätä avoin jatkokysymys, jossa pyysin kertomaan miksi näin on.

Lopuissa kysymyksissäni 7-14 tiedustelin vastaajan mielipiteitä Pieksämäen kaupunginkirjaston tarjoamista pelipalveluista sekä vastaajan mahdollisia toiveita ja kommentteja niihin. Kysymyksillä 7 ja 10 pyysin vastaajaa arvioimaan kirjaston pelejä ja pelaamiseen tarkoitettuja tiloja ja laitteita ympyröimällä mielipidettään vastaavan numeron skaalalla 1 – 5, jossa 1 on todella huono ja 5 todella hyvä. Niille vastaajille, jotka eivät olleet pelanneet pelejä tai käyttäneet tiloja ja laitteita lisäsin vastausvaihtoehdon 0 eli ei ole käyttänyt.

Kysymykset 12 ja 13 tiedustelivat vastaajan läsnäoloa kirjastossa järjestetyissä pelitapahtumissa sekä halua käydä niissä tulevaisuudessa. Kävimme kirjaston informaattikon kanssa keskustelua kysymyksen 12 muotoilusta, sillä kirjastossa oli järjestetty kyselylomakkeen tekohetkellä vain yksi pelitapahtuma vaikka kysymyksessäni käytin monikkomuotoa. En kuitenkaan tässä vaiheessa vielä tiennyt tarkkaa aikaa kyselyiden jakamiselle ja kirjasto suunnitteli uutta pelitapahtumaa, joten päätin jättää kysymyksen monikkomuotoon.

Kysymyksillä 8, 9, 11 ja 14 selvitin vastaajien toiveita kirjaston pelipalveluiden kehittämistä. Kysymyksellä 8 tiedustelin vastaajan halua saada kirjasto laajentamaan pelikokoelmaansa, ja 9 oli jatkokysymys tähän pyytämällä myöntävästi vastanneita kertomaan mitä pelejä kirjaston tulisi hankkia. Loput kaksi kysymystä 11 ja 14 olivat avoimia kysymyksiä, joihin vastaaja sai kirjoittaa omat ideansa ja toiveensa kirjaston pelipalveluista ja niiden kehittämistä.

Aluksi tarkoitukseni oli saada kyselylomake valmiiksi ja jakoon kouluille toukuussa 2014. Olimme sopineet Pieksämäen kaupunginkirjaston informaattikon kanssa, että hän huolehtisi tutkimuslupan hankkimisesta. Informaatikko ei kuitenkaan saanut vastausta tutkimuslupaa koskien ja koulujen kesälomien lähestyessä päätimme vaihtaa ajankohdan syksyille. Sain tutkimusluvan ja 20.10.2014 lähetin sähköpostia Hiekanpään koulun rehtorille, Pieksämäen lukion rehtorille ja Etelä-Savon ammattiopiston Pieksämäen kampuksen koulutuspäällikölle. Näissä sähköposteissa selitin kyselyn taustat ja pyysin koulujen yhteistyötä. Sähköposteihin liitin kyselylomakkeet ja saatekirjeet kyselyä jakaville (Liitteet 2 ja 3).

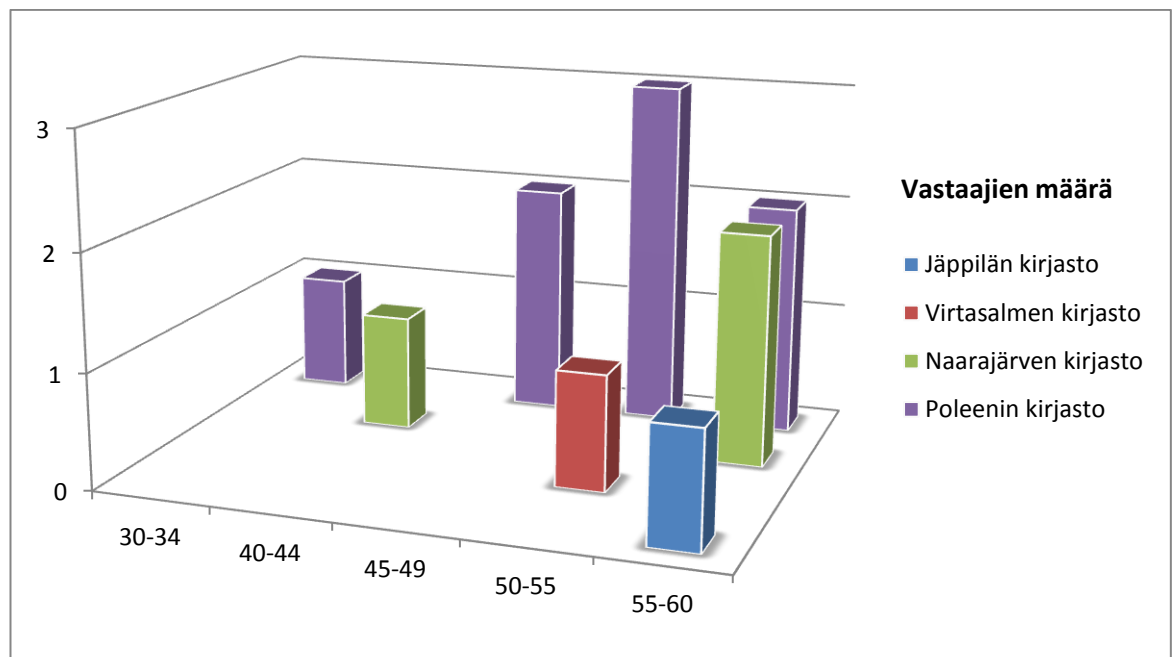
Olin antanut kyselyiden täydentämiseen vastausaikaa 31.10.2014 asti, mutta sain useimmat takaisin jo ennen sitä. Pieksämäen lukion kanssa käymäni keskustelu-

jen yhteydessä olimme sopineet, että kävisin itse jakamassa kyselylomakkeet vastaajille 28.10.2014, kun olin itse paikkakunnalla. Seuraavana päivänä kävin Etelä-Savon ammattiopiston Pieksämäen kampuksella noutamassa valmiiksi täytetyt lomakkeet, ja Hiekanpään koululta sain kyselylomakkeet takaisin 31.10.2014. Yhteensä kyselyyn vastasi 120 nuorta.

5 TUTKIMUSTULOKSET

5.1 Vastaajien taustat

Haastattelut. Pieksämäen kaupunginkirjaston henkilökunnan haastateltujen jäsenten ikähaarukka oli 30–60 vuotta (Kuvio 1). Haastateltavia oli yhteensä 13 henkilöä, joista Pieksämäen kaupunginkirjaston kirjastotoimenjohtaja oli ainoa mies, loput olivat naisia. Haastateltujen asenteet pelaamista ja pelejä kohtaan vaihtelivat paljon, eikä haastateltujen iällä näyttänyt olevan tähän kovin paljon merkitystä. Enemmän mielipiteisiin vaikutti pelien tutuus ja haastateltujen asemat kirjastoissa, esimerkiksi nuorin haastatelluista Pieksämäen kaupunginkirjaston informaatikko (P2) ja toiseksi vanhimpien haastateltavien ryhmään kuuluva Virtasalmen kirjaston kirjastovirkailija (V1) olivat molemmat hyvin innokkaita pelipalvelujen kehittämisestä, P2 sanoen syyksi asemansa lasten- ja nuorten osaston puolelta ja V1 asemansa kirjastovirkailijana ja oman peliharrastuksensa. Sen sijaan moni haastateltu, joille pelien maailma oli oudompi, otti varovaisemman kannan kirjastossa pelaamiseen, ja yksi oli sitä mieltä, ettei pelaaminen hänen mielestään kuulu kirjaston tiloihin, koska se aiheuttaisi liikaa häiriötekijöitä (N2).

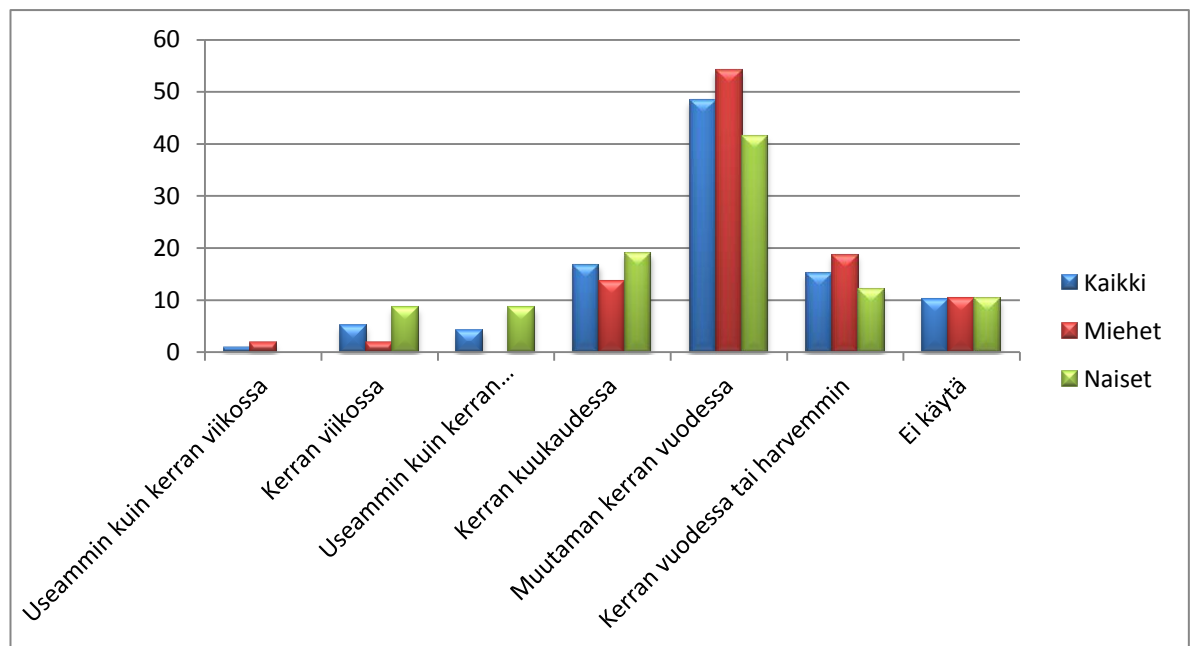


Kuvio 1. Haastateltujen ikä

Kyselyt. Nuorille suunnattuun kyselyyn tuli yhteensä 120 vastausta Hiekanpään koululta, Etelä-Savon ammattiopiston Pieksämäen kampukselta ja Pieksämäen lukiosta. Hiekanpään koululta kyselyyn vastasi yhteensä 42 nuorta luokilta 9A ja 9E. Esedulta vastaajia oli yhteensä 45, ja sieltä vastasivat ryhmät Data14P, Merko14P ja Merko13P. Pieksämäen lukiolta tuli yhteensä 33 vastausta ryhmiltä 1B ja 2B. Kyselyyn vastanneista 59 oli miehiä ja 58 naisia, 3 päätti jättää sukupuolensa kertomatta.

Kyselyyn vastanneista nuorista melkein puolet kertoivat käyvänsä kirjastossa muutamana kerran vuodessa, neljäsosa vastanneista tätä useammin ja loput harvemmin tai ei ollenkaan (

Kuvio 2). Kaikkein ahkerin kirjaston käyttäjä kyselyyn vastanneista oli lukiolaisnuorukainen, joka ilmoitti vastauksessaan käyvänsä kirjastossa useamman kerran viikossa. Muutoin naiset olivat ahkerampia kirjastossa kävijöitä kuin miehet, 21 naisvastaajaa ilmoitti käyvänsä kirjastossa kerran viikosta kerran kuukauteen, kun taas samalla välillä kirjastossa kävi vain 9 miespuolista vastaajaa. Viidestä kerran viikkoon kirjastossa käyvistä naispuolisesta vastaajasta 3 oli Hiekanpään koululta, 1 Etelä-Savon ammattiopistolta ja 1 Pieksämäen lukiosta. Kirjastossa ei ollenkaan käyvistä 12 vastaajasta puolet olivat miehiä ja loput naisia.



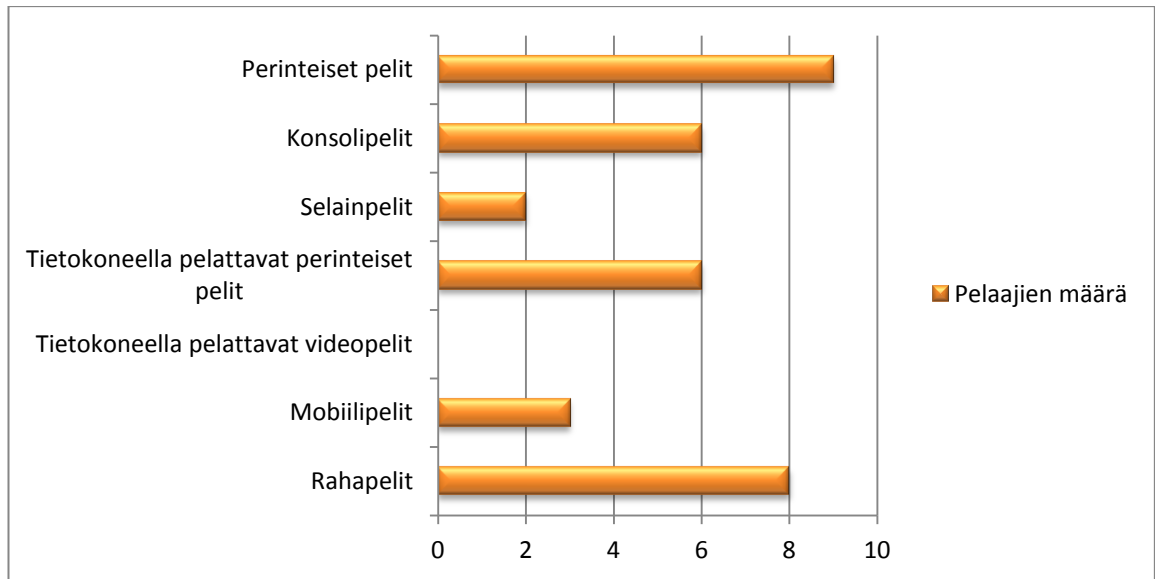
Kuvio 2. Kyselyyn vastanneiden kirjastossa käyminen prosentteina

5.2 Pelaajat kirjastoväen ja nuorten joukoissa

Kirjastojen pelipalveluiden käyttämiseen ja kehittämiseen vaikuttaa paljon, kuinka tuttua pelaaminen ja pelien maailma on käyttäjille ja kirjaston henkilökunnalle. Tämän vuoksi niin haastatteluissa kuin kysymyslomakkeessa kyseltiin vastaajilta heidän pelaamisestaan erilaisilla peleillä sekä siihen kuluvaan aikaan. Haastattelujen perusteella pyrittiin myös arvioimaan Pieksämäen kaupunginkirjaston henkilöstön pelisivistystasoa.

Kirjaston väkeä haastateltaessa huomattiin, että vaikka hyvin moni sanoi haastattelun alussa pelaavansa hyvin vähän tai ei laisinkaan, niin asiaa tarkemmin kysellessäni vastaus muuttui. Esimerkiksi P5 keskeytti pelitermistön tuntemista koskevan selityksensä muistaessaan pelaavansa konsolipelejä yleensä joulunpyhien aikaan. Haastatteluja myöhemmin analysoidessa samaa asiaa koskevat vastaukset merkittiin omien teemojensa mukaan, jolloin pystyttiin toteamaan, että 11 haastatelluista pelasivat jotain, 2 ei pelannut mitään. Syytä pelaamattomuudelle kysyttäessä molemmat kertoivat ajanpuutteesta, ja toinen haastateltava listasi myös pelikavereiden vähäisyyden.

Pelaavilta haastateltavilta heidän pelaamistaan peleistä ja syistä miksi he eivät pelanneet jotain muita pelejä tarkemmin kyseltäessä, pystyttiin toteamaan, että tietokoneella pelattavat videopelit olivat ainoat joita kukaan ei pelannut (Kuvio 3). Yleisin syy tähän oli ajan ja tuntemuksen puute. 9 haastatelluista kertoi pelaavansa perinteisiä pelejä, yleensä niin kortti- kuin lautapelejäkin tai toisia. Tosin näitä pelataan aika harvoin, esimerkiksi N1 kertoi pelaavansa kortti- ja lautapelejä 4–5 kertaa vuodessa riippuen saako pelikavereista. Perinteisten pelien ohella rahapelit ja tietokoneella pelattavat perinteiset pelit, kuten pasianssi ja mahjong, olivat suosituimpia haastateltavien keskuudessa. Tietokoneella pelattavista peleistä toiseksi vähiten haastatellut pelasivat selainpelejä, eli Internet-selaimella pelattavia flash-pohjaisia minipelejä, kuten Bubble Shooter tai Facebook-pelejä.



Kuvio 3. Haastateltujen pelaamat pelit

Haastateltavista V1 oli innokkain pelaaja. Hän kertoi pelaavansa melkein kaikkia, paitsi konsolipelejä ja tietokoneella videopelejä. Syyksi tähän hän arveli ajan niukkuuden ja sen, ettei tiedä paljon videopeleistä. V1 lisäsi tähän, että hän pelaa yleensä vähän satunnaisesti pienempiä pelejä, kuten mobiilipelejä tai Facebook-pelejä. Muiden haastattelujen aikana nousseita syitä peliharrastuksen vähäisyyteen olivat muun muassa puhdas kiinnostuksen puute, muiden harrastusten paljous, pelikavereiden vähäisyys ja varsinkin digitaalisten pelien kohdalla tuntemattomuus.

Vaikka moni sanoi haastattelun aikana, että heidän pelituntemuksensa on vähäinen, kuitenkin perustiedot peleistä oli jokaisella. Kaikki osasivat ainakin nimetä Afrikan tähden lautapeleistä, ja melkein kaikille oli tuttuja termejä esimerkiksi käsikonsolipelit ja erilaiset peligenret. Digitaalisten pelien nimeämisessä oli välillä ongelmia, konsolipelit olivat tuttuja, tietokoneilla pelattavat videopelit eivät niinkään. P8 huomauttikin digitaalisten pelien määrän olevan niin laaja, ettei niiden perässä voi pysyä. Kysyttäessä halukkuutta oman pelisivistystason kehittämiseen kuusi vastasi innokkaasti kyllä, kolme totesi, ettei asiasta voi olla haittaakaan ja kaksi ilmaisi kiinnostuksen puutteensa. Positiivisen vastauksen antaneista muun muassa P1 ja P3 perustelivat vastaustaan sillä, että siitä olisi hyötyä kirjastossa, ja N3 ja P5 esittivät halunsa saada lisätietoa omiksi kiinnostuksen kohteiksi kokemistaan peleistä. Kysymykseen peliaiheisen koulutuksen saannista haastateltavista viisi

vastasi käyneensä Mikkelissä koulutuspäivillä, jossa myös sivuttiin pelaamista, mutta näistä koulutuspäivistä oli jo aikaa, joten osa asioista oli ehditty jo unohtaa. Haastateltavista 12 ilmoitti halukkuutensa osallistua peliaiheiseen koulutukseen, varsinkin jos pelejä pääsisi itse kokeilemaan.

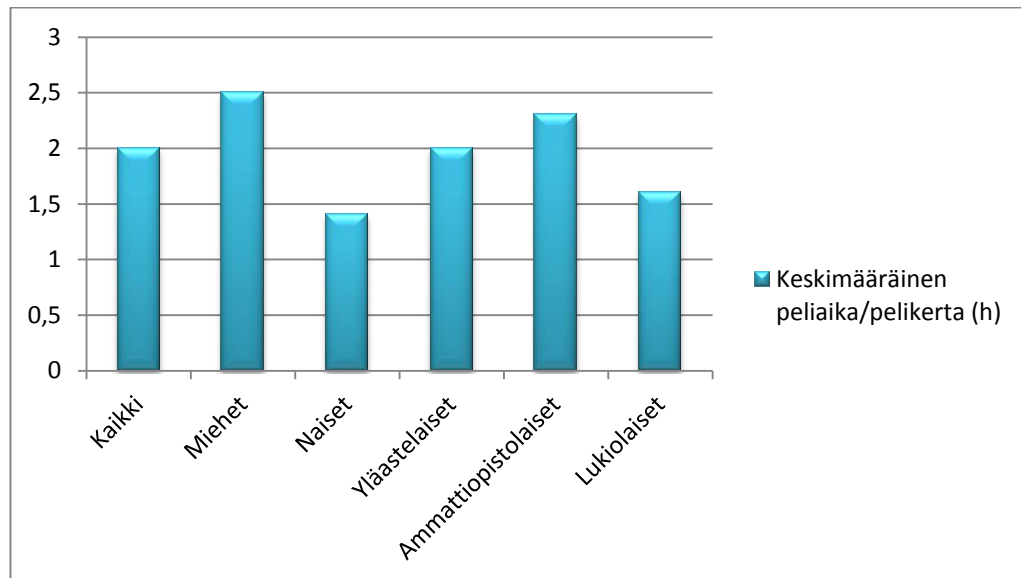
Kyselyyn vastanneista nuorista 96,7 % pelaa jotain pelejä. Suurimman suosion vastaajien keskuudessa saivat mobiilipelit, sillä jopa 79,2 % kaikista kyselyyn vastanneista kertoi pelaavansa niitä (Liite 5, Taulukko 1). Toisen ja kolmannen sijan saivat konsolipelit 59,2 % ja tietokonepelit 51,7 % kaikista vastaajista pelatessa niitä. Mies- ja naisvastaajien suosikkipelien välillä on selkeä ero. Siinä missä mobiilipelit ovat naisvastaajien selkeä suosikki 91,4 % heistä pelatessa niitä ja jättäen toiseksi ja kolmanneksi suosituimmat konsoli- ja lautapelit selkeästi jälkeen 51,7 % ja 41,4 % pelaajamäärillään, miesvastaajat pelasivat neljää ensimmäistä suosikkipelityyppiään tasaisemmilla vastaajamäärillään: tietokonepelejä pelasi 76,4 %, verkkopelejä ja mobiilipelejä kumpiakin 66,1 % ja konsolipelejä 64,4 % miesvastaajista. Mobiilipelit pysyivät vastausten kärkisijoilla myös tarkastellessani niitä kouluittain. Lukiolaisten vastaajien joukoissa pelattiin selkeästi eniten mobiilipelejä 93,9 % joukoin, Hiekanpään koulussa niitä pelasi 71,4 % vastaajista, ammattiopiston vastaajista 75,6 %. Kaikkein vähiten nuoret pelasivat käsikonsolipelejä, joita kaikista vastaajista 12,5 % pelasi niitä.

Melkein puolet kyselyyn vastanneista nuorista kertoivat pelaavansa pelejä päivittäin, ja 3,3 % vastaajista ei pelannut ollenkaan (Liite 5, Taulukko 2). Miesvastaajien joukossa päivittäin pelaavia oli selkeä enemmistö, 72,9 % vastanneista, kun naisvastaajista niistä pelasi vain alle neljäsosa. Miesvastaajista 1,7 % ja naisvastaajista 5,2 % eivät pelanneet pelejä ollenkaan. Kouluittain vastauksia tarkastellessani huomasin, että päivittäin pelaaminen sai edelleen enimmäismäärän vastauksista jokaisesta koulusta, vaikka niissä olikin eroja. Hiekanpään koulun kaikki vastaajat pelasivat jotain pelejä, ja heistä noin puolet pelasivat päivittäin. Ammattiopistolaisista suurin osa, 62,2 %, pelasi päivittäin, lukiolaisista vastaajista taas 36,4 %.

Kyselyssä haluttiin tietää myös miten kauan aikaa vastaajat käyttävät keskimäärin yhteen pelikertaan, sillä vaikka kaksi vastaajaa pelaisikin päivittäin, niin on paljon eroa siinä pelaavatko he molemmat tunnin verran vai pelaako toinen kolme tuntia

ja toinen kymmenen minuuttia. Vastaajien käyttämä peliaika vaihtelikin paljon, 10 minuutista 9 tuntiin per pelikerta. Keskimäärin kaikki vastaajat pelasivat 2 tuntia / pelikerta

(Kuvio 4). Miesvastaajien arvioimat peliaikansa vaihtelivat 0,5 ja 6 tunnin välillä, naisvastaajien 10 minuutin ja 9 tunnin välillä. Vastaajista eniten pelaava oli naispuolinen henkilö, joka kertoi vastauksessaan pelaavansa päivittäin 9 tuntia.



Kuvio 4. Kyselyyn vastanneiden keskimääräiset peliajat / pelikerta

5.3 Kirjaston pelipalvelut

Lähikirjastojen pelipalvelut. Pieksämäen kaupunginkirjaston lähikirjastot eivät tarjoa pelipalveluja asiakkailleen, sillä kuten J1 sanoi Jäppilän kirjastosta, niissä pelaaminen on vielä ihan lapsenkengissään.

Haastattelun yhteydessä Jäppilän kirjaston kirjastonjohtaja esitteli kirjastoa ja sen nykyisiä pelaamismahdollisuuksia. Kirjastossa oli yksi lautapeli ja kaksi asiakaspöytä, joilla voitiin pelata. Haastattelun aikana J1 kertoi, että Jäppilän kirjastossa ei ole vielä ollut paljon minkäänlaisia tapahtumia, ja hän työskentelee kirjastossa yksin, joten jollei joku ilmoittaudu yhteistyökumppaniksi peliaiheisten tapahtumien järjestämiseen, niin niitä ei voida kirjastossa vielä pitää. J1 oli sitä mieltä, että vaikka pelaamisesta ei pidä tullaakaan kirjaston pääasiaa, niin pelejä saisi siellä silti olla nuorten houkuttelemiseksi paikalle.

Naarajärven kirjastossa pelipalvelut rajoittuvat asiakaspäätteillä pelaamiseen. Kirjaston tiloissa ei ole paikkaa pelitilalle tällä hetkellä, vaikka haastattelujen jälkeen kirjastovirkailija N1 esitteli heidän vanhan käsikirjaston huonettaan ja keskustelua käytiin hetken tilan käyttömahdollisuuksista pelihuoneena, jos kirjastolla olisi resursseja sen muuttamiseen. Kaikki kolme Naarajärven kirjaston kirjastovirkailijaa oli sitä mieltä, että kirjaston asiakaspäätteillä saa pelata, ainakin niin kauan kuin siitä ei tule häiriöitä. Haastateltavat hankkisivat kirjastoon myös peliaineistoa mahdollisuuksien mukaan, tosin N2 lisäsi tähän että aineisto saisi mieluummin olla lainattavaa eikä kirjaston tiloissa pelattavaksi, koska niistä voisi koitua häiriöitä. Kirjastovirkailijoilla ei myöskään olisi mitään pelitapahtumien järjestämistä vastaan, mutta he epäilivät omia taitojaan järjestää sellaista. N3 totesikin että tapahtumien järjestämiseen pitäisi olla yhteistyökumppaneita.

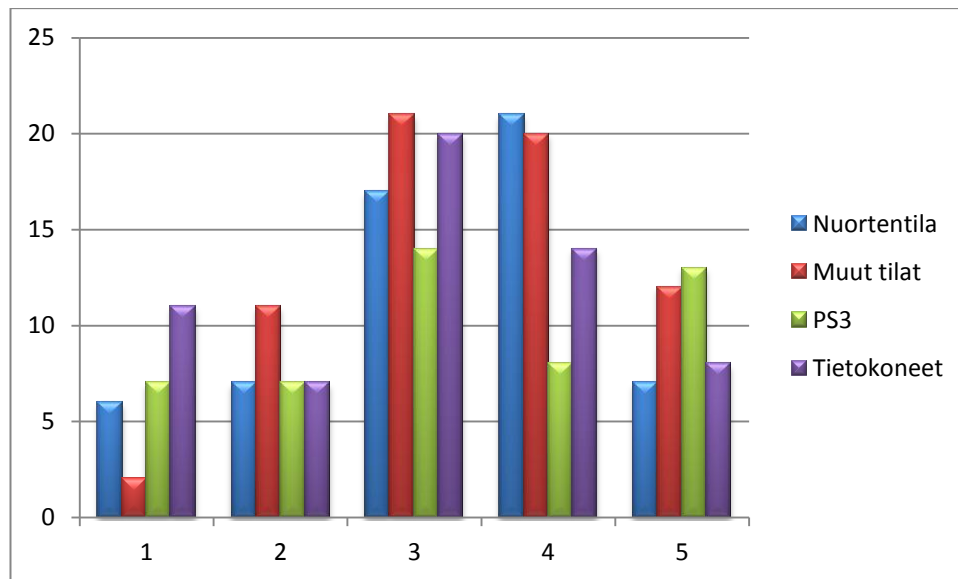
Virtasalmen kirjastossa haastateltiin paikallista kirjastovirkailijaa, ja samalla saatiin esittelykierros kirjaston pelipalveluihin tulleista muutoksista vuoden 2013 lopun jälkeen. Aikaisemmin Naarajärven kirjaston tapaan pelkästään asiakaspäätteillä pelaamisen mahdollistaneeseen kirjastoon oli ilmestynyt perinteinen pelikorttipakka ja kaksi lautapeliä, joista toisessa oli viisi peliä samassa rasiassa. Haastattelun aikana kirjastovirkailija V1 kertoi olevansa sitä mieltä, että kirjastoon kuuluu pelaaminen nykyään. Peleillä saa lapsia ja nuoria houkutelua käymään kirjastossa, ja samalla heille pystyy tarjoamaan muitakin kirjastopalveluja. Virtasalmen kirjastossa asiakaspäätteillä saa pelata, ja haastateltavani kertoi nuorien olevan kohteliaita ja päästävän asiakaspäätteitä muihin tarkoituksiin tarvitsevat asiakkaat koneille oma-aloitteisesti. Haastatteluhetkellä kirjaston kaksi lautapeliä eivät olleet lainattavia, mutta V1 sanoi että niitäkin voisi hankkia ajan myötä. Kirjastovirkailija otti kysymyksenäni hänen mielipiteestään siitä, pitäisikö Virtasalmen kirjaston järjestää pelitapahtumia vastaan innokkaasti, ja kuvaili mahdollisuutta pitää esimerkiksi yöpelaamistapahtuma, jossa kirjaston tilat voisivat olla auki keskiyöhön ja siellä pelattaisiin kortti- ja lautapelejä. Konsolipelivälineet olisi myös mahdollista asentaa kirjaston lukusalin videotykin yhteyteen pelitapahtumia varten, jos kirjastolla olisi laitteet.

Pääkirjaston pelipalvelut. Pieksämäen kaupunginkirjaston pääkirjaston Poleenin tarjoamiin pelipalveluihin kuuluu tällä hetkellä nuortentila, jossa on Playstation 3 –

pelikonsoli ja seitsemän konsolipeliä siihen. Viisi Poleenin kirjastossa haastateltua henkilöä totesi, että konsolipelejä pitäisi hankkia lisää, muun muassa liikunta- ja karaokepelejä. Tosin kirjaston nuortentilaan joulukuussa 2014 muuttava nuorisokahvila sotki suunnitelmia haastatteluhetkellä, koska silloin ei vielä ollut tarkkoja tietoja tulevista käytännön järjestelyistä (P8). Konsolipelien lisäksi nuortentilassa oli muutama kirjaston tiloissa pelattavaksi tarkoitettu lautapeli, muun muassa Afrikan tähti. Kuten konsolipelienkin kohdalla, myös nuortentilan lautapelien hankinnat odottivat tietoa nuorisokahvilan tuomista muutoksista.

Pelikonsolin lisäksi nuorten tilassa oli muutama asiakaspääte, joilla kirjaston asiakkaat voivat käyttää omien tarpeidensa mukaan vaikka junalippujen tulostamiseen tai selainpelien pelaamiseen. Tietokoneille ei ole asennettu pelejä. Myös kirjaston muissa tiloissa olevia asiakaspäätteitä voi käyttää selainpelien pelaamiseen, mutta suurin osa Poleenin kirjaston henkilökunnasta totesi haastatteluissaan aikuisten osaston asiakaspäätteiden olevan tarkoitettu muuhun kuin pelikäyttöön, tosin jos koneille ei ole jonoa niin kukaan ei ole menossa puuttumaan niillä pelaamiseen. Lasten ja nuorten osaston asiakaspäätteillä sen sijaan pelaaminen on vapaampaa, sillä vaikka nuoremmillakin on toki tiedontarpeita, niin useimmat tulevat kirjastoon kuitenkin vapaa-ajan viettoon, kertoi P1 kysymykseen asiakaskoneilla pelaamisen sallittavuudesta.

Nuorille kohdistetussa kyselyssä kysyttiin heidän mielipiteitään Poleenin kirjaston tarjoamista pelitiloista ja laitteista. Suurin osa vastaajista kertoi, ettei ollut käyttänyt kirjaston tiloja tai laitteita pelaamistarkoitukseen. Alla olevaan kuvioon on kerätty tiloista ja laitteista mielipiteensä antaneiden vastaukset (Kuvio 5). Kuvion vasemalla reunalla olevat numerot kertovat kuinka paljon ääniä kukin tila ja laite ovat vastanneilta saaneet. Kuvion alapuolella olevat numerot 1-5 kertovat vastanneiden mielipiteet Poleenin kirjaston tiloista ja laitteista skaalalla 1 = todella huono, 5 = todella hyvä. Suurin osa vastanneista kirjaston nuortentilaa hyvänä, muita tiloja keskivertoina, Playstation 3 pelikonsolin äänet jakautuivat melko tasan keskiverron ja todella hyvän kesken, tietokoneita taas suurin osa piti keskivertoina.



Kuvio 5. Kyselyyn vastanneiden mielipiteet pelitiloista ja pelilaitteista

Lainattavaa peliaineistoa Poleenin kirjastosta löytyy lasten ja nuorten osastolta. Nämä koostuvat lähinnä ajankuluttamista tietokonepeleistä ja perheille suunnatuista lautapeleistä. Kysyessä haastattelujen yhteydessä lainattavan peliaineiston kierrosta haastateltavat kertoivat, että tietokonepelejä lainataan vähäisesti, lautapelejä enemmän, mutta niitäkin saisi mielellään lainata useammin (P8). Aikuisten osaston ainoa lainattava peliaineisto on peleihin liittyvät kirjat. Muutamalta haastateltavilta kysyttiin, ovatko he harkinneet aikuisemmalle väestölle suunnattujen lautapeleiden hankkimista lainattavaan peliaineistoon. P2 vastasi, että asiaa voisi harkita, sillä hänen tietojensa mukaan valtaosa Suomen pelaajista ovat kuitenkin aikuisia. Suomessa pelaajien keski-ikä on 42 vuotta (Mäyrä & Ermi 2014, 3). Poleenin kirjastossa ei tällä hetkellä lainata konsolipelejä ollenkaan, sillä aineistomäärärahat estävät asian. P2 totesi tähän, ettei ole varma kannattaisiko kirjaston hankkia lainattavia konsolipelejä, sillä nuortentilassa pelaaminen tuntuu riittävän asiakkaille tällä hetkellä.

Ennen haastattelua Poleenin kirjasto oli järjestänyt yhden pelitapahtuman tiloissaan, ja heillä oli haastattelun aikana suunnitelmassa ottaa osaa Pelikasvattajien verkoston järjestämään kansalliseen pelipäivään marraskuussa 2014, jolloin kaikki halukkaat pääsivät Poleenin kirjastossa kokeilemaan suunnistustaitoja ja vihjeiden ratkaisua, sekä pelaamaan nuortentiloissa konsolilla ja lautapeleillä. Haastattelujen yhteydessä kirjaston väki antoi monia erilaisia mielipiteitä kysymykseen siitä,

pitäisikö kirjaston järjestää peliaiheisia tapahtumia. Vastaukset vaihtelivat kiinnostuksen puutteesta järjestäjän kaipuuseen ja innokkaaseen ”kyllä!” huudahdukseen (P2; P6; P7).

Kyselyn kysymykset 12 ja 13 käsittelivät nuorten käymistä Poleenin kirjaston järjestämissä pelitapahtumissa. Koska kirjasto ei ollut aikaisemmin järjestänyt monia pelitapahtumia, en ollut yllätynyt kun 96,7 % vastaajista ilmoitti etteivät he olleet aiemmin käyneet kyseisenlaisissa tapahtumissa. Kysymykseen nuorten halukkuudesta käydä pelitapahtumissa tulevaisuudessa 16,7 % vastasi myöntävästi ja 76,7 % kieltävästi. Neljä vastaajaa oli lisännyt kysymyslomakkeeseen kolmannen vastausvaihtoehdon ”ehkä” ja neljä oli jättänyt vastaamatta kysymykseen.

Haastattelun lopuksi jokaiselta Poleenin kirjaston työntekijältä tiedusteltiin vielä heidän ajatuksiaan nuorisokahvilan muutosta kirjaston tiloihin, ja miten he luulevat sen vaikuttavan kirjaston pelipalveluihin. Kolme haastatelluista toivoi muuton tuovan lisää nuoria kirjaston tiloihin, neljä esitti arvionsa siitä, että kirjastossa pelaaminen siirtyisi pääpainotteisesti nuorisokahvilan työntekijöiden vastuulle. Viimeinen haastatelluista toivoi, ettei kahvilan muutosta tulisi valituksia muilta asiakkailta.

5.4 Pelipalveluiden käyttäminen

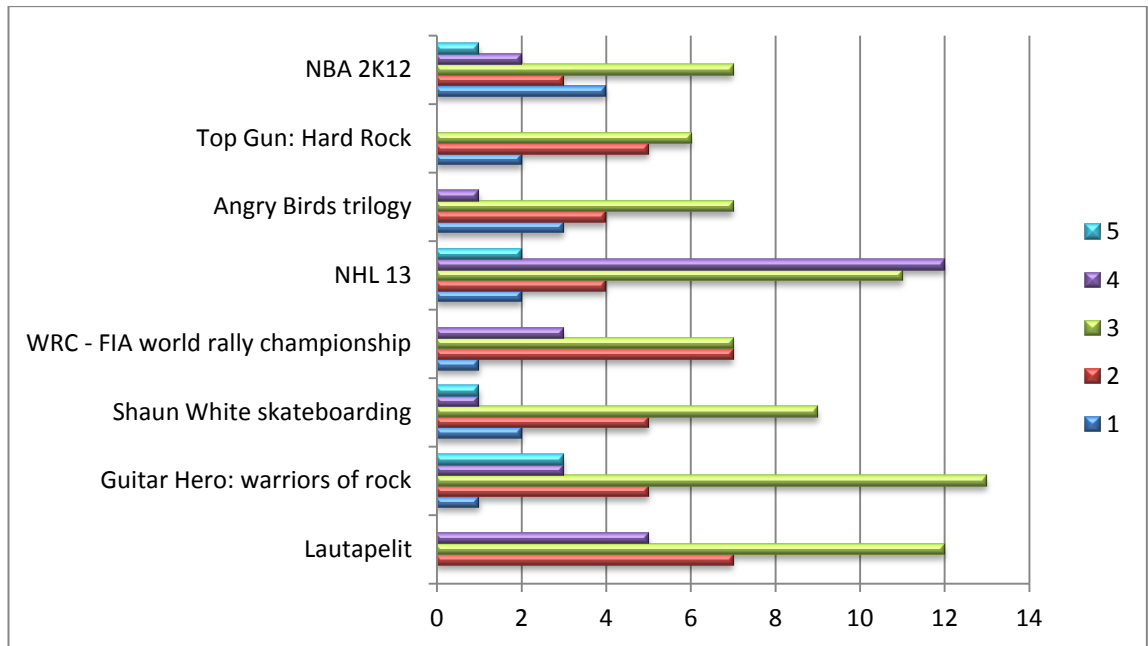
Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluiden kehittämiseen kuuluu oleellisena myös tieto siitä, miten paljon nykyisiä pelipalveluita käytetään. Tämän vuoksi Poleenin kirjaston henkilöstöä haastatellessa ja nuorten kysymyslomakkeita tehdessä kysymykset pyrittiin asettelemaan niin, että saataisiin kuvaus myös nykyisestä tilanteesta.

Kyselyyn vastanneista nuorista 90 % käyttää kirjaston palveluja, mutta vain 5 % heistä ovat pelanneet kirjaston tiloissa. Vastaajista 101 kertoi syynsä kirjaston pelipalveluiden käyttämättömyyteen: 24 vastaajaa niiden käyttäminen ei vain houkuttellut, ja 21 kertoi pelaamisen olevan mukavampaa kotona. 14 nuorta kertoi syyn olevan siinä, että he käyttävät kirjaston palveluita muutenkin harvoin. Loppujen vastaajien syyt vaihtelivat ajan vähyyden, kirjaston pelipalveluiden tuntematto-

muuden ja kirjaston tilojen ja laitteiden kritisoinnin välillä. 7 vastaajaa ilmoitti käyvänsä kirjastossa pelkästään kirjojen takia.

Haastatteluissa Poleenin kirjaston väeltä kyseltiin heidän asiakaspäätteillä pelaamisestaan ja nuortentilan pelimahdollisuuksien käyttämisestä. Asiakaspäätteillä pelaaminen ainakin aikuisten osastolla on harvinaista, suurin osa pelaajista suuntaa suoraan nuortentilaan, jossa he pelaavat konsolilla tai nuortentilan tietokoneilla. Nuortentilan tarjoamista pelimahdollisuuksista nuoret käyttävät eniten tietokoneita ja pelikonsolia. Playstation ei ole päällä aivan päivittäin, mutta nuorten ryhmät valloittavat sen aina välillä joiksikin tunneiksi, ja lomien aikoihin myös lapsiperheet käyvät kokeilemassa sillä pelaamista (P3; P8). P1 kertoi minulle, että myös nuortentilojen lautapelejä pelataan jossain määrin, kaveriporukka saattaa tulla kirjastoon ihan varta vasten pelaamaan Afrikan tähteä.

Kyselyssä nuoria pyydettiin kertomaan omat mielipiteensä kirjaston pelitarjonnasta ympäröimällä numeron skaalalla 1 = todella huono, 5 = todella hyvä, 0 = ei ole käyttänyt. Suurin osa vastanneista kertoi, ettei ollut käyttänyt mitään kirjaston pelitarjonnasta, mielipiteensä kertoneiden vastaukset olen kerännyt alla olevaan kuvioon (Kuvio 6). Kuviossa vasemmalla on nuortentiloista löytyvien konsolinimien lista sekä lautapelit. Oikealla olevat numerot vastaavat kyselyn mielipideskaalaa, ja kuvion alareunassa näkyvät numerot kertovat kysymykseen vastanneiden määrän.

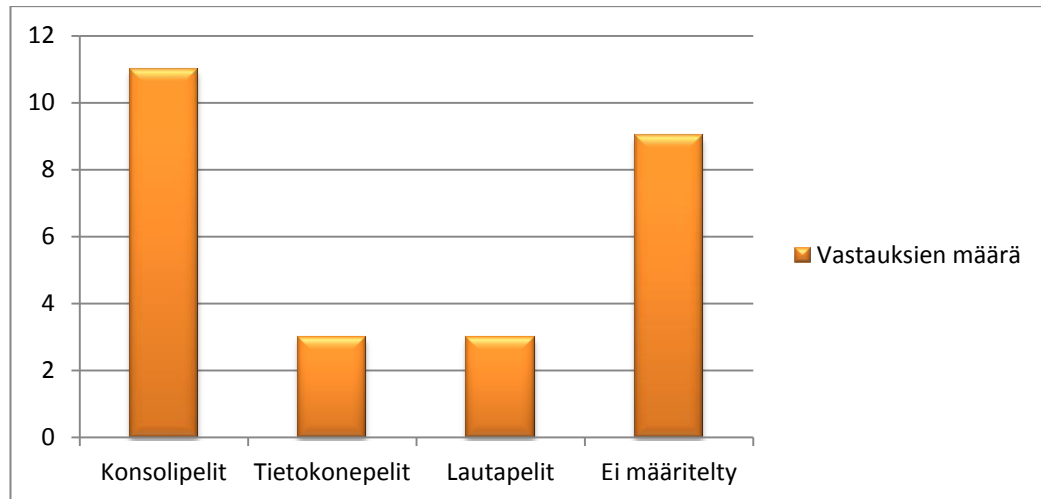


Kuvio 6. Kyselyyn vastanneiden mielipiteet pelitarjonnasta

5.5 Pelipalveluiden kehittämistoiveet

Kyselyssä nuoria pyydettiin kertomaan haluisivatko he Poleenin kirjaston hankkivan lisää peliaineistoa, ja jos kyllä niin millaista aineistoa, sekä mitä toiveita heillä on kirjaston pelipalvelujen kehittämisestä (Liite 4).

Peliaineiston lisääminen sai 24,2 % vastanneiden äänistä. 69,2 % oli sitä mieltä, että nykyinen on jo hyvä määrä. 2 vastaajaa olivat lisänneet ”ehkä” vaihtoehdon kyselyyn ja 6 ei kertonut mielipidettään. 26 kyselyyn vastannutta nuorta kertoi tarkemmin peliaineistonhankintatoiveestaan (Kuvio 7). Suurin osa toivoi konsolipelejä nimeltä mainiten, kuten Fifa15-peliä, tai pelin aihepiirin mukaan, kuten uusia versioita urheilupeleistä. Monet vastaajista eivät määritelleet pelitoiveensa muotoa, vaan kirjoittivat haluavansa esimerkiksi yhdessä pelattavia pelejä tai monipuolisempaa pelivalikoimaa.



Kuvio 7. Kyselyyn vastanneiden peliaineiston hankintatoiveet

Kyselyssä avoimiksi kysymyksiksi jätetyt kysymykset 11 ja 14 koskivat Poleenin kirjaston tilojen ja laitteiden kehittämistoiveita, sekä vastaajien yleisiä toiveita kirjaston pelipalveluiden suhteen. 33,3 % vastaajista vastasi kysymykseen 11 ja 26,7 % kysymykseen 14. Kirjaston pelitiloista ja pelilaitteista koskevaan kysymykseen vastanneista 16 halusi paremmat laitteet, kuten uudemman version Playstationista, muita pelikonsoleita tai paremmat tietokoneet. Yksi heistä toivoi myös kirjaston tarjoavan tabletteja pelikäyttöön. Kysymykseen vastanneista 9 oli tyytyväinen nykyisiin tiloihin ja laitteisiin, loput esittivät ehdotuksia kirjaston pelitilojen parantamiseen esimerkiksi sijoittamalla pelilaitteet äänieristettyyn huoneeseen tai lisäämällä nuortentilan mukavuutta tyynyillä ja muilla kalusteilla.

Suurin osa vastaajista jätti avoimen kysymyksen 14 tyhjäksi, tai kertoi ettei toivonut mitään. Loput vastaajat toivoivat lisää pelipalveluja, kuten pelitiloja, laitteita ja tapahtumia. Yksi parhaimmista ehdotuksista tuli Hiekanpään koulun naisvastaajalta, joka toivoi Nintendon tai Xboxin-pelikonsoleiden hankkimisen lisäksi kirjaston järjestävän pelaamiseen liittyvän tapahtuman, jossa ”olisi vanhemmille jotain selitystä peleistä ja miksi nuoret (ja ylipäätänsä ihmiset) pelaavat videopelejä”. Muutamia vastaajista toivoivat myös peliturnauksia. Kuusi kysymykseen 14 vastanneista nuorista toivoi pelipalvelujen poistamista kirjastoista, perusteluna kirjaston olevan tarkoitettu kirjallisuutta varten.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET / LOPUKSI

6.1 Tulosten yhteenveto

Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluita pitäisi kehittää varsinkin peliaineistojen osilta. Varsinkin lähikirjastoissa pelipalveluista ei voi vielä kunnolla edes puhua, pääkirjastossa Poleenilla taas on tällä hetkellä hyvät perusteet nuortentilan pelilaitteissa ja aineistoissa, mutta ne kaipaisivat asiaan panostamista, jotta pelipalvelua saataisiin laajennettua. Myös peliaiheisten tapahtumien ja pelikerhojen tai peli-iltojen järjestämistä kaivattaisiin pääkirjastolta, ja myös lähikirjastot voisivat harkita asiaa.

Lähikirjastot. Pieksämäen kaupunginkirjaston lähikirjastoissa Jäppilässä ja Virtasalmella pelipalveluiden määrä on tällä hetkellä todella alhainen ja Naarajärven kirjastossa kyseistä palvelua ei tarjota ollenkaan. Resurssien ja pelien tuntemuksen puute vaikuttaa jokaisessa kolmessa lähikirjastossa tehtäviin päätöksiin pelipalveluista. Ajatus kirjaston pelipalveluiden kehittämisestä otettiin innokkaimmin vastaan Virtasalmen kirjastossa, Naarajärvellä annettiin eriäviä mielipiteitä ja Jäppilän kirjastossa todettiin pelipalveluiden kehittämisen joutuvan odottamaan siihen, että muut kirjastopalvelut ovat käyneet läpi parhaillaan menossa olevan muutoksen.

Virtasalmen kirjaston pelipalveluihin kuului haastatteluhetkellä korttipakka ja kaksi lautapeliä, joissa toisessa oli viisi peliä yhdessä rasiassa, sekä kaksi asiakaspäätettä, joilla pysyi pelaamaan selainpelejä. Peliaiheisia tapahtumia kirjastossa ei oltu järjestetty. Virtasalmen kirjastovirkailija mielellään hankkisi kirjastoon lisää peliaineistoa sekä järjestäisi konsolipelimahdollisuudet, jos budjetti antaisi myöten ja konsolipelaamiselle saisi järjestettyä tilat ja laitteet. Pelitapahtumia kirjasto tulee järjestämään mahdollisuuksien mukaan.

Naarajärven kirjaston pelipalvelut ovat Pieksämäen kaupunginkirjaston tiloista heikoimmalla tasolla. Peliaineistoa kirjastossa ei ole, tosin asiakaspäätteillä voi pelata selainpelejä niin kauan kuin siitä ei koidu häiriöitä. Peliaiheisia tapahtumia kirjastolla ei ole ollut. Naarajärven kirjaston henkilökunnan mielipiteet pelipalvelujen tar-

peellisuudesta vaihtelivat, mutta jokainen heistä näkisi kirjastossa mielellään lainattavaa peliaineistoa, kuten lautapelejä, sekä pelitapahtuman paikalle houkuttelemia ihmisiä. Pelitapahtumien järjestämiseen toivottiin yhteistyökumppaneita henkilöstön oman pelituntemuksen vähäisyyden vuoksi. Naarajärven kirjaston mahdollisuudesta tarjota pelitiloja sekä peliaineistoa kirjastossa pelattavaksi kirjastovirkailijat olivat kahta mieltä. Kirjaston pelitilat nähtiin nuorten asiakkaiden kannalta houkuttelevina, mutta pelaamisen aiheuttamat äänet koettiin häiriötekijöiksi.

Jäppilän kirjaston pelipalvelut koostuivat yhdestä lautapelistä ja kahdesta asiakaspääteestä. Pelitapahtumia kirjastolla ei ole ollut, eikä niitä olla heti järjestämässäkään resurssikysymysten vuoksi. Ajatukseen kirjaston pelikokoelman kasvattamisesta ja kirjaston tiloissa pelaamisesta Jäppilän kirjastonjohtaja suhtautui positiivisesti, tosin pelipalveluista ei hänen nähdäkseen pidä tulla kirjastossa käymisen pääsyytä. Jäppilän kirjastossa haluttaisiin kaikkien kirjastojen olevan palveluiltaan samanarvoisia, mukaan lukien pelipalvelut.

Pääkirjasto. Pieksämäen kaupunginkirjaston pääkirjaston Poleenin pelipalveluilla on ollut tukeva pohja, sillä siellä on peliaineistoa niin lainattavien pelien kuin kirjastossa pelattavienkin pelien muodossa. Näiden lisäksi nuortentila on tarjonnut pelaajille lasiseinillä muista tiloista erotetun huoneen, jossa on voinut pelata niin perinteisiä pelejäkin kuin digitaalisia pelejä. Kirjasto on myös järjestänyt pari pelitapahtumaa tämän opinnäytetyön kirjoittamishetkeen mennessä. Nuorisokahvilan tuleva muutto Poleenin kirjaston tiloihin muuttaa nuortentilan järjestelyjä jonkin verran. Kirjaston väki toivoi nuorisokahvilan muutolla olevan positiivisia vaikutuksia kirjastoa käyttävien nuorten määrään.

Lainattavia pelejä Poleenin kirjastossa on lasten ja nuorten osastolla kirjaston alakerrassa. Pelit ovat muutaman vuoden takaisia tietokonepelejä sekä lapsille ja perheille sopivia lautapelejä. Kirjasto hankkii uusi lautapelejä lainattavien pelien kokoelmaansa sopivaksi katsomansa ajanvälein tai kun uusia on tarjolla. Aikuisille tarkoitettuja lainattavia lautapelejä kirjastolla ei ole. Myös lainattavat konsolipelit ja ikärajoilla varustetut tietokonepelit ovat jääneet pois kirjaston hankintalistoilta määrärahojen ja pelien tuntemattomuuden takia.

Kirjastossa pelattavat pelit ja pelitilat ja laitteet löytyvät Poleenin nuortentilasta kirjaston yläkerrasta. Laitteisiin kuuluvat muutama Internet-yhteyksin varustettu tietokone ja videotykkiin yhdistetty Playstation 3–pelikonsoli. Kirjastossa pelattavia pelejä nuortentilassa ovat kasa pelikonsolille tarkoitettuja pelejä, jotka ovat joko kaikille sallittuja tai varustettu K7 tai K12 merkinnöin, sekä muutama nuorille tarkoitettu lautapeli. Nuortentilan lautapelien ja konsolipelien hankinta oli kirjastolta jäänyt pois heidän odotellessaan nuorisokahvilan muuttamista tiloihin ja tämän Poleeniin tuomien pelien näkemistä.

Pelitapahtumia Poleenin kirjastossa ei ole vielä ollut paljon, ainoastaan vuosina 2013 ja 2014 järjestetty Pelipäivä-tapahtuma. Kirjaston informaatikko kertoi, että hänen tavoitteenaan on saada pelipäivistä kirjaston jokavuotinen tapahtuma. Myös pelikerhon tai peli-iltamien järjestämisestä kirjastolla on pohdittu, mutta vielä asiassa ei ole otettu askeleita eteenpäin. Informaatikon mukaan Pieksämäen kaupungilla on kerhotoimintaan varattu budjetti, joten pelikerhon aloittaminen ei olisi varoista kiinni.

6.2 Pelipalveluiden kehitysideat

Pieksämäen kaupunginkirjasto voi lähteä kehittämään pelipalveluitaan monilta osilta niin lähikirjastoissa kuin pääkirjastossakin. Pelipalvelut koostuvat kirjastoissa olevista pelitiloista ja niiden laitteista, kirjastoissa pelattavista peleistä, kirjaston asiakkaille lainattavista peleistä sekä pelitapahtumista ja ohjatusta pelaamisesta esimerkiksi pelikerhoissa.

Suurin este pelipalveluille on yleensä määrärahojen ja peleistä tietävän ja kiinnostuneen henkilöstön puute. Olisikin suotavaa, jos kirjasto voisi varata aineiston hankintaan tarkoitetuista varoista pienen osan peliaineiston hankkimiseen. Esimerkiksi lautapelit eivät ole kovin kalliita. Pieksämäen kaupunginkirjaston henkilöstön pelisivistystason nostattamiseksi ehdotan kaikkien vähänkin aiheesta kiinnostuneen käyvän peliaiheisissa koulutuksissa ja tapahtumissa mahdollisuuksien mukaan. Poleenin kirjaston tiloissa voisi myös pitää henkilöstön pelikertoja, joissa jokainen Pieksämäen kaupunginkirjaston työntekijä pääsisi kokeilemaan erilaisia lautapelejä ja digitaalisia pelejä sekä niiden pelaamiseen tarvittavia laitteita. Näin

henkilöstön pelisivistystaso kasvaisi hiljalleen, ja pääsisitte myös keskustelemaan pelipalveluiden kehittämisestä porukalla. Henkilöstön pelikertoihin voisi kutsua välillä mukaan myös pelien kanssa enemmän tekemisissä olevia henkilöitä, jos kirjastoväen oma tietämystaso asiasta arveluttaa.

Niin Pieksämäen kaupunginkirjaston pääkirjastossa kuin lähikirjastoissakin olisi hyvä olla ainakin yksi henkilö, joka tietäisi enemmän tai olisi ainakin kiinnostunut niin digitaalisista kuin perinteisistäkin peleistä, sekä olisi vastuussa pelien hankinnasta. Näin peliaineiston hankintojen määrä pysyisi tasaisena. Pelivastaavan ei tarvitse olla pelien asiantuntija, riittää että hänellä on innostusta ottaa asioista selvää, sillä peleistä löytyy paljon informaatiota jos niitä vain etsii.

Lähikirjastojen pelipalveluiden kehittäminen kannattaa aloittaa pienestä. Muutama lainattava tai kirjastossa pelattava lautapeli ja normaali korttipelipakka riittää alkuun jo, määrää voi lisätä hiljalleen jos asiakkaat innostuvat peleistä. Myös pelitapahtumien pitäminen kirjastojen tiloissa on kannattavaa, sillä niissä pystyy tuomaan esille kirjaston tarjoamia peliaineistoja sekä keskustelemaan asiakkaiden mielipiteistä ja kehitysehdotuksista. Tapahtumat voisi pitää yhteistyössä esimerkiksi nuorisotyöntekijöiden kanssa, jotka voisivat tuoda kirjastoihin myös omia peliaineistojaan.

Pelien hankintaa ja pelipalvelujen järjestämisiä miettiessä kannattaa myös huomioida, että moni aikuinen myös pelaa pelejä, ja heistä voi tuntua hankalalta mennä nuortentilaan pelien perässä. Aikuisten osastollekin voi siis hankkia vaikka lainattavia lautapelejä, jolloin aikuisetkin asiakkaat voivat innostua asiasta. Ja aikuisille voisi myös pitää K18-pelitapahtumia, joissa ikärajojen pelien pelaaminen on sallittua.

Poleenin kirjaston nuortentilaan muuttava nuorisokahvila vaikuttaa pelipalveluihin, mutta tätä voi käyttää myös hyödyksi. Nuorisokahvilan työntekijöillä on melko varmasti enemmän tietoa digitaalisista peleistä, joten heidän kanssa yhteistyötä tekemällä myös kirjastoväki voisi kasvattaa omaa pelisivistystään. Lisäksi nuorisokahvila tuo kuulemani mukaan omaa peliaineistoaan ja laitteitaan nuortentilaan, mikä houkuttelee enemmän pelaajia kirjastorakennukseen. Lainattavien peliaineis-

tojen hankinnassa voisi tällöin ottaa huomioon nuorten pelaajien mahdolliset toiveet, jolloin nuoria pelaajia voisi houkutella kirjaston asiakkaiksi.

7 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI

Tutkimukseni onnistui mielestäni ihan hyvin, vaikka teinkin tätä hankalaa aikaa nuortentilan palveluiden muutokseen valmistuvan Poleenin kirjaston kannalta. Keräsin runsaasti aineistoa kyselyillä ja haastatteluilla, ja niiden analysointi oli suurelta osin helppoa. Mielestäni valitsin oikein käyttäessäni tutkimukseen niin kvalitatiivisia kuin kvantitatiivisiakin menetelmiä, sillä näin pääsin tarkastelemaan Pieksämäen kaupunginkirjaston pelipalveluja niin kirjaston henkilökunnan kuin nuortenkin näkökulmista.

Kyselylomakkeita ja haastattelupohjaa tehdessäni Pieksämäen kaupunginkirjaston informaattikosta oli minulle suuri apu mielipiteiden ja ehdotusten muodossa. Myös tutkimusluvan noutamista ja kyselyiden ja haastattelujen järjestelyjä tehdessä turvauduin samaisen informaattikon tietämykseen apua kaivatessani. Lopulta kaikki sujui jouhevasti, ja pystyin järjestämään aikatauluni niin, että vaikka liukuinkin Seinäjoen ja Pieksämäen väliä useampaan kertaan kyselyiden ja haastattelujen tekemisen, jakamisen ja noutamisen aikana, ei tästä kuitenkaan tullut ylimääräistä ravaamista.

Jälkeenpäin kyselylomakettani silmäillessäni huomasin, että olin jättänyt vastausohjeet pois lomakkeelta. Vastaajat olivat kuitenkin itse tajunneet miten heidän pitää toimia, ja olivat esimerkiksi kysymykseen heidän pelaamistaan peleistä ympyröineet useita vastausvaihtoehtoja ja kysymykseen heidän pelaamisensa määräästä vain yhden. Tajusin myös vasta jälkikäteen kyselyitä analysoidessani, että kysyessäni millaisia pelejä nuoret pelaavat olin laittanut pelejä niin sanotusti eri tasoilta. Esimerkiksi Facebook-pelit ovat selainpelejä, jotka ovat tietokonepelejä. Jos vastaaja rengasti Facebook-pelit, hänen olisi myös pitänyt rengastaa nämä kaksi muuta pelityyppiä, mitä monikaan ei ollut tehnyt. Kyselyssä olisi ollut myös parempi, että olisin maininnut sen koskettavan juuri Poleenin kirjastoa.

Haastattelut sujuivat hyvin, olen suurimmaksi osaksi tyytyväinen valitsemini kysymyksiin sekä haastattelun pituuteen. Ainoa haastatteluissa vaikeuksia tuottanut asia oli haastateltavien pelisivistystason arviointi, tähän kun ei ole olemassa mittaria. Kyselin haastateltaviltani heidän omasta pelaamisestaan, lähipiirissä olevien pelaamisesta sekä pyysin heitä tunnistamaan pelitermistöä ja nimeämään erilaisia

pelejä saadakseni jotain tuntumaa heidän pelisivistystasostaan. Tästä huolimatta minun piti haastatteluja analysoidessani miettiä pitkään miten kirjoitan asiasta opinnäytetyöhöni.

LÄHTEET

- Alfonso X. 1283. Alfonso X's Book of Games. [Verkkajulkaisu]. Kääntänyt Sonja Musser Golladay. [Viitattu 4.11.2014]. Saatavana: <http://www.mediafire.com/view/nejj1dimtd/Book+of+Games+%28Alfonso+X%2C+1283%29.pdf>
- Black, R., Killough, S. & Macnifico, C. 2013. Current State of Video Games in the Seattle Public Library. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu: 8.11.2014]. Saatavana: <http://www.chrismagnifico.com/wp-content/uploads/2013/02/Current-State-of-Video-Games-in-the-Seattle-Public-Library.pdf>
- Botermans, J., Burrett, T., Van Delft, P. & Van Splunteren, C. 1990. Suuri pelikirja : 150 kiehtovaa peliä kaikkialta maailmasta. Suomentanut Raija Viitanen. Karkkila : Kustannus-Mäkelä.
- Eskola, J. & Vastamäki, J. 2007. Teemahaastattelu : opit ja opetukset. Teoksessa: J. Aaltola & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin I : metodin valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä : PS-kustannus, 25-43.
- Forstein, M. 2007. Pelit ja pelaaminen kirjastossa. Teoksessa: R. Alameri-Sajama (toim.) Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki : BTJ Kustannus, 53-71.
- Heikkinen, S. 2008. Tietokonepelit opetus- ja hyötytarkoituksessa. [Verkkajulkaisu]. Kajaani : Kajaanin ammattikorkeakoulu. [Viitattu 6.11.2014]. Saatavana: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/7042/kat4jSamiH.pdf?sequence=1>
- HelMet. Ei päiväystä. Lainattavat esineet. [Verkkosivu]. Pääkaupunkiseudun kirjastot. [Viitattu 8.11.2014]. Saatavana: http://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Lainattavat_esineet
- Helsingin kaupunginkirjasto. 2012. Pelin paikka. [Verkkosivu]. Helsingin kaupunginkirjasto. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana: <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/pelin-paikka>
- Hentonen, E. 2013. Oppimispelit. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkajulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 68-75. [Viitattu 8.11.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

- Huhtamo, E. 2002. Elektronisten pelien historia. Teoksessa: E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia : Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki : Gaudeamus, 19-46.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Mariosofia : Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki : Gaudeamus.
- Huizinga, J. 1967. Leikkivä ihminen : Yritys kulttuurin leikkiaineoksen määrittelemiseksi. Suomentanut Sirkka Salomaa. 2.p. Helsinki : WSOY.
- Huttunen, T. & Marjomaa, H. 2013. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkojulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 24-31. [Viitattu 8.11.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Hyttinen, A-K. 2014. Digitaalinen pelaaminen kirjastossa. [Verkkojulkaisu]. Seinäjoki : Seinäjoen ammattikorkeakoulu. [Viitattu 8.11.2014]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014052610134>
- J1. Kirjastonjohtaja. Jäppilän kirjasto. Haastateltu 31.10.2014.
- Jeng, S-P. & Teng, S-I. 2008. Personality and motivations for playing online games. Society for Personality Research. Social Behavior and Personality 36(8), 1053-1060.
- Lambert, T. Ei päiväystä. A timeline of sports and games. [Verkkosivu]. Localhistories. [Viitattu 4.11.2014]. Saatavana: <http://www.localhistories.org/gamestime.html>
- Lastenkirjastokurssi. 2014. [Verkkosivusto]. Wiki. [Viitattu 2.11.2014]. Saatavana: <http://lastenkirjastokurssi.wikispaces.com/Pelilukutaito>
- Laurinolli, H. 19.4.2012. Leikki on lasten ja aikuisten työmaa. [Verkkolehtiartikkeli]. Tampereen yliopiston tiede- ja kulttuurilehti Aikalainen. [Viitattu 3.11.2014]. Saatavana: <http://aikalainen.uta.fi/2012/04/19/leikki-on-lasten-ja-aikuisten-tyomaa/>
- Lehtonen, S. & Kyllönen, K. 2010. Electrasta Pongiin - Pongista Pleikkaan. Teoksessa: K. Kyllönen & S. Lehtonen (toim.) Sähköistä pelikulttuuria Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan. Mediamuseo Rupriikki, 4-9.
- Manrique, V. 18.2.2013. Playing to Happiness : Part 1. [Blogiteksti]. Epic Win Blog. [Viitattu 3.11.2014]. Saatavana: <http://www.epicwinblog.net/2013/02/playing-to-happiness-part-1.html>

- Manrique, V. 2.4.2013. Why People Play : Games and Human Motivators (I). [Blogiteksti]. Epic Win Blog. [Viitattu 3.11.2014]. Saatavana: <http://www.epicwinblog.net/2013/04/why-people-play-games-and-human.html>
- Marjomaa, H. 2013. Pelit kirjastossa. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkójulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 76-81. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Mediakasvatus. Ei päiväystä. Pelit kirjastossa. [Verkkosivusto]. Kirjastot.fi. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana: <http://mediakasvatus.kirjastot.fi/pelit-kirjastossa/>
- Mehl, J-M. 1993. Pelit ja leikit. Teoksessa: R. Muchembled (toim.) Eurooppa : Urheileva ja leikkivä ihminen. Helsinki : WSOY, 9-32.
- Meifert-Menhard, F. 2013. Playing the Text, Performing the Future : Future Narratives in Print and Digiture. Berlin : De Gruyter.
- Meriläinen, M. 2013. Mitä on pelikasvatus ja mihin sitä tarvitaan? Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkójulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 10-13. [Viitattu 2.11.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Mäyrä, F. 2004. Digitaaliset pelit ja leikit. [Verkkójulkaisu]. Myöhemmin julkaistu teoksessa: L. Piironen (toim.) Leikin pikkujättiläinen. Helsinki : WSOY. [Viitattu 14.11.2014]. Saatavana: http://people.uta.fi/~frans.mayra/Mayra_Digitaaliset_pelit_ja_leikit.pdf
- Mäyrä, F. & Ermi, L. 2014. Pelaajabarometri 2013 : Mobiilipelaamisen nousu. [Verkkójulkaisu]. Tampere : Tampereen yliopisto. [Viitattu 6.11.2013]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>
- N1. Kirjastovirkailija. Naarajärven kirjasto. Haastateltu 31.10.2014.
- N2. Kirjastovirkailija. Naarajärven kirjasto. Haastateltu 31.10.2014.
- N3. Kirjastovirkailija. Naarajärven kirjasto. Haastateltu 31.10.2014.
- Nicholson, S. 2010. Everyone Plays at the Library : Creating Great Gaming Experiences for All Ages. Medford, New Jersey: Information Today.
- Oulun kaupunginkirjasto. Ei päiväystä. Pelit. [Verkkosivu]. Oulun kaupunginkirjasto – maakuntakirjasto. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana: <http://www.ouka.fi/oulu/kirjasto/pelit>

- P1. Kirjastotoimenjohtaja. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P2. Informaatikko. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P3. Kirjastovirkailija. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P4. Kirjastovirkailija. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P5. Kirjastovirkailija. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P6. Kirjastovirkailija. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P7. Kirjastovirkailija. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- P8. Kirjastovirkailija. Poleenin kirjasto. Haastateltu 30.10.2014.
- Pekkanen, T. 14.6.2012. Lautapelejä kirjastossa. [Verkkoartikkeli]. Lautape-
liopas.fi. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana:
<http://www.lautapeleliopas.fi/uutiset/lautapeleja-kirjastossa/>
- Pelikasvattajien verkosto. 8.8.2014. Pelit kirjastossa. [Verkkoartikkeli]. Pelikasva-
tus.fi. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana:
[http://www.pelikasvatus.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=51:
pelit-kirjastossa&catid=21:pelikulttuuri&Itemid=136](http://www.pelikasvatus.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=51:pelit-kirjastossa&catid=21:pelikulttuuri&Itemid=136)
- Pelikasvattajien verkosto. Ei päiväystä. Kansallinen pelipäivä. [Verkkosivusto]. Pe-
lipäivä.fi. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana: <http://pelipaiva.fi/>
- Pervalo, T. 2007. Mennäks koneille? Teoksessa: R. Alameri-Sajama (toim.)
Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Kustannus, 80-104.
- Pietilä, N. 2013. Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa. [Verkojulkaisu].
Seinäjoen ammattikorkeakoulu. [Viitattu 7.11.2013]. Saatavana:
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013112518076>
- Reeves, B. 20.11.2012. Why we play : How our desire for games shapes our
world. [Verkkoartikkeli]. Gameinformer. [Viitattu 3.11.2014]. Saatavana:
[http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-
our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx](http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx)
- Tam, C. 26.2.2008. The Royal Game of Ur. [Verkojulkaisu]. Massachusetts Insti-
tute of Technology. [Viitattu 3.11.2014]. Saatavana:
[http://ocw.uj.ac.za/courses/comparative-media-studies/cms-608-game-design-
spring-2008/projects/tam1.pdf](http://ocw.uj.ac.za/courses/comparative-media-studies/cms-608-game-design-spring-2008/projects/tam1.pdf)

The British Museum. Ei päiväystä. The Royal Game of Ur. [Verkkajulkaisu]. The British Museum. [Viitattu 3.11.2014]. Saatavana:
http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/me/t/the_royal_game_of_ur.aspx

V1. Kirjastovirkailija. Virtasalmen kirjasto. Haastateltu 29.10.2014.

Valli, R. 2007. Kyselylomaketutkimus. Teoksessa: J. Aaltoja & R. Valli (toim.) Ik-kunoita tutkimusmetodeihin I : metodin valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalla tutkijalle. Jyväskylä : PS-kustannus, 102-125.

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

Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. Kirjastot.fi. [Viitattu 7.11.2014]. Saatavana:
http://hankkeet.kirjastot.fi/hankehaku/?search_api_views_fulltext=pelit

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

Liite 2. Kyselylomakkeen saatekirje: Hiekanpään koulu ja Pieksämäen lukio

Liite 3. Kyselylomakkeen saatekirje: Esedun Pieksämäen ammattikampus

Liite 4. Kyselylomake

Liite 5. Taulukot kyselylomakkeen tuloksista

LIITE 1. Haastattelukysymykset

HAASTATTELUKYSYMYKSET

KYSYMYKSIÄ PIEKSÄMÄEN KAUPUNGINKIRJASTON HENKILÖKUNNAN PELISIVISTYKSESTÄ JA KIRJASTON PELIPALVELUISTA

HAASTATTELUPÄIVÄMÄÄRÄ:

1 HAASTATELTAVAN TAUSTATIETOJA:

- Kirjasto:

- Ikä:

- Työtehtävä kirjastossa:

2 HAASTATELTAVA JA PELAAMINEN

- Pelaako itse?

- Lautapelejä / korttipelejä

- Digitaalisia pelejä (tietokonepelejä, konsolipelejä, mobiilipelejä)

- Rahapelejä (lottoa, veikkausta jne.)

- Jos pelaa:

- Kuinka paljon?

- Millaisia pelejä?

- Miksi ei pelaa muita pelejä?

- Jos ei pelaa:

- Miksi ei pelaa?

- Onko pelaaminen kuitenkin tuttua? (esim. lähipiirissä pelaajia)

- Haastateltavan pelisivistystaso?
 - Tunteeko termistöä? (esim. seikkailupeli, WASD, Game Boy, rattiohjain, simulaatiopeli)
 - Osaako nimetä pelejä?
 - Lautapelit / korttipelit
 - Digitaaliset pelit (tietokonepelit, konsolipelit, mobiilipelit)
 - Pelaamiseen tarvittavat laitteet (esim. pelikonsolit)

- Onko motivaatiota edistää omaa pelisivistystään?

3 KIRJASTO JA PELAAMINEN

- Kuuluuko pelaaminen kirjastoon?
- Saako asiakaspääteillä pelata?
 - Miksi saa / ei saa?
- Käytetäänkö kirjaston pelimahdollisuuksia paljon haastateltavan mielestä?
 - Asiakaspääteillä pelaaminen (pitäisikö sallia / rajoittaa?)
 - Konsolipelit
 - Lainattavat pelit
- Onko kirjasto järjestänyt koulutusta / opastusta henkilökunnalle pelaamisesta ja pelijärjestelmien käyttämisestä?
- Haluisiko enemmän tietoa / opastusta pelaamisesta (esim. opastusta konsolipelijärjestelmiin tai tietokoneilla pelattaviin flash-peleihin)
- Pitäisikö kirjaston hankkia enemmän peliaineistoa?

- Lauta- / korttipelejä
 - Digitaalisia pelejä
 - Kirjastossa käytettäväksi vai lainattavaksi?
- Pitäisikö kirjaston järjestää enemmän peliaiheisia tapahtumia? Mitä?

VAIN POLEENIN KIRJASTON HENK. KUNNALLE:

- Millä tavoin uskot nuortenkahvilan muuttavan tämänhetkisiä pelikäytäntöjä?

Liite 2. Kyselylomakkeen saatekirje: Hiekanpäänkoulu ja Pieksämäen lukio

Kyselyn saatekirje opettajille / kyselyä jakaville

Kyselyssä selvitetään Pieksämäen kaupunginkirjaston nuorten käyttäjien pelaamista ja heidän toiveitaan kirjaston pelien ja peliaiheisten tapahtumien suhteen. Kyselyn on tehnyt Seinäjoen ammattikorkeakoulun kirjasto- ja tietopalvelualan opiskelija Anniina Tikkanen osana opinnäytetyötään. Kaikki vastaukset käsitellään luottamuksellisesti ja annettuja tietoja ei käytetä mihinkään muuhun tarkoitukseen.

Kyselyn avulla kartoitan nuorten kirjastonkäyttäjien pelaamista kirjastossa, sekä heidän toiveitaan kirjaston pelikokoelmien kehittämisestä. Kyselylle on hankittu tutkimuslupa.

Kyselyn kohderyhmänä ovat 15 – 17 -vuotiaat nuoret, joten olisin kiitollinen jos voisimme järjestää asian niin, että **yksi ryhmä/vuosikurssi** niin Hiekanpään koulun 9. luokkalaisista, Pieksämäen lukion 1. kuin 2. vuoden opiskelijoista ja Esedun Kuusitien toimipisteen 1. ja 2. vuoden opiskelijoista vastaisivat kyselyyn. Tämä pitäisi vastausten määrän käsiteltävissä suhteissa. Kyselyyn on vastausaikaa lokakuun loppuun.

Ajattelin, että helpointa olisi saada opiskelijat vastaamaan kyselyyn käyttämällä siihen hetken jonkin tunnin alusta (**kyselyn täyttämiseen menee n. 10 minuuttia**), mutta voimme järjestää asian myös toisin.

Olen itse tällä hetkellä Seinäjoella, joten toivoisin teidän voivan järjestää kyselyn jakamisen opiskelijoille ja keräävän vastaukset talteen. Voisin sitten poimia ne mukaani käydessäni Pieksämäellä 27.10 alkavalla viikolla (viikko 44).

Vastaan mielelläni kaikkiin kyselyyn liittyviin kysymyksiin

Terveisin

Anniina Tikkanen

Liite 3. Kyselylomakkeen saatekirje: Esedun Pieksämäen ammattikampus

Kyselyn saatekirje opettajille / kyselyä jakaville

Kyselyssä selvitetään Pieksämäen kaupunginkirjaston nuorten käyttäjien pelaamista ja heidän toiveitaan kirjaston pelien ja peliaiheisten tapahtumien suhteen. Kyselyn on tehnyt Seinäjoen ammattikorkeakoulun kirjasto- ja tietopalvelualan opiskelija Anniina Tikkanen osana opinnäytetyötään. Kaikki vastaukset käsitellään luottamuksellisesti ja annettuja tietoja ei käytetä mihinkään muuhun tarkoitukseen.

Kyselyn avulla kartoitan nuorten kirjastonkäyttäjien pelaamista kirjastossa, sekä heidän toiveitaan kirjaston pelikokoelmien kehittämistä. Kyselylle on hankittu tutkimuslupa.

Kyselyn kohderyhmänä ovat 15 – 17 -vuotiaat nuoret, joten olisin kiitollinen jos voisimme järjestää asian niin, että yksi ryhmä niin 1. kuin 2. vuoden opiskelijoista vastaisivat kyselyyn. Näissä ryhmissä pitäisi olla tasainen sukupuoli-jakauma, sillä vastauksia pitäisi saada niin tytöiltä kuin pojiltakin. Vaihtoehtoisesti kyselyä voi jakaa kahdelle ryhmälle/vuosi, jos ryhmissä on selkeä painotus yhden sukupuolen opiskelijoita. Tämä pitäisi vastausten määrän käsiteltävissä suhteissa. Kyselyyn on vastausaikaa lokakuun loppuun.

Ajattelin, että helpointa olisi saada opiskelijat vastaamaan kyselyyn käyttämällä siihen hetken jonkin tunnin alusta (**kyselyn täyttämiseen menee n. 10 minuuttia**), mutta voimme järjestää asian myös toisin.

Olen itse tällä hetkellä Seinäjoella, joten toivoisin teidän voivan järjestää kyselyn jakamisen opiskelijoille ja keräävän vastaukset talteen. Voisin sitten poimia ne mukaani käydessäni Pieksämäellä 27.10 alkavalla viikolla (viikko 44).

Vastaan mielelläni kaikkiin kyselyyn liittyviin kysymyksiin

Terveisin

Anniina Tikkanen

Liite 4. Kyselylomake

Kirjasto on pelin paikka

Tässä kyselyssä selvitetään Pieksämäen kaupunginkirjaston nuorten käyttäjien pelaamista ja heidän toiveitaan kirjaston pelien ja peliaiheisten tapahtumien suhteen. Kyselyn on tehnyt Seinäjoen ammattikorkeakoulun kirjasto- ja tietopalvelualan opiskelija Anniina Tikkanen osana opinnäytetyötään. Kaikki vastaukset käsitellään luottamuksellisesti ja annettuja tietoja ei käytetä mihinkään muuhun tarkoitukseen.

Vastaajan koulu: _____

Luokka: _____

1. Sukupuoli
 - a. mies
 - b. nainen

2. Millaisia pelejä pelaat?
 - a. Tietokonepelejä
 - b. Lautapelejä
 - c. Konsolipelejä (esim. Xboxilla, Play Stationilla)
 - d. Käsikonsolipelejä (esim. WiiU:lla)
 - e. Verkkopelejä (pelit, joita pelataan verkkoon yhdistetyllä tietokoneella, esim. Call Of Duty)
 - f. Facebook-pelejä
 - g. Minipelejä / selainpelejä (Internet-selaimella pelattavia pikkupelejä)
 - h. Ladattavia pelejä (tietokoneelle ladattavia ja asennettavia pelejä)
 - i. Mobiilipelejä (esim. kännykällä tai tabletilla)

3. Kuinka usein pelaat tietokonepelejä, lautapelejä ja/tai konsolipelejä?
 - a. Päivittäin
 - b. Muutaman kerran viikossa
 - c. Kerran viikossa
 - d. Muutaman kerran kuukaudessa
 - e. Kerran kuukaudessa
 - f. Muutaman kerran vuodessa
 - g. Kerran vuodessa tai harvemmin
 - h. En pelaa

4. Kuinka paljon käytät keskimäärin aikaa yhteen pelikertaan? (esim. 2h) _____

5. Käytätkö kirjastoa:
- Useammin kuin kerran viikossa
 - Kerran viikossa
 - Useammin kuin kerran kuukaudessa
 - Kerran kuukaudessa
 - Muutaman kerran vuodessa
 - Kerran vuodessa tai harvemmin
 - En käytä kirjastoa
6. Pelaatko pelejä kirjastossa?
- Kyllä
 - Ei, miksi
et? _____
7. Mitä mieltä olet kirjaston nykyisestä pelitarjonnasta? Ympyröi vastauksesi. Numerot skaalalla: 1 = todella huono, 5 = todella hyvä, 0 = En ole käyttänyt.
- | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| a. Lautapelit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| b. Guitar Hero: warriors of rock (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| c. Shaun White skateboarding (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| d. WRC - FIA world rally championship (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| e. NHL 13 (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| f. Angry Birds trilogy (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| g. Top Gun: Hard Rock (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| h. NBA 2K12 (konsolipeli) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
8. Haluisitko kirjastossa olevan enemmän lautapelejä ja/ tai konsolipelejä?
- Kyllä
 - Ei
9. Jos vastasit edelliseen myöntävästi, millaisia pelejä toivoisit kirjastolla olevan? (Esim. seikkailuaiheisia konsolipelejä)
- _____
- _____
- _____
10. Mitä mieltä olet kirjaston tiloista ja laitteista pelaamisen kannalta? Ympyröi vastauksesi. Numerot skaalalla: 1 = todella huono, 5 = todella hyvä, 0 = En ole käyttänyt.
- | | | | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| a. Nuortentila | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| b. Kirjaston muut tilat | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| c. Play Station 3 –pelikonsoli | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| d. Tietokoneet | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 |

11. Millä tavalla kehittäisit kirjaston tiloja ja laitteita pelaamista varten?

12. Oletko ollut kirjaston järjestämässä peliaiheisissa tapahtumissa?

- a. Kyllä
- b. Ei

13. Haluisitko tulevaisuudessa käydä kirjaston järjestämässä peliaiheisissa tapahtumissa?

- a. Kyllä
- b. Ei

14. Mitä toivot kirjastolta pelaamisen suhteen? (Esim. tapahtumia, tiloja, laitteita)

Kiitos vastaamisesta!

Liite 5. Taulukot kyselylomakkeen tuloksista

Taulukko 1. Kyselyyn vastanneiden pelaamat pelit prosentteina

Pelaa	Kaikki	Miehet	Naiset	Yläastelaiset	Ammattiopistolaiset	Lukiolaiset
Tietokonepelejä	51,7	76,3	25,9	47,6	57,8	48,5
Lautapelejä	32,5	20,3	41,4	31	28,9	39,4
Konsolipelejä	59,2	64,4	51,7	64,3	55,6	57,6
Käsi-konsolipelejä	12,5	10,2	10,3	11,9	11,1	15,2
Verkkopelejä	42,5	66,1	17,2	42,9	46,7	36,4
Facebook-pelejä	23,3	15,3	32,8	14,3	37,8	15,2
Mini- /selainpelejä	17,5	23,7	8,6	16,7	17,8	18,2
Ladattavia pelejä	40,8	57,6	22,4	31	55,6	33,3
Mobiilipelejä	79,2	66,1	91,4	71,4	75,6	93,9

Taulukko 2. Kyselyyn vastanneiden pelaaminen prosentteina

Kuinka usein	Kaikki	Miehet	Naiset	Yläastelaiset	Ammattiopistolaiset	Lukiolaiset
Päivittäin	49,2	72,9	24,1	45,2	62,2	36,4
Muutaman kerran viikossa	20	16,9	24,1	19	20	21,2
Kerran viikossa	5	3,4	6,9	12	2,2	0
Muutaman kerran kuukaudessa	14,2	5,1	22,4	19	2,2	24,2
Kerran kuukau- dessa	3,3	0	6,9	0	4,5	6,1
Muutaman kerran vuodessa	5	0	10,4	4,8	2,2	9,1
Kerran vuodessa tai harvemmin	0	0	0	0	0	0
Ei pelaa	3,3	1,7	5,2	0	6,7	3