

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutus

AKITIS14

2016

Ritva Hyttinen

Katja Pesonen

KIRJASTOJEN LAUTAPELIKOKOELMAT

Katja Pesonen

KIRJASTOJEN LAUTAPELIKOKOELMAT

Opinnäytetyön tavoitteena on esitellä kirjastojen lautapelikokoelman asemaa suhteessa muihin kirjastojen pelikokoelmiin. Lautapelit ovat lainattavana aineistona uutta kirjastoissa. Lautapelejä on alettu lainata kirjastoissa 2010-luvun alusta alkaen. Lautapelit ovat osa kirjastoissa tapahtuvaa pelillisyyden uutta aaltoa sekä voimistuvaa pelikulttuurin nousua.

Teoriaosuudessa kerrotaan aluksi pelaamisesta, pelillisyydestä ja pelillistämisestä. Kirjastoissa pelataan tietokoneilla. Monissa kirjastoissa on varattu tila lautapelipelaamisen. Lisäksi kirjastoissa toimii lautapelikerhoja. Kansainvälinen peliviikko on tärkeä kirjastoissa pelaamista edistävä tapahtuma. Opinnäytetyössä esitellään pelejä sekä kirjastojen pelikokoelmia. Konsolipelikokoelmat ovat tällä hetkellä suurin pelikokoelma-aineisto, mutta lautapelikokoelmia on alettu perustaa viime vuosina yhä enemmän.

Opinnäytteessä käsitellään viiden kaupunginkirjaston lautapelikokoelmia. Helsingin, Espoon, Vantaan, Tampereen ja Jyväskylän lautapelikokoelmat ovat suurimpia lautapelikokoelmia Suomessa. Näitä lautapelikokoelmia tutkimalla voidaan tulla siihen johtopäätökseen, että lainattavat lautapelit ovat suosittuja ja niitä kannattaa hankkia kirjastoon. Lautapelit ovat erityisen suosittuja lasten, nuorten ja perheiden parissa, usein ne ovat heille jopa syy tulla kirjastoon.

ASIASANAT:

Pelit, Pelaaminen, Digitaaliset pelit, Lautapelit, Kokoelmat, Kirjastot

Katja Pesonen

BOARD GAME COLLECTIONS OF LIBRARIES

[Click here to enter text.](#)

The aim of this thesis is to introduce the role of board game collections with the respect to another game collections of libraries. Board games as borrowed material is new thing for libraries. Board games has begun to borrow from libraries, from beginning of the 2010s. Board games are part of more and more new wave playfulness of libraries.

Beginning of theoretical part explains playing, playfulness and gamification. In libraries people often use computers to playing pc-games. Libraries have also space what is reserved for the board game playing. In addition libraries are offering the space also for board game clubs. Nordic game day is important event which promote gaming in libraries. The following section in thesis presents tend to games and game collections libraries. Console games collections are the largest game collection material, but the board game collections have begun establish more and more in recent years.

The thesis presents collections of five cities. Board game collections of Helsinki, Espoo, Vantaa, Tampere and Jyväskylä are among the largest board game collections in Finland. Studying these board game collections can come to the conclusion that the loaning of board game is popular and they are worth to getting to libraries. Board games are particularly popular with children, young people and families in which the loans of board games provide a reason to come to the libraries.

KEYWORDS:

Games, Playing, Digital games, Board games, Collections, Libraries

SISÄLTÖ

| | |
|---|-----------|
| 1 JOHDANTO | 6 |
| 2 PELAAMINEN JA KIRJASTOT | 8 |
| 2.1 Pelaaminen kirjastoissa | 9 |
| 2.2 Pelillisuus ja pelillistäminen | 9 |
| 2.3 Pelillisuus ja pelillistäminen kirjastoissa | 10 |
| 2.4 Pelikasvatus kirjastoissa | 11 |
| 3 PELIT JA PELIKOKOELMAT | 13 |
| 3.1 Digitaaliset pelit | 13 |
| 3.2 Perinteiset pelit | 14 |
| 3.3 Lautapelit | 14 |
| 3.4 Pelikokoelmat kirjastoissa | 16 |
| 3.4.1 Pelikokoelmien hankinta | 16 |
| 3.4.2 Pelikokoelmien lainaus | 16 |
| 4 TUTKIMUSMENETELMÄ JA AINEISTONKERUU | 18 |
| 4.1 Tutkimusmenetelmänä laadullinen tutkimus | 18 |
| 4.2 Haastattelu aineistonkeruumenetelmänä | 19 |
| 4.2.1 Lomakehaastattelu | 20 |
| 4.2.2 Teemahaastattelu | 20 |
| 5 KIRJASTOJEN LAUTAPELIKOKOELMAT | 22 |
| 5.1 Lautapelikokoelman valinta ja kehittäminen | 25 |
| 5.2 Lautapelikokoelman lainaus ja käyttö | 28 |
| 6 JOHTOPÄÄTÖKSET | 33 |
| 7 LOPUKSI | 35 |
| LÄHTEET | 37 |

LIITTEET

- Liite 1. Lainattava lautapelikokoelma
- Liite 2. Lautapelit ja kirjasto

KUVAT

| | |
|---|----|
| Kuva 1. Värikkäitä lautapelejä Vantaan kaupunginkirjaston hankinta- ja luetteloitikeskuksessa | 23 |
| Kuva 2. Pasilan kirjaston lastenosaston lautapelihylly | 24 |
| Kuva 3. Sellon kirjaston lautapelihylly | 25 |
| Kuva 4. Tikkurilan kirjaston lastenosaston lautapelihylly | 26 |
| Kuva 5. Jyväskylän pääkirjaston lautapelihylly | 27 |
| Kuva 6 Tampereen pääkirjaston lautapelihylly | 28 |

1 JOHDANTO

Oma pelaamishistoriani on alkanut 1980-luvulla pelaamalla käsikonsolipeliä ja videopelejä. Perheen kanssa pelasimme usein korttia, Afrikan tähteä ja Trivial Pursuitia. Aikuisiällä olen pelannut pc-pelejä kuten Civilization V:sta sekä konsolipelejä. Lautapelejä en ole kuitenkaan aikuisiällä pelannut. Opinnäytetyötä tehdessäni olen huomannut, että on muitakin lautapelejä kuin Afrikan tähti, Trivial Pursuit tai Kimble.

Opinnäytetyöni käsittelee kirjastojen lainattavaa lautapelikokoelmaa. Valitsin aiheeksi lautapelit, sillä kiinnostuin siitä minkälaisia lautapelikokoelmia on perustettu kirjastoihin. Työpaikalleni Vantaan kaupunginkirjastoon perustettiin lautapelikokoelma vuonna 2016. Toinen syy miksi valitsin aiheeksi lautapelikokoelmat se, että lautapelit lainattavana aineistona ovat uutta yleisissä kirjastoissa. Minkälainen on lautapelien asema osana muuta pelikokoelmaa? Minkälaisia muita peliaineistoja on kirjastoissa? Miten pelikokoelmien synty yleensä kirjastoissa liittyy pelillisyyden ja pelikulttuurin nousuun?

Peleistä ja erityisesti digitaalisista peleistä on tehty viime vuosina tutkimusta eri tieteenaloilla ja yliopistoissa. Lautapelit ovat olleet kuitenkin vähemmän suosittu tutkimuksen kohde. Lautapelikokoelmat osana kirjastojen kokoelmaa on siksikin uusi aihepiiri tutkimuksessa.

Opinnäytetyön alussa pohditaan pelejä ja pelaamista kirjastoissa. Samassa luvussa käsitellään pelillistämistä ja pelillisyyttä ja niiden merkitystä kirjastossa. Pelillisyyttä käsitellään opinnäytetyössä erityisesti siitä syystä, että pelillisyyden merkitys yhteiskunnassa on kasvanut. Pelien arvostus on myös lisääntynyt.

Seuraavaksi käsitellään erilaisia pelikokoelmia. Kirjastojen pelikokoelmat koostuvat erilaisista peliaineistoista. Näitä ovat esimerkiksi CD-ROM-pelit, PC-pelit, konsolipelit, roolipelit, pihapelit ja lautapelit. Opinnäytetyössä kerrotaan edellämainittujen peliaineistojen historiasta ja nykypäivästä. Pelikokoelman kehitys liittyy oleellisesti teknologian kehitykseen. Esimerkiksi CD-ROM-pelit ovat jo katoamassa digitaalisen kehityksen myötä.

Olen käyttänyt tutkimusmenetelmänä laadullista tutkimusta, johon olen kerännyt aineistoa kyselylomakehaastattelulla ja teemahaastattelulla. Teemahaastatteluja tehtiin neljä kappaletta. Teemahaastateltavat olivat tietopalvelukonsultti Renni Honkanen Helsingin kaupunginkirjastosta, kirjastovirkailija Tommi Hakomaa Espoon kaupunginkirjastosta,

erikoiskirjastonhoitaja Pauliina Hyytiäinen Vantaan kaupunginkirjastosta ja kirjastonhoitaja Heidi Kuutti Vantaan kaupunginkirjastosta.

Kysymyslomakkeita lähetettiin kolmeen kirjastoon. Tampereen kaupunginkirjaston pääkirjastosta Metsosta kysymyksiin vastasi kirjastonhoitaja Elisa Marttinen ja Jyväskylän kaupunginkirjastosta erikoiskirjastonhoitaja Hanna-Leena Majuri-Jantunen ja kirjastonhoitaja Juhani Kärkkäinen.

Opinnäytetyön tuloksissa esitellään viiden kaupunginkirjaston lainattavia lautapelikokoelmia. Nämä kaupunginkirjastot ovat Helsinki, Espoo, Vantaa, Tampere, Jyväskylä. Näiden kaupunkien lainattavat lautapelikokoelmat ovat Helsingin kaupunginkirjaston lautapelikokoelmaa lukuun ottamatta suhteellisen samankokoisia. Kaikkia lautapelikokoelmia yhdistää niiden lainaajaprofiilien samankaltaisuus.

Opinnäytetyössä esitellään lisäksi eri kaupunginkirjastojen lautapelikokoelmien hankintaa ja valintaa. Tuloksissa selviää minkälaisille asiakasryhmille on lainattavia lautapelikokoelmia hankittu ja minkälaisiksi kirjastot aikovat lainattavaa lautapelikokoelmaa jatkossa kehittää.

Toivon, että opinnäytetyöni auttaisi niitä kirjastoja, joissa ei ole vielä lautapelikokoelmaa. Toivon, että opinnäytetyöni antaisi näille kirjastoille tukea uuden lainattavan lautapelikokoelman perustamisessa ja kehittämisessä.

2 PELAAMINEN JA KIRJASTOT

Tarve pelata on olennainen osa ihmistä. On kyseessä sitten lautapeli-ilta ystävien kanssa tai uhkapelaaminen kasinolla. Harviaisen ym. (2013,10) mukaan pelejä pelaavat kaiken ikäiset, kaiken aikaa ja kaikkialla. Pelaaminen ymmärretään usein leikin alalajiksi. Leikillä ja pelaamisella on läheinen yhteys toisiinsa, mutta silti niille on muodostunut omat tutkimustraditionsa, jotka eivät ole keskenään paljon keskustelleet. Leikki on ymmärretty lasten toiminnaksi, mutta pelaamista ei ole rajattu yhtä tarkasti. Kuitenkin digitaalista pelaamista varsinkin on pidetty lapsellisena toimintana, johon käytetty aika on turhaa (Harviainen ym. 2013,10.)

Digipelaajien keski-ikä on noussut tasaisesti 2000-luvun aikana, digipelaajien keski-ikä oli Pelaajabarometri 2013 tutkimuksen mukaan yli 37 vuotta (Pelitieto 2016). Monet näistä pelaajista ovat kasvaneet digitaalisten pelien parissa ja siirtävät pelaamisen harrastuksena lapsilleen (Eklund 2012, 20).

Suomisen ym. mukaan (2014, 5) mukaan mielikuva siitä, että pelaajat olisivat miehiä elää sitkeästi. Yhdysvalloissa 2014 lokakuussa julkaistun tutkimuksen mukaan tietokonepelien pelaajista enemmistö 50,2 % on naisia, mobiilipelien pelaajista naisien enemmistö on selvempi 58 %. Suomessa Pelaajabarometri 2013 -tutkimuksen mukaan miesten ja naisten pelaajamäärissä ei ole merkittävää eroa (Suominen ym. 2014, 5.)

Pelaamisesta on tullut osa kulttuuria. Pelikulttuuri onkin jatkuvan muutoksen tilassa. Peliharrastuksella on monta muotoa. On roolipelaajia, lautapelipelaajia, sosiaalisen median alustoilla pelaajia, konsolipelipelaajia ja myös rahapelejä pelaavia. Heidän pelikulttuurinsa eroavat toisistaan. Erilaiset pelaajat käyttävät erilaista kieltä, tavoittelevat pelaamisellaan eri asioita sekä omistavat harrastukselleen hyvin eri määriä aikaa, rahaa ja energiaa (Pelitieto 2016).

Peleistä on tullut näkyvä osa populaarikulttuuria viime vuosikymmenien aikana (Mäyrä 2009,13). Samat hahmot ja maailmat esiintyvät erilaisissa tuotteissa. Peleihin liittyvä tuotteistaminen on oleellinen osa pelikulttuuria. Esimerkiksi Harry Potter ei ole vain kirjallinen hahmo, sillä kirjoista tehdyt elokuvat, pelit ja muut oheistuotteet ovat samaa kokonaisuutta kuluttajalle (Pentikäinen ym. 2010, 12.)

2.1 Pelaaminen kirjastoissa

Kirjastoissa on pelattu jo pitkään. Mechanic's libraryssa San Franciscossa on perustettu ensimmäinen shakkihuone vuonna 1855 (Alava 2015,10). Kirjastot tarjoavat myös nykypäivänä pelitapahtumia niin aloittelijoille kuin aktiivisille harrastajillekin (Kirjastot.fi 2016a). Peli-iltoja järjestetään säännöllisesti kirjastoissa. Pelitapahtumia voidaan järjestää myös isompien tapahtumien yhteydessä.

Monet kirjastot Suomessa ja Pohjoismaissa osallistuvat kansainväliseen pelipäivään ja peliviikkoon. Peliviikko järjestetään vuosittain marraskuussa ja kansainvälinen pelipäivä on peliviikolla lauantapäivänä (Pelipäivä 2017a). Kansainvälinen pelipäivä alkoi yhden kirjaston pelitapahtumasta, mutta laajentui sitten kirjaston ulkopuolellekin ja lopulta kokonaiseksi peliviikoksi, jonka tiimoilta järjestetään monenlaista ohjelmaa sekä kirjastoissa että muualla (Kirjastot.fi 2016b). Kansainvälisellä peliviikolla pelataan lautapelejä, roolipelejä, mobiilipelejä ja roolipelejä, sekä tutustutaan monipuolisesti pelikulttuuriin luentojen ja työpajojen muodossa (Pelipäivä 2016b).

Lautapelejä on monessa kirjastossa myös pelkästään kirjastossa pelattavana, mutta usein ne on suunnattu lähinnä lapsille ja nuorille (Alava 2015, 54). Aikuisten lautapelikerhoja on myös alkanut kokoontua kirjastojen tiloissa. Lautapeliseuran keskustelupalstalta löytyi Sellossa, Kirjasto 10:ssa ja Rauman kaupunginkirjastossa kokoontuvat lautapelikerhot (Lautapeliseura 2016). Lautapelikerhon kokoontuminen kirjaston tiloissa on hyvä idea silloin kun esimerkiksi lautapeliporukka laajenee (Saari 2009, 214).

2.2 Pelillisuus ja pelillistäminen

Alun perin muista kielistä suomeksi käännetty pelillisyyden käsite on haastava (Vesterinen & Mylläri 2014, 58a). Pelillisyyden rinnalla käytetään osittain rinnakkain myös termiä leikillisuus, sillä kummatkin pohjautuvat yhteiseen englanninkieliseen käsitteeseen ”playfulness” (Kangas 2014, 74). Pelillisyyden sijasta voidaankin suosia mieluummin leikillisyyden käsitettä, sillä leikillisyyden käsite haastaa ahtaan käsityksen siitä mitä pelin ja huomioi myös asenteen (Mäyrä 2011). Pelillisuus on pelillistämiseen verrattuna toimintaa ilman pakottamista sääntöihin. Pelillisyydessä on erilaisia muotoja. Toiminnassa voi olla lähtökohtaisesti pelillisyyttä tai pelillisuus saattaa syntyä luonnostaan (Vesterinen & Mylläri 2014, 58b).

Suomisen ym. mukaan pelillisyydestä tehdään tällä hetkellä tutkimusta nimekkeellä Leikillisyyden ja pelillisen kulttuurin synty Suomen Akatemian nelivuotisella rahoituksella. Ensimmäinen tavoite tällä tutkimuksella on tarkastella pelien ja pelillisyyden laajenevaa roolia ja merkitystä nykykulttuurissa ja yhteiskunnassa, toinen tärkeä tavoite on tarkastella pelillisyyden levittäytymistä ja vaikutusta viihteellisten sovellusten ja käyttötarkoitusten ulkopuolelle (Suominen ym. 2014, 2.)

Pelillistäminen lähtee siitä yksinkertaisesta ajatuksesta, että koska pelit ovat hauskoja, mikä tahansa muu järjestelmä, josta tehdään pelin kaltainen, muuttuu hauskemaksi ja mielekkäämmäksi (Harviainen ym. 2013, 115). Pelillistäminen on tämän hetken suuri trendi. Yksinkertaisesti selitettynä pelillistäminen on asioiden tekemistä pelaamalla jotain peliä, vaikka vain kanta-asiakaskorttiin kymmenen leiman keräämisestä saadakseen jonkun edun (Haaga 2015, 12).

Hamarin ym. mukaan pelillistämistä käytetään myös keinona saada käyttäjä sitoutumaan palveluun sekä lisäämään palvelun käyttöä, sosiaalista vuorovaikutusta sekä parantamaan palvelun laatua ja tuottavuutta. Pelillistäminen on erityisesti tällä hetkellä yleisessä keskustelussa uusin seuraavan sukupolven menetelmä yritysten markkinoinnissa ja niiden asiakkaiden sitouttamisessa. Pelillistäminen on myös pelien elementtien käyttöä ei-pelillisissä kontekstissa (Hamari 2015, 115.)

Pelillistäminen on myös palvelu- ja järjestelmäsuunnittelua, jolla halutaan herättää samanlaisia psykologisia vaikutuksia kuin peleillä. Pelillistämässä käytetään samoja psykologisia keinoja kuin peleissä eli tavoitteita, pisteitä, trofyyjä ja tarinallista kerrontaa. Pelillistämisen tavoitteena on motivoida ihmistä pelillistämisen keinoilla, aloittamaan hänelle hyödyllistä toimintaa, joka on syystä tai toisesta vaikeaa hänelle (Harviainen ym. 2014, 116.)

2.3 Pelillisuus ja pelillistäminen kirjastoissa

Kirjastojen pelillistämisen keinoja ovat tehtävämuotoiset tutustumiskeinot kirjastossa. Koululuokkien tiedonhaun opetuksessa käytettävät erilaiset leikit aineiston löytämiseksi ovat esimerkkejä tehtävämuotoisista tutustumiskeinoista. Hyvä esimerkki tällaisesta leikistä on Kirjasto-olympialaiset, jonka yksi laji on tiedonhakuhaaste. Muita lajeja ovat aakkosvimmia, kärryralli, taidekirja-teräsmies ja ääninäyte (Kirjastot.fi 2016c).

Hyvä esimerkki pelillisyydestä on kirjastojen tarjoama mahdollisuus pelata oppimispelejä muiden peliaineistojen lainaamisen ja kirjastossa pelaamisen lisäksi. Kirjastoihin on hankittu viime vuosina oppimispelejä. Oppimispelien ensisijaisena tarkoituksena on toimia pelin kehittäjien oppisisällön kanavana (Järvilehto 2014, 134). Hyvä esimerkki kirjaston kehittämästä oppimispeleistä on Apraattisaari. Apraattisaari on pelillinen oppimisympäristö. Opetuksellisista tavoitteista yksi on mediakasvatuksellisuuden lisäksi leikillisuus ja pelillisuus (Kirjastot.fi 2016d).

2.4 Pelikasvatus kirjastoissa

Harviaisen ym. mukaan pelikasvatus on osa laajempaa mediakasvatuksen kokonaisuutta, jonka tavoitteena on antaa kaikenikäisille valmiuksia tämän päivän yhteiskunnan hallintaan. Pelikokoelman ja pelitapahtumien lisääntyessä kirjastossa on alettu tehdä kirjastoissa pelikasvatusta. Pelikasvatus on väline ja tapa sivistyksen ja lukutaidon lisäämiseen yhteiskunnassa. Pelikasvatukseen kuuluu pelisivistyksen käsite. Pelisivistyksellä tarkoitetaan sitä, että pelejä ja pelaamista ymmärretään kokonaisvaltaisesti (Harviainen ym. 2014, 10.)

Pelikasvatuksen kohderyhmä ei ole pelkästään lapset ja nuoret vaan myös aikuiset. Pelaajista sekä pelien parissa toimijoista on suurin osa aikuisia (Harviainen ym. 2014,13). Pelejä ymmärtävä vanhempi pystyy valitsemaan lapsilleen oikeanlaisia pelejä, hyödyntää pelien kasvatuksellista potentiaalia ja pystyy ehkäisemään pelien haitallisia vaikutuksia (Pelitaito 2016).

Pelimaailmasta löytyy paljon sekä hyödyllisiä että haitallisia puolia. Pelikasvatukselliselle tiedolle on erityisesti tarvetta kasvatus- ja sosiaalialoilla, joissa tietämättömyys, virheelliset tiedot tai perusteeton huoli saattaa vaikeuttaa kasvatustyötä (Pelitaito 2016.)

Peleihin liittyvät ongelmat, kuten pelaamiseen käytetyn ajan määrä tai pelien haitalliset sisällöt, ovat pelikasvatuksen suurimpia ongelmia. Pelaamiseen saattaa uppoutua ja unohtaa ajan kulumisen. Pienempien pelaajien ajankäyttöön onkin syytä kiinnittää huomiota. Pelitottumukset luodaan jo varhain lapsuudessa (Pelitaito 2016.)

Pelien haitallista sisällöistä on syytä tietää, että peleille on myös omat ikäraajansa. Pelien ikäraajat kertovat pelien haitallisista sisällöistä, eivätkä vain, kuten lautapeleissä, pelin

vaikeustasosta. Pelikasvattajan pitää huolehtia siitä, että alaikäiset eivät pelaa heille kiellettyjä pelejä ennen kuin he ovat tarpeeksi vanhoja käsittelemään niiden sisältöjä (Pelitaito 2016.)

Pelikasvatukseen kuuluu myös pelilukutaidon käsite. Pelilukutaito on laajaa pelillistä ymmärrystä. Pelilukutaidon käsitteessä eritellään monenlaisia tietoja ja taitoja pelien tulkitsemiseen ja käyttöön liittyen. Pelilukutaitoinen osaa kiinnittää huomiota pelien erilaisiin tekniikkiin osa-alueisiin sekä graafiseen toteutukseen, äänimaailmojen suunnitteluun sekä pelimekaniikan tarjoamiin mahdollisuuksiin edetä pelissä ja koetella sen rajoja. Tärkeää on myös se, että pelilukutaitoinen osaa sijoittaa pelit osaksi laajempaa kulttuurista ympäristöä (Mustikkamäki 2016.)

3 PELIT JA PELIKOKOELMAT

Peleille on monenlaisia määritelmiä. Pelit voidaan määrittää kuudella eri tekijällä:

- 1) Pelit ovat sääntöihin perustuvia formaaleja järjestelmiä
- 2) Pelin tulos on vaihteleva ja sitä pystyy myös arvioimaan
- 3) Tuloksiin voidaan yhdistää jokin arvo
- 4) Pelaajan täytyy ponnistella pystyäkseen vaikuttamaan pelin lopputulokseen
- 5) Pelaaja välittää pelin lopputuloksesta
- 6) Toiminnan seuraukset ovat vaihtoehtoisia ja neuvoteltavissa. (Juul 2005, 6).

Pelejä voidaan määritellä niin, että pelit eroavat toiminnoista, jotka ovat pelien kaltaisia, mutta eivät ole pelejä kuten ammattilaisurheilu (Nicholson 2010, 3). Nicholsonin mukaan (2010, 4) peleillä on myös rakenne, joka peleille luodaan sääntöjen avulla. Säännöt tekevät pelistä pelin vaikkakin peliä ei aina tarvitse pelata virallisten sääntöjen mukaan. Peleillä on myös aina päämäärä. Ilman päämäärää peli on vain leikkiä. Päämäärä antaa pelaajille mahdollisuuden kehittyä pelissä, että myös asettaa rajat pelaamiselle (Nicholson 2010, 4.)

3.1 Digitaaliset pelit

Digitaalisiin peleihin lasketaan kuuluvaksi konsolipelit, mobiilipelit ja tietokonepelit (Piippo, 2014, 20). Digitaaliset pelit ovat pelejä, joita käyttääkseen tarvitsee jonkinlaisen sähköisen päätteen kuten esimerkiksi tietokoneen tai pelikonsolin. Digitaalisten pelien piirteinä pidetään sitä, että yhdestä pelistä voi olla olemassa monta erilaista peliformaattia.

Digitaaliset pelit ovat olleet aina sidoksissa teknologiseen kehitykseen. Pelien kehitys etenee yhä enemmän digitaaliseen jakeluun, virtuaalitodellisuuden yleistymiseen, mobiilipelimarkkinoiden yhä suurempaan kasvuun sekä pilvipalveluiden yleistymiseen (Haaga, 2015, 13-16.) Virtuaalitodellisuutta hyväksikäyttävistä peleistä hyviä esimerkkejä ovat esimerkiksi Pokemon go ja Minecraft.

3.2 Perinteiset pelit

Perinteisillä peleillä tarkoitetaan sanaristikkoja, ulkopelejä, kortti- ja lautapelejä (Mäyrä 2011, 10). Tähän joukkoon voidaan lukea myös pöytäroolipelitkin. Roolipelit voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri luokkaan: pöytäroolipeleihin, tietokoneroolipeleihin sekä live-roolipeleihin (Pelitieto 2016). Leppälahden mukaan (2009, 15) pöytäroolipeli on alkupe-
räinen ja ensimmäinen roolipelaamisen muoto. Nimitystä pöytäroolipeli käytetään silloin, kun halutaan tehdä eroa muihin roolipelaamisen muotoihin. Pöytäroolipelaamisessa pöytä ei ole oikeastaan tarpeellinen, tarvitaan vain kynää ja paperia. Paperille kirjataan pelin tapahtumia sekä myöhemmin tarvittavia tietoja sekä toimintaohjeita. Pöytäroolipeleihin kuuluvat erilaiset roolipelituotteet, kuten Dungeons & Dragons ja vastaavat sääntö- ja ohjekirjat (Leppälahti 2009, 15.)

Korttipeleillä tarkoitetaan perinteisellä korttipakalla tarkoitettuja pelattavia pelejä kuten pokeria ja bridgeä. Muitakin korttipakkoja on. On paljon erilaisia kaupallisia korttipelejä, joista tunnetuimpia ovat UNO, Musta Pekka-kortit ja Hullunkuriset perheet. Korttipakkojen lisäksi on olemassa keräilykorttipelejä. Näistä tunnetuimpia ovat Magic : the gathering ja Pokemon (Saari, 2008, 8.)

3.3 Lautapelit

Ensimmäinen lautapeli on jo tuttu esihistoriallisilta ajoilta. Basur Höykin hautapaikalta löydettiin 49 pientä kaiverrettua kiveä. Kivien iän arvioidaan olevan noin 5000 vuotta. Myös muualta Lähi-idän ja Egyptin alueelta on tehty vastaavia löytöjä. Ensimmäiset lautapelit liittyvätkin läheisesti uskonnolliseen perinteisiin. Tämän kaltainen lautapeli onkin yksi kaikkein vanhimmista nimeltä tiedetyistä lautapeleistä: Mehen (Attia, 2016,1.)

Backgammonia pelattiin jo Antiikin Rooman aikana 2000 vuotta sitten. Toinen nykypäivänäkin paljon pelattu lautapeli, shakki, saapui Eurooppaan Kiinasta noin 900-luvulla. 1000-luvulla sitä pelattiin jo ympäri Eurooppaa. Shakki ja Go- lautapeli mielletäänkin ensimmäisen aallon lautapeleiksi. Toisen aallon lautapelejä ovat ensimmäiset tekijänoikeudelliset lautapelit kuten Monopoli ja Afrikan tähti. Toisen aallon pelit ovat amerikkalaisuudellisia lautapelejä. Amerikkalaistyyllisillä lautapeleillä tarkoitetaan lautapelejä, joissa on paljon nopanheittoa ja joissa pelaaja ei voi tehdä paljon omia päätöksiä vaikuttaakseen pelin kulkuun (Malinen, 2013, 18.)

Saaren mukaan (2007, 8) kolmannen aallon lautapelejä ovat ns. designer-lautapelit. Designer-lautapelejä kutsutaan myös saksalaisiksi lautapeleiksi tai europeleiksi. Lautapelin uudelleen syntyminen alkoi Saksasta 1970-luvulla. Saksassa on laadukkaiden puulelujen valmistamisen perinne, ja tämä näkyikin monissa saksalaisissa lautapeleissä. 1970-luvun lopussa perustettu Des Spieles Von Jahr –palkinto on nostanut lautapeliin laatua (Saari, 2007, 8.) Saksalaistyyllisissä lautapeleissä on amerikkalaistyyllisistä lautapeleistä poiketen voimakas temaattisuus, pitkä kesto ja monimutkaisemmat säännöt (Malinen, 2013, 18).

Suomessa lautapeliin suosio on kasvanut viime vuosikymmenen aikana. Uudet lautapelit (designer-lautapelit) tulivat Suomeen 2000-luvun alussa. Uusia lautapeliharrastajia oli sen verran paljon, että lautapeli-toimintaa sekä lautapelikerhoja alkoi syntyä. Lautapelejä alettiin maahantuoda ja pelejä alettiin myös julkaista suomeksi. Tällaisia kolmannen aallon 2000-luvun alussa suomeksi käännettyjä ja erittäin suosittuja lautapelejä ovat esimerkiksi Carcassonne (2000), Catanin uudisasukkaat (2004) ja Menolippu (2004). 2000-luvulla onkin syntynyt erityinen lautapelikulttuuri Suomessa niin sanottujen ”uusien lautapeliin” ympärille (Keskitalo 2010, 122 -127).

Ensimmäisiä suomalaisten suunnittelema lautapelejä alkoi ilmestymään 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen lopulla. Suomalaisten pelintekijöiden oli aluksi vaikea saada omia lautapelejään julkaistuksi, sillä perinteiset vahvat lautapeli-toimijat Suomen lautapelimarkkinoilla luottivat ulkomailla suosittuihin lautapeleihin ja teettivät vain niistä suomeksi käännoiksi. Vuonna 2010 on lautapelimarkkinoille tullut useita suomalaisten suunnittelema lautapelejä ja niitä julkaisevia ja myyviä yrityksiä (Keskitalo 2010, 122.) Suomalaisesta kansainvälisesti tunnetusta lautapelistä hyvänä esimerkkinä on Eclipse –lautapeli, joka on Lautapeliopas.fi:n parhaimmat lautapelit-listan numero 2 (Lautapeliopas 2016).

3.4 Pelikokoelmat kirjastoissa

Kirjastojen pelikokoelma koostuu erilaisista digitaalisista ja perinteisistä peleistä. Digitaalisista peleistä lapsille tarkoitettuja CD-ROM-pohjaisia PC-pelejä tai peleihin verrattavia multimediaohjelmia on ollut kirjastojen valikoimissa jo 1990-luvun alusta lähtien. Digitaalisten pelien (PC-pelit, konsolipelit) hankinnan ongelmana ovat olleet 2000-luvun alkuvuosina varsinkin niiden hajanainen ja suppea valikoima (Piippo 2014, 3.) Hajanaiseen ja suppeaan valikoimaan tulee parannusta, sillä konsolipelien valikoima tulee lisääntymään Euroopan unionin ja tekijänoikeusneuvoston päätöksen takia. Tässä päätöksessä kirjastojen ei enää tarvitse hankkia erillistä lainauslupaa levittäjiltä (Karjalainen 2015).

Asiakaskäyttöön tarkoitettuja internet-yhteyksillä varustettuja PC-työasemia tuli kirjastoihin 1990-luvun puolivälissä. PC-työasemia hankittiin siksi, että kirjaston asiakkaat tutustuisivat internetiin ja oppivat käyttämään hyväkseen internetiä (Juntumaa 2002, 26 - 28). Näillä kirjastoon hankituilla tietokoneilla asiakkaat pelasivat jo silloin kuten myös nykypäivänäkin. PC-pelejä on myös hankittu kirjaston kokoelmiin jonkin verran. PC-pelejä ei ole kuitenkaan hankittu kovinkaan paljon, sillä tietokonepeleissä käytetään paljon kopiosuojausta (Harviainen ym. 2014, 78).

Kirjastojen kokoelmiin on hankittu pöytäroolipelejä ns. kynä ja paperi- roolipelejä 1980-luvulta lähtien. Kirjastoista löytyykin siksi vanhoja klassisia roolipelejä, joita ei ole välttämättä enää saatavilla muualta. Lautapelejä on hankittu kirjastoihin aluksi pelattavaksi kirjaston tiloissa ja myöhemmin myös lainattavaksi aineistoksi (Pelin paikka 2016.)

3.4.1 Pelikokoelmien hankinta

Pelien tulo kirjastoihin on myös herättänyt keskustelua (Alava 2015,10). Pelien on katsottu menevän helpommin rikki. Peleillä ei katsottu olevan kulttuurista arvoa. Niiden ei ole katsottu olevan hyväksi lapsille. Asenteet ovat lieventyneet. Pelejä hankkimalla asiakkaille tuetaan pelejä ja pelaamista kirjastoissa (Alava 2015, 64).

Varsinkin konsolipelit ovat olleet kovan kritiikin kohteena. Pelit kuitenkin osana kirjaston kokoelmaa tuovat seuraavia asioita: pelit houkuttelevat kirjastoon vähän kirjastoa käyttäviä asiakkaita, ovat lisäpalvelu niille, jotka jo käyttävät kirjastoa ja tarjoavat mahdollisuuden vuoropuheluun peliyhteisön kanssa (Nicholson 2010, 10). Pelit ymmärretään kirjastoissa tällä hetkellä osaksi kulttuurisisältöä, jotka kuuluvat kirjastoon sekä palveluina että kokoelman osana (Harviainen ym. 2014, 76).

Pelikokoelman hankinnassa on otettava huomioon se, että pelit vanhentuvat nopeasti, varsinkin digitaaliset pelit. Kymmenenvuotias pelikokoelma on vähemmän käyttökelpoinen kuin kymmenvuotias kirja, elokuva- tai musiikkikokoelma (Nicholson 2010, 201).

3.4.2 Pelien lainaus

Alavan mukaan (2015, 61) pelejä hankitaan kirjastoon kaikenikäisille pelaajille. Lainattavat pelit kiertävätkin hyvin kirjastoissa. Pelien kiertoluvuissa näkyvät erityisesti konsolipelien kiertoluvut, sillä lautapelejä ei ole lainattavana vielä keskiuurissa ja pienissä kaupungeissa (Alava 2015, 62.)

Esimerkkinä lautapelien kiertoluvuista on Helmet-kirjastojen lainauksen kiertoluvut. Espoon kaupunginkirjaston lautapelien lainauskiertoluku on 12. Vantaan kaupunginkirjastossa lautapelien kiertoluku on 11. Helsingin lautapelien lainauskiertoluku on 11,92. Pääkaupunkiseudun lainauksen kiertoluvut ovat lautapelilainauksessa hyvin samankaltaisia. Lainauksen kiertoluku on tärkeä, sillä se kertoo aineiston käytöstä ja kysynnästä (lainaus/kokoelma) (Kaisti 2013, 30).

4 TUTKIMUSMENETELMÄ JA AINEISTONKERUU

Valitsin tutkimusmenetelmäksi laadullisen tutkimuksen. Opinnäytetyötä varten keräsin aineistoa käyttämällä teemahaastattelua ja sähköpostikyselyä. Teemahaastatteluja tein Vantaan kaupunginkirjastossa työskentelevien kirjastonhoitaja Heidi Kuutin ja erikoiskirjastonhoitaja Pauliina Hyytiäisen kanssa. Muut teemahaastateltavat olivat kirjastovirkailija Tommi Hakomaa Espoon kaupunginkirjastosta ja tietopalvelukonsultti Renni Honkanen Helsingin kaupunginkirjastosta.

Lähetin sähköpostitse kyselylomakkeen kolmeen kirjastoon Jyväskylän, Tampereen ja Joensuun kaupunginkirjastoihin. Sähköpostikyselyyn vastasivat Jyväskylän kaupunginkirjastosta kirjastonhoitaja erikoiskirjastonhoitaja Hanna-Leena Majuri-Jantunen ja kirjastonhoitaja Juhani Kärkkäinen. Tampereen kaupunginkirjastosta kyselyyn vastasi kirjastonhoitaja Elisa Marttinen.

4.1 Tutkimusmenetelmänä laadullinen tutkimus

Laadullisen tutkimuksen idea on löytää aineistosta jotain uutta ja ennen havaitsematonta, löytää uusia näkökulmia ja merkityksiä, ennen kuvailemattomia tapoja ymmärtää ympäröivää inhimillistä todellisuutta (Ruusuvuori ym. 2011, 16). Suomalainen lautapeli-kulttuuri ja pelaaminen ovat esimerkiksi jääneet pienemmälle huomiolle suomalaisessa pelitutkimuksessa verrattuna videopelaamiseen (Keskitalo 2010, 127), siksi laadullinen tutkimus on tapa kuvata uutta kirjastokokoelmaa.

Laadullinen tutkimus ei pyri yleistämään kuten määrällinen tutkimus, jonka taustalla on aina hyvä käsitys tutkittavasta ilmiöstä eli teorialla ja mallit. Laadullisessa tutkimuksessa on vain yksi iso kysymys: ”Mistä ilmiössä on kyse?” Laadullinen tutkimus on aina uusien teorioiden ja mallien pohjana (Kananen 2014, 16 – 17.)

Silti tutkija ei voi myöskään sanoutua irti arvolähtökohdista, sillä arvot muovaavat sitä, miten pyrimme ymmärtämään tutkimiamme ilmiöitä. Objektivisuutta ei ole myöskään mahdollista saavuttaa, sillä tutkija ja se mitä tiedetään kietoutuvat saumattomasti yhteen (Hirsjärvi ym. 2015, 161.) Omalla kohdallani tämä tarkoittaa sitä, että olen työssä hankinta- ja luettelointikeskuksessa, jossa yhtenä vastuualueenani on pelien hankinta. Työssäni olen kerännyt tietoa ennen opinnäytteen tekoa pelien hankinnasta ja valinnasta.

Laadullinen tutkimus käyttää sanoja ja lauseita, kun taas määrällinen tutkimus perustuu lukuihin. Laadullinen tutkimus pyrkii ymmärtämään, määrällinen tutkimus pyrkii yleistämään (Kananen 2014, 18 - 26.) Lautapelikokeelmia olisi voinut käsitellä myös määrällisen tutkimuksen kautta, mutta laadullisen tutkimuksen kautta voimme tehdä lautapelikokeelmasta yleistyksiä.

Laadulliselle tutkimukselle tyypillisiä piirteitä ovat:

- tutkimus on luonteeltaan kokonaisvaltaista
- ihminen on tiedonkeruun instrumentti
- käytetään induktiivista analyysia (aineiston monitahoista ja yksityiskohtaista tarkastelua)
- laadullisten metodien käyttöä aineiston hankinnassa (haastattelut, havainnointi)
- valitaan kohdejoukko tarkoituksenmukaisesti
- tutkimussuunnitelma muotoutuu tutkimuksen edetessä ja käsitellään tapauksia ainutlaatuisina (Hirsjärvi ym. 2015, 164.)

4.2 Haastattelu aineistonkeruumenetelmänä

Valitsin haastattelun aineistonkeruumenetelmäksi. Haastattelu on päämenetelmä laadullisessa tutkimuksessa. Tämä johtuu sen joustavuudesta aineistoa kerätessä. Haastattellessaan pystyy haastatteliija säätämään aiheiden järjestystä helpommin sekä tulkitsemaan vastauksia enemmän kuin esimerkiksi postikyselyssä (Hirsjärvi ym. 2015, 205.)

Haastattelu valitaan tiedonkeruumenetelmäksi usein seuraavista syistä:

- halutaan korostaa sitä, että ihminen nähdään tutkimustilanteessa subjektina
- halutaan kartoittaa vähän kartoitettua ja tuntematonta aluetta
- halutaan sijoittaa tulos (puhe) laajempaan kontekstiin
- halutaan selventää saatavia vastauksia tai syventää saatavia tietoja
- haastattelu on käyttökelpoinen myös silloin, kun kyseessä ovat arat tai vaikeat aiheet, tosin näiden aiheiden ollessa kyseessä voi kyselylomakkein kerätty aineisto olla sopivampi sen tarjoavan anonymiteetin takia (Hirsjärvi ym. 2015, 206.)

Omien haastateltavieni valinnassa korostui kartoitetun ja tuntemattoman alueen kartoittaminen, halu sijoittaa tulos laajempaan kontekstiin ja saada syventäviä tietoja haastateltavilta.

Hirsjärven ym. mukaan (2015, 206) haastattelun etuna on myös se, että vastaajiksi suunnitellut henkilöt saadaan yleensä mukaan tutkimukseen. Haastateltavat on mahdollista tavoittaa myöhemminkin, jos tutkimuksessa tarvitaan lisätietoa tutkittavasta aiheesta. Haastattelun huonoja puolia on se, että haastattelu vie aikaa. Puolen tunnin pituiseen haastatteluun (tutkimustarkoituksia) varten ei kannattaisi ryhtyä.

Haastattelussa on myös ongelmana se, että haastateltava voi antaa virheellisiä tietoja, johtuen tilanteesta. Lisäksi haastateltava voi kokea tilanteen uhkaavaksi tai pelottavaksi. Ongelmana on myös se, että haastateltava voi antaa sosiaalisesti suotavia vastauksia eli myötäillä liikaa haastattelijaa (Hirsjärvi ym. 2015, 206).

4.2.1 Lomakehaastattelu

Lähetin kolme lomakehaastattelukyselyä kirjastoihin. Lomakehaastattelussa käytetään lomaketta apuna haastattelussa. Ääripäässään lomakehaastattelu on täysin strukturoitu kysymysten ja tutkimuksen osalta. Tässä haastattelumuodossa on tarkoitus saada vastaus jokaiseen kysymykseen annettujen vaihtoehtojen sisällä ja haastattelijan määräämässä järjestyksessä (Tuomi & Sarajärvi 2013, 74.)

Lomakehaastattelun kysymykset ovat määrällisen tutkimuksen kysymysmuotoja eli kysymysten vastausvaihtoehdot ovat tiedossa. Kysely kohdistuu yleensä fakta-asioihin, mutta kyselyä voidaan käyttää myös mielipiteiden keräämiseen. Lomakehaastattelun avulla tutkija pyrkii ymmärtämään tutkittavaa ilmiötä. Haastattelun tuloksena saatuja vastauksia voidaan käyttää myös laadullisessa tutkimuksessa vertailuun ja kuvaukseen (Kananen, 2014, 75.) Liitteiden 1 ja 2 kysymyslomakkeiden vastaukset auttoivat ymmärtämään tutkittavaa ilmiötä, sillä vastauksilla saatiin kuvattua tutkittavaa ilmiötä. Liitteen 1 kysymykset käsittelivät lainattavaa lautapelikokoelmaa sen perustamisen, hankinnan ja kehittämisen kannalta. Liitteen 2 kysymykset käsittelivät lautapelikokoelmaa lainauksen ja käytön kannalta.

4.1.1 Teemahaastattelu

Teemahaastattelut toteutin neljän haastateltavan kanssa kesäkuun 2016 aikana. Teemahaastattelujen pohjana käytettiin liitettä 1 ja 2. Teemahaastattelu on yksi laadullisen

tutkimuksen yleisemmin käytetyistä tiedonkeruumenetelmistä (Kananen, 2014, 76). Teemahaastattelu ei ole niin strukturoitu kuin lomakehaastattelu. Teemahaastattelulle on tyypillistä, että haastattelun teemat ovat tiedossa, mutta kysymysten tarkka muoto ja järjestys puuttuu (Hirsjärvi, 2015, 208).

Teemahaastattelun avulla tutkija pyrkii ymmärtämään ja saamaan käsityksen tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä, jossa on aina mukana ihminen ja hänen toimintansa, jota tutkija pyrkii avaamaan teemojen avulla (Kananen, 2014, 72). Tuomi & Sarajärven mukaan (2013, 75) teemahaastattelun tavoitteena onkin saada kysymysten ja siihen saatujen vastausten avulla luoduksi kokonaiskuva tutkittavasta ilmiöstä. On siis muistettava, että teemahaastattelussa ei voi kysellä mitä tahansa, vaan on löydettävä merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen tarkoituksen ja ongelmanasettelun mukaisesti.

Teemahaastattelun teemat ovat valittu etukäteen, mutta haastattelun edetessä voidaan teemojen aihepiirien kysymyksiä tarkentaa. On makukysymys, esitetäänkö teemahaastattelussa esitetyt kysymykset tiedonantajille samassa järjestyksessä, tai esitetäänkö kysymykset samassa sanamuodossa joka haastattelussa. Yhdenmukaisuuden vaade tutkimuksessa vaihtelee (Tuomi & Sarajärvi 2013, 75.)

Teemahaastattelut olivat tutkimusongelmani kannalta tehokkaampia ja antoivat kokonaisvaltaisemman kuvan kyseessä olevan kirjaston lautapelikokoelmasta kuin kirjastoille lähetetyt lomakekyselyt. Tutkimusongelmani on kysymys siitä, minkälaisia lautapelikokoelmia on olemassa, miten niitä kehitetään ja kuinka niitä käytetään?

5 KIRJASTOJEN LAUTAPELIKOKOELMAT

Lautapelien tarina kirjastoissa ei ole vielä kovin pitkä. Lautapelit tulivat kirjastojen kokoelmiin Suomessa 2010-luvun alussa. Vanhimmat lautapelit kuten esimerkiksi GO-peli ovat vuosituhansia vanhoja, joten ei ole ihmeellistä, että lautapelit ovat tulleet kirjaston kokoelmiin nyt lainattavana aineistona.

Lautapelikokoelman hankinnassa on vaikeaa se, että lautapelejä on tarjolla suuria määriä, ja niistä tilattaessa verkkokaupasta vaikea tietää, minkälainen lautapeli on. Lainattavaksi lautapeleiksi eivät sovellu aivan kaikki lautapelit. Lautapelejä, joita ei myöskään voi kirjastoon hankkia ovat ns. kampanjalautapelit. Kampanjalautapelit, ovat lautapelejä, joiden pelaaminen saattaa kestää useita kuukausia.

Lautapelikokoelman markkinointi on tärkeää, sillä on paljon asiakkaita, jotka eivät tiedä, että lautapelejä voi myös lainata kirjastoista. Lautapelit on hyvä sijoittaa heti kirjaston sisäänkäynnin ääreen, josta ne huomataan sisään tullessa varsinkin kun lautapelit ovat vasta kirjastoon hankittuja. Lautapelit ovat myös värikkäitä ja isoja paketteja, jotka markkinoivat ulkomuodollaan itseään.

Lautapeleistä otetaan pieniä painoksia ja voi olla, että Suomeen tulee jotakin peliä vain joitakin satoja kappaleita. Jos lautapeli saavuttaakin suuren suosion Suomessa, se voidaan myydä loppuun nopeasti. Tämä on ongelma silloin kuin lautapeliä on hankittu vaikeaksi yksi kappale kirjastoon ja siihen tuleekin varauksia.

Lautapelikokoelmassa on kirjaston henkilökunta pitänyt ongelmana sitä, että lautapelissä on paljon pieniä osia, jotka katoavat asiakkaiden lainatessa lautapelejä. Tähän ongelmaan ratkaisuna ovat selkeät ohjeet lautapelien käsittelyyn. Helsingin kaupunginkirjastossa, jossa lautapelikokoelma on vanhin, on huomattu, että lautapelien lainaajat kertovat usein kertovat palauttaessaan lautapelin puuttuvista osista. Puuttuvia lautapelien osia saattaa myös saada pelikaupoista. Yksi ratkaisu on, että kirjastoissa kannattaa pitää lautapelien ns. ”varaosapankkia”.



Kuva 1 Värikkäitä lautapelejä Vantaan kaupunginkirjaston hankinta- ja luettelointikeskuksessa

5.1 Lautapelikokoelman valinta ja kehittäminen

Lainattavan lautapelikokoelman valintaa tehdään eri tavoin eri kaupungeissa. Espoon ja Vantaan kaupunginkirjastoissa on keskitetty valinta. Helsingin kaupunginkirjastossa osa lautapeleistä valitaan kirjastoissa ja osa hankinta- ja luettelointiosastolla. Tampereella ja Jyväskylässä valinta tehdään kirjastoissa. Yhteistä kuitenkin lainattavan lautapelikokoelman valinnalle on se, että lainattavaa lautapelikokoelmaa valitsevat ovat erikoistuneita tämän aineistoon valintaan.

Lainattavan lautapelikokoelman kehittämiseen vaikuttavat lainattavan lautapelikokoelman suuruus ja millaisille asiakasryhmille lainattava lautapelikokoelma halutaan suunnata. Lainattavaa lautapelikokoelmaa kehittäessä on otettava huomioon se, että minkälaisia asiakasryhmiä halutaan lainattavalla lautapelikokoelmalla tavoittaa. Suunnaksi voidaan valita lapsille ja perheille suunnattu lainattava lautapelikokoelma, joka on valittu Jyväskylässä ja Vantaalla tai laajemmalle asiakaskunnalle suunnattu lainattava lautapelikokoelma (Tampere, Espoo, Helsinki). Haastatteluissa ilmeni asiakkaiden tekemien hankintatoiveiden tärkeys.

Helsingin kaupunginkirjasto

Helsingin kaupunginkirjastoon on hankittu noin 2500 lautapeliä. Lainattava lautapelikoelma on perustettu vuonna 2012. Lautapelikokoelma on perustettu vähitellen. Ensimmäisenä vuonna määrärahaa käytettiin lainattavan lautapelikokoelman perustamiseen noin 5000 - 6000 euroa. Tänä vuonna on Helsingin kaupunginkirjastossa siirrytty suurimmaksi osaksi keskitettyyn valintaan lainattavien lautapeliä valinnassa. Tämän takia määräraha on kasvanut. Se on tällä hetkellä noin 23 000 euroa.

Lainattavia lautapelejä on hankittu lapsille, perheille, että harrastajille. Kokoelmassa on lukumääräisesti yhtä paljon lasten ja aikuisten pelejä. Tämä johtuu siitä, että lasten lautapelikokoelmassa on niteitä paljon, mutta nimekkeitä vähän. Harrastajapelikokoelmassa on niteitä vähemmän, mutta nimekkeitä enemmän.

Helsingin kaupunginkirjaston lautapelikokoelman tilanne on hyvä. Lautapelikokoelman kehittämistä aiotaan jatkaa samalla linjalla. Tulevaisuudessa lainattavan lautapelikokoelmaa kehitetään sillä tavoin, että mietitään kannattaako olla 20 kirjastoa, jossa on pieni lautapelikokoelma, ja kirjaston kaikki lautapeliniteet ovat lainassa vai kannattaako lautapelit keskittää isoihin kirjastoihin, joissa olisi laajemmat tilat ja lautapeliosaava henkilökunta.



Kuva 2 Pasilan kirjaston lastenosaston lautapelihylly

Espoon kaupunginkirjasto

Espoon kaupunginkirjastossa on tällä hetkellä 463 lautapeliä (tilanne 9.6.2016). Lainattava lautapelikokoelma perustettiin vuonna 2015. Aluksi Espoon kaupunginkirjastoon perustettiin lainattava lautapelikokoelma kolmeen kirjastoon Entresseen, Selloon ja Kivenlahteen. Näiden kolmen kirjaston lainattavan lautapelikokoelman perustamiseen käytettiin noin 6000 euroa. Tänä vuonna Espoon kaupunginkirjaston lautapelikokoelman määräraha on noin 7000 euroa.

Vuoden 2015 lopulla lautapelejä hankittiin myös Tapiolan ja Ison Omenan kirjastoon. Vuoden 2016 vuoden alussa alkoi Espoon kaupunginkirjasto kelluttamaan aineistoa, joten tällä hetkellä lautapelejä on kaikissa Espoon kirjastoissa.

Espoon kaupunginkirjastossa on hankittu lainattavia lautapelejä sekä aikuisille, että lapsille. Espoon kaupunginkirjastossa kehitetään lainattavaa lautapelikokoelmaa niin, että kokoelmaa tullaan kasvattamaan. Lainattavaan lautapelikokoelmaan hankitaan kiinnostavia uutuuksia sekä täydennetään kokoelmaa vanhemmilla lautapeleillä, joita vielä ei löydy Espoon kaupunginkirjaston kokoelmista. Espoon kaupunginkirjastossa hankitaan lautapelejä kaikille asiakasryhmille.



Kuva 3 Sellon kirjaston lautapelihylly

Vantaan kaupunginkirjasto

Vantaan kaupunginkirjastossa on 231 lautapeliä (tilanne 16.11.2016). Lainattava lautapelikokoelma perustettiin vuonna 2016 keväällä. Määrärahaa oli varattu kokoelman perustamiseen noin 6000 euroa. Lautapelikokoelmaan hankittiin sekä aikuisten, että lasten lautapelejä. Enemmistö hankituista lautapeleistä on kuitenkin lasten lautapelejä.

Vantaan kaupunginkirjastossa lainattava lautapelikokoelma perustettiin niin, että joka kirjastoon hankittiin pieni kokoelma lainattavia lautapelejä. Vantaan kahteen suurimpaan kirjastoon Tikkurilaan ja Myyrmäkeen hankittiin suurempi lainattava lautapelikokoelma. Myös Vantaan kaupunginkirjastossa on kelluva kokoelma, joten lautapelit kelluvat lainaajien mukana eri kirjastoihin, joten lainattavan lautapelikokoelman määrä vaihtelee kirjastoissa.

Tulevina vuosina aiotaan kasvattaa lainattavaa lautapelikokoelmaa ainakin noin 50 kappaleella lautapelejä per vuosi. Lautapelikokoelmaan tullaan hankkimaan kappalemääräisesti enemmän lasten lautapelejä. Aikuisten lautapelejä hankitaan myös, mutta kappalemääräisesti vähemmän.



Kuva 4. Tikkurilan kirjaston lastenosaston lautapelihylly

Jyväskylän kaupunginkirjasto

Jyväskylän kaupunginkirjastossa on noin 180 kappaleen lainattava lautapelikokoelma. Lainattava lautapelikokoelma perustettiin Jyväskylän kaupunginkirjastoon vuonna 2014. Jyväskylän kaupunginkirjastoon hankittiin aluksi lasten lautapelejä noin kolmenkymmenen lautapelin kokoelma ja aikuisten lautapelejä noin kymmenen pelin kokoelma.

Jyväskylän kaupunginkirjastossa ei ole määritelty lautapeleille määrärahaa tänä vuonna. Lainattavia lautapelejä hankitaan kysynnän mukaan. Aikomuksena on kuitenkin lisätä aikuisten lainattavien lautapelin hankintaa. Jyväskylässä lainattavat lautapelit on jaettu lasten ja aikuisten osastoille. Lastenosaston lautapelikokoelmaa aiotaan kehittää niin, että kuunnellaan asiakkaiden toiveita kokoelman kehittämiseksi.



Kuva 5. Jyväskylän pääkirjaston lautapelihylly

Tampereen kaupunginkirjasto

Tampereen kaupunginkirjastossa on lainattavia lautapelejä 419 (tilanne 6.9.2016). Tähän lukuun sisältyvät lautapelit, korttipelit ja muistipelit. Lainattava lautapelikokoelma perustettiin Tampereen kaupunginkirjastoon maaliskuussa 2012. Tampereen kaupunginkirjaston kokoelmassa on ollut jo aikaisemmin roolipelejä 1990-luvulta lähtien. Heillä on myös ollut kirjaston tiloissa pelattavia lautapelejä.

Tampereen kaupunginkirjastossa ei ole lautapeleille varattu erikseen määrärahaa. Tämä johtuu siitä, että Tampereen kaupunginkirjastossa kirjastot tekevät itsenäisesti aineistovalintaa eikä heillä ole keskitettyä aineistovalintaa. Lainattava lautapelikokoelma alkoi noin parilla kymmenellä lautapelillä.

Tampereen kaupunginkirjastossa aiotaan kehittää lainattavaa lautapelikokoelmaa niin, että jatketaan samalla linjalla mikä on aiemmin hyväksi havaittu. Kokoelman kehittämisessä otetaan myös huomioon asiakkaiden tekemät hankintaehdotukset. Lisäksi harrastepelejä aikuistenosastolle hankitaan valintalistojen ulkopuolelta. Suosituimpia pelejä tilataan täydennyksinä pitkin vuotta, jos tarvetta havaitaan.



Kuva 6 Tampereen pääkirjaston lautapelihylly

5.2 Lautapelikokoelman lainaus ja käyttö

Helmet-kirjastoissa kokonaisuudessaan lainattiin vuonna 2015 lautapelejä 15 657 kertaa. Tästä Espoon osuus oli 2425. Loput olivat lähes kokonaan Helsingin kaupunginkirjaston lautapelilainoja. Vuonna 2015 ei Vantaalla ja Kauniaisissa ollut lainattavaa lautapelikokoelmaa. Lautapeliin lainaajat ovat enimmäkseen lapsia, nuoria aikuisia tai perheitä.

Lainattava lautapelikokoelman sijainnilla on myös vaikutusta lainaukseen, kun lautapelit ovat kirjastossa uutta aineistoa. Lautapeliin sijainnista kirjastossa riippuu se miten lainaajat löytävät lautapelit ja miten lautapeleihin saadaan lainoja. Lautapelejä on sijoitettu esimerkkikirjastoissa joko heti sisäänkäynnin luo tai sitten muiden pelien läheisyyteen. Kaikki vastaajat kuitenkin kertoivat lautapeliin sijaitsevan keskeisellä ja hyvällä paikalla kirjastoissa.

Lautapelikokoelman käyttöä on esimerkiksi erilaiset lautapelitapahtumien järjestäminen. Lautapelitapahtumia on järjestetty jokaisessa viidessä kaupunginkirjastossa. Lautapeliin tarjoama sosiaalinen aspekti edesauttaa sitä, että lautapeliin ympärille voi järjestää erilaisia lautapelitapahtumia. Lautapelejä lainataan myös esimerkiksi lautapelikerhoille.

Helsingin kaupunginkirjasto

Helsingin lautapelikokoelman lainaus jakautuu niin, että puolet lainoista tulee lasten lainattavista lautapeleistä ja puolet tulee aikuisten lainattavista lautapeleistä. Lainaaajista suurin osa on perheitä, seuraavaksi suurimmat asiakasryhmät ovat pariskunnat ja nuoret lautapeliharrastajamiehet.

Helsingin kaupunginkirjastossa on lainattu lautapelejä (23.11.2016) uusinnat mukaan luetuna 24 646 kertaa. Aikuisten lautapelejä lainoista on 49 % ja lasten lautapelejä lainoista on 51%.

Helsingin kaupunginkirjastossa lautapelejä on sijoitettu kirjastoissa sen mukaan kuinka uutta aineistoa ne ovat kirjastoissa. Jos kirjastossa ei ole ollut aikaisemmin lautapelejä ne ovat infotiskin tai sisäänkäynnin luona. Kun lautapelejä on ollut lainattavana kirjas-

tossa jonkun aikaa, ne voidaan siirtää vähemmän näkyvällekin paikalle kirjastossa. Lastenosastoilla on myös lautapelit sijoitettu sellaisiin hyllyihin, joista pienet lapset eivät voi lautapelejä saada käsiinsä.

Helsingin kaupunginkirjastossa järjestetään säännöllisesti erilaisia lautapelitapahtumia. Lisäksi Helsingin kaupunginkirjastojen toimipisteissä kokoontuu lautapelikerhoja. Kansallisen peliviikon aikana erityisesti järjestetään lautapelitapahtumia. Helsingissä järjestetään peli-iltoja lapsille ja aikuisille. Lasten peli-illat on suunnattu 6-10-vuotiaille. Aikuisien peli-illoissa pelataan usein aivan uusia lautapelejä.

Espoon kaupunginkirjasto

Suurin osa Espoon kaupunginkirjaston lainattavien lautapeliainekokouksen lainaajista on 70 % aikuisia. Espoon kaupunginkirjaston lainaajista on suurin osa perheitä ja aikuisia pelaajia. Kuten Helsingin kaupunginkirjastossakin puolet lainoista tulee silti aikuisten ja puolet lasten aineistoista. Lasten lautapelejä lainaavat lasten lisäksi myös vanhemmat.

Espoon kaupunginkirjastossa 2015 lautapelejä lainattiin 2425 kertaa. Lisäksi uusimisia lautapeleihin oli 776. Espoon lautapelilainoista 51 % lainoista sekä uusinoista kohdistui aikuisten aineistoon.

Espoon kaupunginkirjastossa esimerkiksi Entressen kirjastossa lautapelit on sijoitettu ulko-oven ja infotiskin välittömään läheisyyteen. Sellon kirjastossa aikuisten lautapelit on sijoitettu infotiskin lähelle.

Lautapelitapahtumia ei tällä hetkellä järjestetä kirjastoissa. Entressen kirjastossa on ollut aiemmin lautapeli-iltoja. Tämä johtui valitettavasti siitä, että osallistujia lautapeli-illoissa ei ollut. Kansainvälisenä pelipäivänä pelataan myös lautapelejä Espoon kaupunginkirjastossa.

Vantaan kaupunginkirjasto

Lainaaajakunta on samanlaista kuin Espoossa ja Helsingissä eli perheitä ja nuoria aikuisia. Lumon kirjastossa ovat olleet lainaajat esimerkiksi nuoria aikuisia. Tikkurilan kirjasto

ton lastenosastolla taas lainaajat ovat olleet mukaan enimmäkseen perheitä. Lapset eivät ole kirjaston henkilökunnan mukaan lainanneet lautapelejä yksin vaan yhdessä vanhempien kanssa.

Vantaan kaupunginkirjastossa lainattiin aikuisten lautapelejä 758 kertaa ja lasten lautapelejä 981 kertaa. Lasten lautapelejä on hankittu enemmän kappalemääräisesti, mutta silti aikuisten lautapelejä on lainattu lähes yhtä paljon. Tämä kertoo siitä, että aikuisten lautapeleille on kysyntää kirjastoissa.

Vantaan kaupunginkirjastossa ei ole annettu yleistä ohjetta siitä mihin lautapelit kannattaa sijoittaa kirjastossa. Tikkurilan kirjastossa sekä lasten- ja aikuistenosastoilla on lautapeleillä omat hyllynsä. Nämä hyllyt sijaitsevat lähellä infotiskejä eli keskeisillä paikoilla kirjastoissa.

Lautapelikerho on perustettu Pointin kirjastoon marraskuussa 2016, mutta sen toimintaa ei enää jatkettu vuonna 2017. Lumon kirjastossa perustettiin lautapelikerho vuonna 2016, mutta osallistujia ei tullut mukaan lautapelikerhoon. Kansainvälisen peliviikon aikana pelataan myös Vantaalla lautapelejä.

Jyväskylän kaupunginkirjasto

Jyväskylän kaupunginkirjaston lainattavan lautapelikokoelman lainaajakunta on pitkälti samanlaista kuin Helmet-kirjastoissa eli lapsia, nuoria ja perheitä. Tähän vaikuttaa varmaankin osaltaan se, ettei Jyväskylän kaupunginkirjastossa ei ole paljon aikuisten lainattavia lautapelejä verrattuna lasten lautapeleihin.

Vuonna 2015 Jyväskylän lasten- ja nuortenosaston lautapelejä lainattiin ja uusittiin vuonna 2015 noin 900 kertaa. Lautapelikokoelman lainaus on ollut hienoisessa kasvussa vuoden 2016 aikana.

Jyväskylän kaupunginkirjastossa lasten lautapelit sijaitsevat elokuvien lähetyvillä. Nuorten lautapelit sijaitsevat omassa hyllyssään. Paikka on vaihdellut kirjastossa. Hyvää paikkaa lautapeleille etsitään parhaillaan.

Jyväskylän kaupunginkirjastossa on parin vuoden ajan kansainvälisen peliviikon ohjelmana paikalliset lautapelaajat peluuttaneet ihmisiä eri osastoilla Jyväskylän pääkirjastossa. Paikallinen pelialan yritys on myös esitellyt tuotteitaan ja kertonut pelaamisen hienouksista asiakkaille.

Tampereen kaupunginkirjasto

Tampereen kaupunginkirjastossa lainattavia lautapelejä lainaavat asiakkaat ovat lapsiperheitä, pariskuntia sekä kaveriporukoita. Peliharrastajat lainaavat lautapelejä, mutta he eivät välttämättä käy lautapelihyllyn luona, vaan saattavat tehdä varauksia lautapeleistä, joita sitten käyvät hakemassa varaushyllystä.

Tampereen kaupunginkirjastossa lainattiin lautapelejä vuonna 2015 yhteensä 4937 kertaa. Luvussa on mukana sekä ensilainat, että uusinnat. Tampereen pääkirjaston lainoja tuosta luvusta on 2445 kappaletta.

Tampereen kaupunginkirjastossa lautapelit sijaitsevat lastenosastolla. Lautapelihylly on lastenosaston ensimmäinen hylly, joka avautuu kirjastosaliin. Lautapelit ovat siis hyvin esillä.

Tampereen pääkirjastossa Metsossa on toteutettu Metso pelaa! – pelipäivä joka vuosi eri kaavalla. Vuonna 2016 oli Metsossa lautapelitapahtumana Suomen lautapeliseura esittelemässä vuoden 2016 uutuuspelejä. Lisäksi Metsossa osallistuttiin pohjoismaiden väliseen Slither.io-turnaukseen tableteilla sekä pelattiin isolla screenilla nelinpelinä Minecraftia PS3:lla. PS4:llä pelattiin FIFAa ja NHL:ää. Aikaisempina vuosina Metson kirjastossa on ollut lautapelien vaihtopöytä.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Pelikokoelmien lisääntyminen kirjastoissa liittyy pelien ja pelaamisen suosion kasvuun 1900-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa. Pelaamista ei enää pidetä vain nörttipokien harrastuksena vaan siitä on tullut monen ikäisten että myös kummankin sukupuolen hyväksyttyä ja hyödyllisenäkin pidettynä toimintaa. Pelikulttuurin synty Suomessa liittyy olennaisesti pelien ja pelaamisen arvostuksen nousuun. Pelikulttuuria ja sen merkitystä on alettu tutkia monella taholla.

Pelillisyyden ja pelillistämisen välille on vaikea tehdä eroa. Pelillisuus muistuttaa enemmän leikkiä kuin pelillistäminen. Pelillistämässä taas tarvitaan sääntöjä tavoitteen saavuttamiseksi. Kirjasto on pelillistynyt viime vuosina yhä enemmän. Peliaineistot ovat tulleet kirjastojen kokoelmiin jäädäkseen. Kirjastot tarjoavat nykyään asiakkailleen mahdollisuuden pelata lautapelejä, konsolipelejä ja tietokonepelejä kirjaston tiloissa. Lisäksi kirjastoista voi lainata kotiin lautapelejä, konsolipelejä ja joissakin kirjastoissa jopa pihapelejä. Kirjastoissa järjestetään myös ohjattua pelitoimintaa. Kirjastoissa järjestetään lautapelikerhoja tai pelataan konsolipelejä nuorten kanssa.

Pelillistämistä on alettu käyttää kirjastoissa yhä enemmän keinona opettaa tiedonhakua ja kirjastonkäyttöä. Pelillistäminen vaatii kuitenkin pelisuunnittelua ja siten enemmän resursseja kirjastolta. Pelillistäminen tarjoaa kirjastolle kuitenkin hyvän pedagogisen tavan lähestyä nykyajan nuoria ja lapsia, jotka ovat jo pienestä saakka olleet sisällä pelimaailmassa.

Ensin kirjastojen pelikokoelmiin tulivat roolipelit. Niitä alettiin hankkia kirjastoihin 1980-luvulta alkaen. CD-romit tulivat osaksi kokoelmia 1990-luvulla. Konsolipelejä alettiin hankkia 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen lopulla ja nyt ovat myös lautapelit tulleet osaksi lainattavia kokoelmia. Pelikokoelma on jatkuvassa muutoksessa. Teknologinen kehitys vaikuttaa pelikokoelmiin suuresti. Ennen suositut CD-romit ovat nykyään katoavaa aineistoa. Pelikokoelmien hankinnassa ja valinnassa onkin otettava huomioon se, mihin teknologinen kehitys on menossa.

Digitaalisten pelien kokoelmien kohdalla ongelmana on myös se, että digitaalisen pelien käyttöikä on pienempi kuin esimerkiksi kirjojen, cd-levyjen ja elokuvien kohdalla. Lautapelien kohdalla teknologinen kehityksen nopeus ei ongelma. Lautapelejä lainataan monta kertaa ja sitä kautta lautapelipaketeissa näkyy kulumisen jälkiä nopeammin.

Pelikokoelma on hyvä asia kirjastolle sen takia, että se tuo uusia asiakkaita kirjastoon. Lautapelipelaajat ovat usein lapsia, nuoria aikuisia ja perheitä. Lautapelit tarjoavat lainaajilleen mahdollisuuden yhteiseen hetkeen yhdessä muiden pelaajien kanssa. Digitaalisiä pelejä pelataan verkossa kavereiden kanssa, silti siitä puuttuu suora ihmiskontakti, jonka taas lautapelit tarjoavat pelaajilleen.

Kaupunginkirjastoissa, joissa on lautapelikokoelma, halutaan luoda siitä mahdollisimman monipuolinen. Monipuolisessa lautapelikokoelmassa on sekä lasten lautapelejä, perhelautapelejä sekä harrastajalautapelejä. Tällaista lautapelikokoelmaa tarjoamalla tavoitetaan parhaiten kirjastojen asiakkaat.

Lautapelikokoelman hankinnassa vaikeutena koettiin se, että jotkut lautapelit myydään loppuun Suomessa nopeasti ja se saattaa aiheuttaa sen, että suosittua ja varattua lautapeliä ei saa enää täydennettyä myöhemmin. Vaikeutena myös lautapelikokoelman valinnassa koettiin se, että lautapeleistä ei voi aina ostaessa tietää onko se lainattavaksi sopiva. Lautapelissä saattaa olla patteria tarvitsevia osia tai siinä on paljon särkyviä osia. Vaikka lautapeleissä saattaa olla paljonkin pieniä osia kuten esimerkiksi pelilaattoja ja noppia on kirjastoissa huomattu se, että lautapelipakkauksen osia ei ole paljon joutunut hukkaan.

Lainattavan lautapelikokoelman lainauksessa Helsingin kaupunginkirjaston lainausluvut ovat paljon suuremmat kuin muiden kaupunkien. Tähän vaikuttaa se, että Helsingissä on suurin lautapelikokoelma sekä myös eniten asukkaita. Espoon, Tampereen ja Vantaan kaupunkien lautapelikokoelman lainausluvut eivät ole kaukana toisistaan. Espoon ja Tampereen lainausluvuissa on eroa Tampereen hyväksi. Tampereella on suuremmat lainausluvut kuin Espoossa. Tähän vaikuttaa se, että Tampereen kokoelma on perustettu aikaisemmin ja sen suurempi kuin Espoossa. Espoon ja Vantaan kaupunginkirjastoissa aikuisten ja lasten lautapelejä lainataan melkein yhtä paljon.

Yhtä suuret lainausluvut lasten ja aikuisten aineistossa Helsingissä, Espoossa, Tampereella ja Vantaalla osoittavat sen, että lautapelikokoelmaan kannattaa hankkia sekä aikuisten, että lasten lautapelejä. Kummallekin lautapeliaineistolle on selvästi kysyntää asiakkaiden parissa.

Lautapelejä käytetään myös eri lautapelitapahtumissa. Lautapelitapahtumia on järjestetty kaikissa kaupunginkirjastoissa. Lautapelitapahtumia on järjestetty erityisesti kansainvälisen peliviikon aikana. Kansainvälisen peliviikon vaikutus onkin suuri peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa.

7 LOPUKSI

Pelillisyyttä ja pelillistämistä käytetään yhä enemmän kirjastoissa, mutta myös muualla yhteiskunnassa kuten erityisesti yritysmaailmassa. Kirjastojen pelillisyyttä edistää pelimyönteinen asenne sekä erityisesti pelien hankkiminen kirjastoihin joko lainattavaksi tai pelattavaksi kirjaston tiloissa. Kirjaston pelillisyyttä on esimerkiksi se, että kirjasto toimii Pokemon go-pelissä pokestoppina. Kirjaston pelillisyyden ja pelimyönteisyys ilmenee myös tilojen tarjoamisessa lautapelikerhoille tai kirjastojen omien pelitapahtumien järjestämisellä.

Pelillistäminen on pelillisyyttä suunnitellumpaa toimintaa. Pelillistämisessä tarvitaan enemmän resursseja. Pelillistäminen voi olla yhden kirjaston resursseilla vaikeaa, mutta yhteistyön avulla voidaan saada toimivia pelillistämisen muotoja kuten esimerkiksi Aparattisaari. Pelillistämisen edistämiseksi voitaisiin jakaa kirjastojen kesken enemmän jo hyväksi havaittuja pelillistämisen keinoja kuten erilaisia tiedonhaun opetukseen liittyviä tehtäviä.

Pelejä on monenlaisia. Digitaaliset ja perinteiset pelit tarjoavat kuitenkin kummatkin pelaajilleen elämyksiä sekä tapaa paeta arkipäivää. Peleillä on omat kielteiset puolensa niihin saattaa joskus uppoutua liikaakin puhutaan ns. flow-ilmiöstä. Tämä tarkoittaa sitä, että unohtaa ulkomaailman ja pelaa tuntikausia yhdellä pelikerralla. Pelikasvatuksella voidaan ehkäistä myös pelien toista negatiivista puolta. Tämä negatiivinen puoli on se, että pelisisältöjä ei tunneta tai niistä on vääräkäsitys tällöin K18-pelejä saattavat pelata alaikäisetkin.

Kirjastojen pelikokoelmat tarjoavat tällä hetkellä kirjastojen asiakkaille lainattavaksi CD-ROM-pelejä, konsolipelejä, roolipelejä, lautapelejä ja ulkopelejä. CD-ROM-pelit ovat tällä hetkellä kuitenkin jo katoamassa. Konsolipelit ovat korvanneet ne jo lähes kirjastoissa. Konsolipelit ovat aineistona suosittuja. Konsolipeleissä on ongelmana kuitenkin se, että ne vanhentuvat aineistona nopeasti. Helmet-kirjastoissa esimerkiksi Playstation 4-peleihin on jo enemmän varauksia kuin Playstation 3-peleihin.

Lainattavan lautapelikokoelman hankinta kirjastoihin voi herättää myös pelkoa siitä henkilökunnan parissa häviääkö lautapelin osia koko ajan. Voiko hävinneiden lautapelin osien tilalle hankkia uusia? Lautapelin osia häviää, mutta niiden tilalle voidaan saada

uusista osista esimerkiksi lautapelikaupoista. Lautapeliharrastajat pitävät huolta myös kirjastojen lautapelien eri osien säilymisestä.

Ongelmaksi saatetaan kirjastoissa kokea se, että lautapelien hankintaan ja valintaan ei ole kirjastoissa niitä tuntevaa henkilökuntaa. Miten kirjasto voisi hankkia hyviä lautapelejä tulevaan lainattavaan kokoelmaan. Tähän ongelmaan ehdotan sellaista ratkaisua, että voi tutustua esimerkiksi Helmet-kirjastojen, Tampereen kaupunginkirjaston tai Jyväskylän kaupunginkirjastojen lautapelikokoelmaan. Näiden kirjastojen lautapelikokoelmista näkee mikä on suosittua ja lainassa olevaa aineistoa.

Toinen ehdotukseni uuden lautapelikokoelman perustamiseen on aloittaa lautapelikokoelman perustaminen lasten lautapeleistä. Lasten lautapelit ovat yksinkertaisempia eikä niissä ole niin paljon osia kuin aikuisten lautapeleistä. Kirjaston henkilökunnan on helpompi tarkistaa lautapelien kunto niiden palautuessa kirjastoon.

Lautapelien lainaus on kirjastoissa joko pysynyt samana tai kasvanut. Lasten lautapelejä lainaavat perheet. Perheillä on monta hyvää syytä lainata lautapelejä. Lautapelit voivat olla isoja ja ne vievät paljon kodista tilaa. Lisäksi kirjaston lautapelikokoelmasta lainamalla voi pelata perheen kanssa lautapelejä ilmaiseksi.

Lautapelitapahtumat ovat myös tärkeitä kirjastoille. Lautapelitapahtuma on hyvä tapa edistää lautapelipelaamista. Lautapelikerhoja on myös alettu perustaa kirjastoihin viime vuosina. Niiden suosio on vaihdellut. Jotkut kerhot ovat lopettaneet, mutta on olemassa myös suosittuja useita vuosia pyörineitä lautapelikerhoja. Lautapelikerhot vaativat kuitenkin kirjastolta lautapeleistä tietävää ja siihen sitoutunutta henkilökuntaa. Tästä johtuen todennäköisesti Helsingissä järjestetään paljon enemmän lautapelitapahtumia kuin muissa kirjastoissa. Kirjastojen onkin helpompaa aloittaa pelitapahtumien järjestäminen kirjastoissa vaikka kansainvälisen peliviikon aikana järjestettävästä yksittäisestä pelitapahtumasta. Toinen vaihtoehto on sijoittaa lautapelipelaaminen vaikka muun tapahtuman yhteyteen. Lautapelipelaaminen voi olla vaikka kirjallisuustapahtuman osana.

Lainattavia lautapelikokoelmia on perustettu kirjastoihin joko 2010-luvun alussa tai sen puolivälissä. Lautapelikokoelmien lainaus on kasvanut, vaikka muun kirjastoaineiston lainaus on vähentynyt viime vuosina. Lautapelibuumi ei ole tuskin hiipumassa vielä lähivuosina, sillä tuntuu, että lautapelikulttuuri tulee vielä kasvamaan Suomessa.

LÄHTEET

- Alava, J. 2015. Kirjasto pelissä. Pelit ja pelaaminen yleisissä kirjastoissa. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97505/GRADU-1435211173.pdf?sequence=1>
- Attia, P. 2016. The full history of board games. Viitattu 6.11.2016. <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89#.l5t170gpu>
- Eklund, L. 2012. The sociality of gaming. A mixed methods approach to understanding digital gaming a social leisure activity. Acta Universitatis Stockholmiensis. Stocholm: Stockholm University
- Haaga, K. 2015. Verkkopelialan tulevaisuuden näkymiä. Pro gradu-tutkielma. Informaatiotieteiden yksikkö. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Tampere: Tampereen yliopisto
- Hamari, J. 2015. Gamification. Motivations & Effects. Väitöskirja. Department of information and service economy. Aalto University publication series. Doctoral dissertations 11/2015. <https://aalto-doc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/15037/isbn9789526060569.pdf;sequence=1>
- Hamari, J.; Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. Does gamification work? A literature review of empirical studies gamification. 47th Hawaii International Conference on system science. http://people.uta.fi/~kljuham/2014-hamari_et_al_does_gamification_work.pdf
- Harviainen, J. ; Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Media-kasvatus- ja kuvaohjelmakeskus <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 1995. Teemahaastattelu. Helsinki : Yliopistopaino
- Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2015. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi, 205
- Juntumaa, J. 2002. Yleinen kirjasto laajentaa kansalaisen maailmaa. Teoksessa K. Kekki & O. Salminen (toim.) Digimaan kartta. Puheenvuoroja digitaaliseen tietohuoltoon. Helsinki : Opetusministeriö, 26-28
- Juul, J. 2005. Half-real. <http://www.half-real.net/sample/half-real-introduction.pdf>
- Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kaisti, H. 2014. Yllättävän hyvä kirjasto! Ehdotus Hämeenlinnan, Kouvolan ja Lahden kirjastojen laatukäsikirjaksi. Loppuraportti hankkeesta Laatu ja tuottavuutta kirjastopalveluille verkostoituen. Hämeenlinnan, Kouvolan ja Lahden kirjastojen laatujärjestelmähanke 2012-2013. https://vanamo.verkkokirjasto.fi/c/document_library/get_file?uuid=1334f865-8d6c-4fd0-9fd1-7f85a3e38b16&groupId=10448 viitattu 23.10.2016
- Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja. 202. Jyväskylä
- Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 176. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu 2014, 78
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin : Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors ; M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere : Vastapaino, 74

- Karvinen, J. & Mäyrä F. 2011. Pelaajabarometri 2011 : pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö http://uta32-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaaja-barometri_2011.pdf?sequence=1
- Keskitalo, J. 2010. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>
- Kirjastot.fi. 2016. Pelit kirjastoissa. Viitattu 18.11.2016a. www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa
- Kirjastot.fi. 2016. Pelit kirjastoissa. Viitattu 18.11.2016b. www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa
- Kirjastot.fi. 2016. Pikaohje pelitoimintaan. Viitattu 17.11.2016c. www.kirjastot.fi/pelit/pikaohje-pelitoimintaan-kirjastoissa
- Kirjastot.fi. 2016. Hankkeet. Viitattu 17.11.2016d. <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/mediataikuri-%E2%80%93mediakasvatusta-esikouluik%C3%A4isille-ja-varhaiskasvattajille>
- Lautapeliopas.fi .2016. Viitattu 6.11.2016. <http://www.lautapeliopas.fi/listat/parhaat-pelit/>
- Lautapeliseura.fi.Pelikerhot.2016.Viitattu17.11.2016.<http://lautapeliseura.fi/wiki/doku.php?id=pelikerhot>
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaverkostoja. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura 93. Helsinki:
- Mustikkamäki, 2014. M. Pelilukutaito on osa laajempaa pelillistä ymmärrystä. Viitattu 17.11.2016. <http://www.pelitaivo.fi/new/blog-post/pelilukutaito-on-laajaa-pelillista-ymmarrysta/>
- Mäyrä, F. 2008. An introduction to game studies. Games in culture. London: Sage publications
- Mäyrä, F. 2011. Pelillisuus voi parantaa maailmaa. Aikalainen. Viitattu 17.11.2016. <http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisuus-voi-parantaa-maailmaa/>
- Nicholson, S.2010. Everyone plays at the library. Creating great gaming experiences for all ages. Medford, New Jersey. Information today, Inc.
- Pelipäivä. 2016. Viitattu 17.11.2016a. <http://www.pelipaiva.fi/>
- Pelipäivä. 2017. Viitattu 7.1.2017b. <http://www.pelipaiva.fi>
- Pentikäinen, A.; Ruhala, A.; Niinistö, H.; Olkkonen, R. & Ruddock, H. 2010. Mediametkaa! Osa 4 -kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatus Metka Ry. <http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa4-netti01.pdf>
- Piippo, T. 2014. Digitaalisten pelien sisällönkuvailu. Informaatiotutkimuksen Pro gradu-tutkielma. Oulun yliopisto. Humanistinen tiedekunta. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201401161028.pdf>
- Ruusuvuori, J., Nikander P. & Hyvärinen, M. 2011. Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa Ruusuvuori, J & Nikander, P. & Hyvärinen, M. Haastattelun analyysi. Tampere: Vastapaino,
- Saari, M. 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Finland
- Saari, M. 2008. Tarotista Texas Hold'emiin. 600 vuotta korttipelejä.Helsinki: BTJ Kustannus.
- Suominen, J.; Mäyrä, F.; Koskimaa, R.; Saarikoski, P. & Sotamaa, O. 2014. Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. Johdanto. Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-01.pdf>
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2013. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi, 74

Vesterinen, O. & Mylläri, J. 2014a Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa L.Krokkfors ; M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere : Vastapaino

Vesterinen, O. & Mylläri, J. 2014b Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa L.Krokkfors ; M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere : Vastapaino

Karjalainen, E. 2015. Viitattu 18.11.2016. Moni konsolipeli pääsee vihdoin kirjaston hyllyille. <http://yle.fi/uutiset/3-8195292>

Lainattava lautapelikokoelma

1. Lainattavan lautapelikokoelman perustamiseen liittyviä kysymyksiä

1. Mistä syystä kirjastonne perusti lainattavan lautapelikokoelman?

2. Kuinka paljon niteitä on lainattavassa lautapelikokoelmassanne?

3. Milloin kirjastonne perusti lainattavan lautapelikokoelman?

4. Miten paljon käytitte määrärahoja lautapelikokoelman perustamiseen?

2. Lainattavan lautapelikokoelman hankintaan liittyviä kysymyksiä

1. Kuinka suuri määräraha on varattu lainattaville lautapeleille kirjastossanne tänä vuonna?

3. Lainattavan lautapelikokoelman valintaan liittyviä kysymyksiä

1. Hankitaanko kirjastoonne lainattavia lautapelejä kaikille asiakasryhmille kuten lapsille, perheille ja pelien harrastajille?
2. Hankitaanko kirjastoonne lainattavia lautapelejä erityisesti jollekin asiakasryhmälle esim. lapsille?
3. Kuka valitsee kirjastossanne lainattavat lautapelit? Onko kirjastossanne käytössä keskitetty valinta lautapeliä valinnassa?

4. Lainattavan lautapelikokoelman kehittämiseen liittyvät kysymykset

1. Mihin suuntaan aiotte kehittää lainattavaa lautapelikokoelmaa?

2. Miten arvioisitte jo hankittua lainattavaa lautapelikokoelmaanne?

Kiitos vastauksistanne.

Lautapelit ja kirjasto

Lautapelikokoelman lainaukseen ja käyttöön liittyvät kysymykset

1. Kuinka paljon lautapelejä lainattiin vuonna 2015 kirjastossanne?
2. Missä kohdin kirjastoa lautapelikokoelmanne sijaitsee? Mihin mielestänne lautapelikokoelma kannattaa sijoittaa?
3. Mitkä asiakasryhmät kirjastossanne lainaavat lautapelejä?

2. Lainattavat lautapelit kirjaston aineistona

1. Ovatko lainattavat lautapelit kirjastoon sopivaa aineistoa mielestänne?

2. Lautapeliien suosio on kasvanut viime vuosina. Mistä uskotte

1. Järjestetäänkö kirjastossanne lautapeleihin liittyviä tapahtumia?

2. Jos lautapelitapahtumia järjestetään kirjastossanne, minkälaisia lautapelitapahtumia järjestätte?

Kiitos vastauksistanne.

