

Eveliina Matalamäki

Konsolipelien hankinta ja merkitys yleisissä kirjastoissa

Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutus konsolipelihankintaan

Opinnäytetyö

Syksy 2017

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelma

SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK)

Suuntautumisvaihtoehto: Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelma

Tekijä: Eveliina Matalamäki

Työn nimi: Konsolipelien hankinta ja merkitys yleisissä kirjastoissa: Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutus konsolipelihankintaan

Ohjaaja: Ari Haasio

Vuosi: 2017

Sivumäärä: 70

Liitteiden lukumäärä: 3

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin yleisten kirjastojen konsolipelien hankintaa ja merkitystä kirjastojen kokoelmissa nyt, kun Tekijänoikeusneuvosto antoi 2015 kaksi lausuntoa liittyen konsolipelien lainausoikeuksiin. Lausuntojen mukaan aiemmin vaadittuja lainausoikeuksia ei enää vaadita. Tämä mahdollisti konsolipelien hankinnan muistakin hankintakohteista kuin vain välittäjiltä ja toi hankittavaksi laajemman valikoiman konsolipelejä.

Tutkimus oli kvantitatiivinen tutkimus, joka toteutettiin valtakunnallisena verkkokyselytutkimuksena. Kyselylomakkeet olivat saatavilla sekä suomeksi että ruotsiksi ja niihin vastattiin Webropol-kyselyohjelman kautta. Kyselyt olivat avoinna 25.9 – 13.10.2017 ja niihin saatiin yhteensä 117 vastausta. Koottu aineisto analysoitiin sekä Webropolin omalla analyysityökalulla että poimimalla kysymyksistä osia toisiin hyödyntäen poissuljenta ja vertailua. Avointen vastausten kohdalla hyödynnettiin myös sisällönanalyysejä.

Tekijänoikeusneuvoston 2015 annetut lausunnot ovat aiheuttaneet muutoksia kirjastojen konsolipelien hankintaan. Välittäjillä on edelleen vahva asema hankintakohteena, koska lausuntojen vaikutus sai ne halventamaan hintojaan, mutta myös ottamaan valikoimiinsa enemmän konsolipelejä joita ei aiemmin ollut saatavilla. Kirjastot ovat myös melko ahkerasti alkaneet hankkia konsolipelejä muistakin kohteista, kuten pelikaupoista ja kirpputoreilta, mikä ei ennen lausuntoja ollut mahdollista. Keskustelut lausunnoista vastaajien kirjastoissa eivät kuitenkaan ole olleet erityisen yleisiä ja muutamissa tapauksissa kaikki eivät ole olleet tietoisia kaikista lausuntojen sisällöstä.

Avainsanat: konsolipelit, hankinta, Tekijänoikeusneuvosto, tekijänoikeuslaki, lainausoikeudet, yleiset kirjastot

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Bachelor of Business Administration

Specialisation: Library and Information Services

Author/s: Eveliina Matalamäki

Title of thesis: Acquisition and significance of console games at public libraries: The effects of the Copyright Council's statements on the acquisition of console games

Supervisor(s): Ari Haasio

Year: 2017

Number of pages: 70

Number of appendices: 3

This thesis was conducted to study the acquisition and significance of console games at public libraries after Copyright Council issued two statements regarding the lending rights of console games in 2015. According to these statements, the previously required lending rights were no longer valid. This made the acquisition of console games possible from also other sources than just regular suppliers and expanded the selection of console games available for acquisition.

The research methodology chosen for this study was quantitative, and the study was conducted as a nationwide electronic survey using Webropol Survey Tool. The questionnaires for the survey were available both in Finnish and Swedish from September 25th to October 13th 2017 and they yielded a total of 117 responses in all. The collected data was analysed with both the integrated analysing tool in Webropol as well as sampling parts of the questions to others utilising a process of elimination and comparison. Content analysis was also utilised in the analysis of the open-ended questions of the survey.

The statements issued by the Copyright Council in 2015 have brought changes to the acquisition of console games by public libraries. Suppliers still possess a strong standing as a source of supply, as the effects of the statements not only caused them to lower their prices, but also to expand their selections with console games not available before. Libraries have also begun to acquire their console games from other sources, such as game stores and flea markets, which was not possible before the Council's statements. Discussions about the statements have not, however, been particularly common at the respondents' libraries and, in some cases, some staff members have not been aware of all the content of the statements.

Keywords: console games, acquisition, Copyright Council, copyright law, lending rights, public libraries

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	1
Thesis abstract.....	2
SISÄLTÖ.....	3
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo.....	5
Käytetyt termit ja lyhenteet.....	7
1 JOHDANTO.....	8
2 PELIT JA PELAAMINEN.....	9
2.1 Pelien historiaa.....	9
2.2 Konsolipelit.....	10
2.3 Pelit ja pelaaminen kirjastossa.....	15
3 TEKIJÄNOIKEUSLAKI JA TEKIJÄNOIKEUSNEUVOSTO.....	19
3.1 Tekijänoikeuslaki.....	19
3.2 Tekijänoikeusneuvoston lausunnot konsolipeleistä.....	20
3.2.1 Tekijänoikeusneuvosto ja lausuntojen alustus.....	20
3.2.2 Lausuntojen analyysi ja konsolipelien lainausoikeus.....	22
4 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄT.....	26
4.1 Tutkimusongelma.....	26
4.2 Kvantitatiivinen tutkimus.....	26
4.3 Kyselytutkimus.....	28
4.4 Sisällönanalyysi.....	30
4.5 Tutkimuksen toteutus.....	31
5 TUTKIMUSTULOKSET.....	33
5.1 Vastaajakirjastot.....	33
5.2 Konsolipelit kirjastoissa.....	36
5.3 Suhtautuminen Tekijänoikeusneuvoston lausuntoihin.....	44
5.4 Peliaiheiset koulutukset.....	55
6 YHTEENVETO JA LOPUKSI.....	60
6.1 Tutkimustulosten yhteenveto.....	60
6.2 Lopuksi.....	63

LÄHTEET	65
LIITTEET	70

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuva 1. PEGI ikärajamerkinnät	14
Kuva 2. PEGI sisältömerkinnät	15
Kuvio 1. Vastaajakirjastojen kuntien asukasluku	35
Kuvio 2. Kirjastojen kokoelmien laajuus	36
Kuvio 3. Konsolipelien määrä kokoelmissa	38
Kuvio 4. Konsolipelien valitsija	39
Kuvio 5. Konsolipelien valitsija-toimipiste.....	39
Kuvio 6. K-18 -konsolipelien hankinta	41
Kuvio 7. Onko konsolipeillä omaa erillistä budjettia?.....	42
Kuvio 8. Konsolipelien keskimääräinen hankintaraha vuodessa.....	42
Kuvio 9. Kirjastojen huoli mahdollisuuden käytöstä lainauskorvauksiin	47
Kuvio 10. Konsolipelien nykyiset hankintakohteet.....	48
Kuvio 11. Konsolipelien tyypillisimmät hankintaperusteet	51
Kuvio 12. Mihin aineistontuntemus perustuu konsolipelien hankinnassa.....	54
Kuvio 14. Kirjastojen ensisijainen tiedonlähde markkinoilla olevista peleistä	55
Kuvio 15. Yleisin syy olla osallistumatta peliaiheisiin koulutuksiin.....	57
Kuvio 16. Hyödyllisimmiksi koetut peliaiheiset koulutukset	59
Taulukko 1. Vastaajien ikäjakauma.....	34

Taulukko 2. Keskustelu Tekijänoikeusneuvoston lausunnoista kirjastoissa	45
Taulukko 3. Konsolipelien merkitys osana kokoelmaa	52
Taulukko 4. Järjestetäänkö pelikoulutusta tarpeeksi usein	56
Taulukko 5. Kuinka tarpeellisena pidätte pelikoulutusta	56

Käytetyt termit ja lyhenteet

Elektroninen peli	Ks. Videopeli
Konsolipeli	Pelikonsolilla pelattavaksi tarkoitettu videopeli. Ks. Pelikonsoli.
Konsolisodat	Pelikonsolien valmistajien kilpailu keskenään, jossa jokainen mukana oleva yhtiö pyrkii tuomaan markkinoille suosituimman pelikonsolin.
PEGI	Yleiseurooppalainen ikäraja järjestelmä, jota käytetään pelien ikärajoituksissa.
Pelikonsoli	Erityisesti pelaamiseen tarkoitettu laite, jossa voi olla myös muita viihdekäyttöön tarkoitettuja ominaisuuksia.
Tekijänoikeus	Tekijänoikeus syntyy automaattisesti jokaisen henkilön tekemille teoksille ja jonka myötä tekijällä on oikeus päättää teoksensa käytöstä.
Tekijänoikeusneuvosto	Opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuudessa toimiva taho, joka antaa lakien soveltamiseen tarkoitettuja lausuntoja. Näillä lausunnoilla ei kuitenkaan ole lainvoimaisuutta, vaan ne ovat pikemminkin ohjeita.
Teoskynnys	Teoskynnys tarkoittaa tekijän luovan työn tulosta, joka katsotaan niin omaperäiseksi, ettei toista samanlaista teosta noin vain synny. Teoskynnyksen ylittymistä vaaditaan tekijänoikeuden saamiseen.
Videopeli	Yleisnimitys, joka pitää sisällään mm. tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit.
Yhteenliitetty teos	Yhteenliitetty teos koostuu useista osasista, joiden tekijöille kullekin muodostuu tekijänoikeus omaan ja vain omaan osaansa teoksesta. Hyvänä esimerkkinä ovat videopelit.

1 JOHDANTO

Ensimmäiset lainattavat konsolipelit saapuivat kirjastoihin vuonna 2009, ja siitä lähtien ne ovat olleet yhä yleisempiä osana kirjastojen kokoelmaa. Konsolipelien hankintaa hankaloitti kuitenkin vuosia peleihin hankittava kallis lainausoikeus, johon liittyen osaa peleistä ei saanut edes hankkia asiakkaille lainattavaksi. Tähän tilanteeseen kuitenkin tuli muutos 2015, kun Opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuudessa toimiva Tekijänoikeusneuvosto antoi kaksi lausuntoa, jotka käytännössä poistivat lainausoikeudellisten konsolipelien hankintapakon.

Opinnäytetyön aihe muotoutui Vaasan kaupunginkirjastossa kesällä 2016 suorittamani työharjoittelun yhteydessä, kun keskustelimme siellä konsolipelien hankinnoista Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen jälkeen. Vaasan kaupunginkirjastossa oltiin kiinnostuneita kuulemaan laajemmin Suomen yleisten kirjastojen näkemyksiä konsolipelien hankinnan nykytilanteesta ja näin sain toimeksiannon opinnäytetyölteni.

Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutusta ei myöskään ole vielä tutkittu yleisten kirjastojen konsolipelihankintojen näkökulmasta, joten tämä tutkimus pyrkii tarkastelemaan nykyistä tilannetta ja lausuntojen mahdollisia vaikutuksia ja tuomaan niitä esille.

Tutkimus toteutettiin valtakunnallisena verkkokyselynä Webropolin kautta 19 päivän ajan 25.9 – 13.10.2017 sekä suomeksi että ruotsiksi.

2 PELIT JA PELAAMINEN

2.1 Pelien historiaa

Pelien ja pelaamisen ydin pohjautuu erilaisten tilanteiden matkimiseen ja simulointiin. Pelit ja leikit ovat aina olleet yksi tärkeimmistä tavoista oppia niin ihmisille kuin eläimille, koska sen myötä on mahdollista harjoitella turvallisesti useita erilaisia tilanteita tulevaisuutta varten, oli kyse sitten selviytymisestä tai huvista. Pelien systemaattinen suunnittelu opetuskäyttöä varten on nähtävissä esimerkiksi 1700-luvun lopulla, kun hovipojille opetettiin sodankäynnin periaatteita shakin avulla, jolloin se myös samalla naamioitiin hyväksyttäväksi virkistystavaksi. (Avedon & Sutton-Smith 1971, 272 Mäyrän 2008, 7 mukaan.)

Nopat ovat vanhimpia pelaamisen välineitä ja vanhimmat nopat voidaan ajoittaa yli 7000 vuoden taakse. Ensimmäiset nopat olivat vain nelisivuisia ja ne valmistettiin lampaiden rystyluista. Varhaisimmat nykyisen malliset kuusisivuiset nopat on ajoitettu noin 5000 vuoden taakse ja niitä on löydetty Iranin ja Irakin alueelta. Kuusisivuisen nopan järjestelmä lukujen sijainnille, jossa vastakkaisista luvuista muodostuu aina seitsemän, on löydetty merkkejä kaikkialta Euraasian ja Afrikan alueilta löytyneistä nopista. (Carr 2017.) Esimerkkinä eräistä maailman vanhimmista lautapeleistä voidaan puolestaan pitää Urin kuninkaallista peliä, joka löydettiin kuninkaallisesta hautaholvista nykyisen Irakin alueelta 1920-luvun loppupuolella. Tutkijoiden arvioiden mukaan puusta ja simpukankuorista valmistettu peli voi olla jopa 4600 vuotta vanha. Pelistä on nykyään myös ostettavissa löydettyä ja British Museumissa näytteillä olevaa kappaletta vastaavia replikoita. (British Museum 2017.)

Videopelien nousu nykyiseksi miljardibisnekseksi on tapahtunut moniin muihin teollisuuden ja kulttuurin toimijoihin verrattuna räjähdysmäisen nopeasti vähän yli 30 vuoden aikana, mutta lyhyessäkin ajassa videopelit ovat sinetöineet paikkansa yhtenä ihmisten eniten käyttämistä viihdemuodoista (Garriot 2010, XI). Tärkeä ensiaskel videopelien synnylle oli tietokoneiden kehitys ja siinä erityisesti tietokoneruutujen yleistäminen. 1960-luvulla näyttöruudulliset tietokoneet olivat vielä erittäin harvassa,

kun suurin osa muutoinkin valtavista tietokoneista kommunikoi vielä kaukokirjoittimien välityksellä. (Kent 2001, 17.) Juuri visuaalinen aspekti on tärkeä pohja videopeleille, sillä sana video merkitsee latinaksi ”minä näen”.

Videopeleistä puhuttaessa on myös huomioitava, että niistä on useita erilaisia yleisnimityksiä, joiden merkitykset saattavat myös tarkoittaa laajempaa tai pienempää osaa kokonaisuudesta riippuen kielestä, kulttuurista ja tulkinnasta. Itse suosin termiä videopeli puhuessani kaikista elektronisista peleistä kokonaisuutena, koska näen sen tiivistävän kokonaisuuden sopivasti ennen kuin siirrytään syvemmälle erityyppisiin ja -formaattisiin videopeleihin. Huhtamo ja Kangas (2002a, 9) suosivat puolestaan juuri nimitystä elektroninen peli, kun taas Mäyrä (2008, 12) käyttää mieluummin termiä digitaalinen peli sen neutraaliuden vuoksi. Videopelit sisältävät valtavan määrän eri alalajeihin jaoteltavia pelejä. Tietokone-, konsoli-, pelihalli- (arcade), mobiili- ja selainpelit ovat vain esimerkkejä kokonaisuuteen lukeutuvista videopelien alalajeista.

Ensimmäisenä hovin vuoksi luotuna videopelinä pidetään Steve Russellin vuonna 1962 valmistunutta Spacewar!-peliä, jossa kahden pelaajan ohjaamat avaruusaluukset pyrkivät tuhoamaan toisen. Toimiakseen peli kuitenkin tarvitsi suuren henkilöauton kokoisen PDP-1-tietokoneen, jonka arvo oli tuolloin 120 000 dollaria. Tietokoneen kalleuden myötä peliä jaettiin ilmaiseksi kaikille halukkaille, mutta peli vaikutti jäävän pienen joukon huviksi. Spacewar! kuitenkin jätti jälkensä kehittyvään videopelien maailmaan inspiroimalla lukuisia muita videopelejä, joita kehitettiin erityisesti 1970- ja 80-luvuilla. (Donovan 2010, 10-11, 371–372.)

2.2 Konsolipelit

Konsolipelit ovat muista videopeleistä huomattavasti rajatumpi osa. Niiden pelaamiseen käytetään pääasiassa pelaamiseen suunniteltuja pelikonsoleita (Huhtamo & Kangas 2002b, 362). Pelikonsoleita on käytännössä kahta eri tyyppiä, televisioon yhdistettävät ja mukana kulkevat pelikonsolit, eli niin kutsutut käsikonsolit. Poiketen ensimmäisistä, pelaamiselle pyhitetyistä pelikonsoleista, nykyiset pelikonsolit ovat moninaisia viihdekeskuksia, joissa pelaaminen on edelleen ensisijainen käyttötarkoitus, mutta jota voi käyttää muuhunkin.

Ensimmäisenä pelikonsolina pidetään yhdysvaltalaisista Magnavox Odysseya, joka ilmestyi 1972. Konsolin erityispiirre oli sen mukana tulevat muovikalvot, jotka kiinnitettiin televisioruutuun tehostamaan konsolin alkukantaista grafiikkaa. Odyssey joutui lopulta kuitenkin väistymään Atarin tuodessa markkinoille konsoliversioiden arcade-jättimenestyksestään Pongista nimeltään Home Pong, joka tunnettiin myös nimellä Sears Tele-Games Pong, vuonna 1975. Atari oli ensimmäinen videopeliyhtiö, joka toi markkinoille sekä arcade- että konsoliversioiden samasta pelistään. Home Pongissa käytettiin tehokkaampia virtapiirejä ja se oli halvempi valmistaa kuin Odyssey, mutta heikkouksistaan huolimatta Odysseylla oli etuna Home Pongiin nähden se, että sillä oli mahdollista pelata kahtatoista eri peliä, Home Pongissa vain yhtä. (Kent 2001, 80-81; Donovan 2010, 423, 431.)

Konsolipelien ja pelikonsolien kohtalo kiikkui kuitenkin vaakalaudalla 1980-luvun alussa. Pongilla mainetta tahkonnut Atari oli ajautunut vaikeuksiin, mikä vaikutti vahvasti konsolipelaamisen markkinanäkymiin. Tilanteen muutti japanilainen Nintendo, jonka Famicon-konsoli oli saavuttanut kotimaassaan suuren suosion. Vaikeuksien kautta Famicon saapui Yhdysvaltoihin nimellä NES, eli Nintendo Entertainment System sopivasti joulusesongiksi 1985, mutta konsolin suosio nousi räjähdysmäisiin mittoihin vasta seuraavana vuonna, kun Super Mario Bros. julkaistiin. (Donovan 2010, 165–167.) Videopeliteollisuutta kokonaisuutena tarkasteltaessa pelikonsolit saavuttivat kansainvälisesti lujan jalansijan jo 1980-luvun loppupuolella, mutta verrattuna tietokoneiden kysyntään, ne eivät olleet vielä yhtä merkittävässä asemassa. Euroopassa pelikonsolien asema alkoi olla taattu vasta vuoden 1991 joulumyynnin myötä, kun niitä alkoi olla yhä enenevässä määrin tarjolla vähittäiskaupoissa. (Haddon 2002, 57.)

Pelikonsolien suosion myötä kilpailu niiden välillä muuttui yhä näkyvämmäksi. NES:in suosion myötä alkoi jatkuvasti kiihkeämpi kilpavarustelu useiden yhtiöiden välillä ja puhutaan konsolisodista, jotka jatkuvat edelleen. NES:in suursuosio oli suhteessa muihin niin kiistaton, että kilpailijoiden oli järkevämpää panostaa seuraavan konsolisukupolven pelikonsoleihin. Ennen 1990-luvun alkua suurin kilpailu käytiin Nintendon ja niin ikään japanilaisen Segan välillä, kun Sega toi markkinoille Genesis-pelikonsolin, joka tunnetaan myös nimellä Mega Drive. Nintendo oli kuitenkin luo-

massa uutta pahinta kilpailijaansa pyrkiessään pitämään Sonyn ulkona konsolipeli-teollisuudesta ilmoittaessaan, etteivät yhtiöt tekisikään yhteistyötä NES:in seuraajan, SNES:in eli Super Nintendo Entertainment Systemin kanssa. Sony päätti valmistaa oman pelikonsolinsa, PlayStationin, joka ilmestyi Japanissa 1994. PlayStation oli sukupolvensa pelikonsoleista ylivoimaisesti suosituin ylittäen miljoonan myydyin kappaleen rajan muutamassa kuukaudessa. (McFerran 2017.) Vähitellen Sega vetäytyi konsolisodista keskittyäkseen julkaisemaan pelejä, mutta tämän paikalle nousi vuonna 2001 amerikkalainen Microsoft tuoden markkinoille Xbox-pelikonsolinsa.

2000-luvun alussa käyty konsolisota päättyi silloisen konsolisukupolven kohdalla Sonyn murskavoittoon ylivoimaisesti eniten myydyin PlayStation 2:n johdosta, mutta asetelma kääntyi seuraavien konsolien kohdalla. PlayStation 3:n yhtäaikainen vahvuus ja heikkous oli sen käyttämä Blu Ray -asema, joka mahdollisti varhaisesta vaiheesta lähtien teräväpiirtokuvan käytön, mutta myös nosti konsolin hinnan huomattavasti kilpailijoita korkeammaksi. Kun PlayStation 3:a oli myyty vuonna 2007 vasta 5 miljoonaa kappaletta, olivat Microsoftin Xbox 360 ja Nintendon Wii myyneet jo yli 11 miljoonaa kappaletta. Tämä konsolisota päättyikin Nintendon voittoon Wii:n ollessa sukupolvensa myydyin pelikonsoli, jonka innovatiivisen liiketunnistinhajaimen lisäksi myös suuri osa peleistä kuului valmistajansa Nintendon suosittuihin pitkäaikaisiin pelisarjoihin. (Financial Times 2007.)

Pelien lajityyppejä on lukuisia ja niiden rajat ovat paikoitellen hyvin häilyviä ja eri lajityypit voivat limittyä toisiinsa lähes saumattomasti. Lajityypeillä on myös useita nimityksiä, jotka voidaan mieltää eräänlaisina kattotermeinä. Rich Benjamin (2002, 193-194) mainitsee puzzle-, kortti ja tietokilpailutyypiset pelit joihin voidaan sisällyttää pulmapelejä klassisten korttipelien digitaalisesta pelaamisesta arvoitusten ratkaisemiseen. Toiminnan alle hänen mukaansa voidaan puolestaan asettaa suuri kirjo lajityyppejä räiskinnästä taistelu- ja seikkailupeleihin. Seikkailupelit limittyvät myös hyvin lähelle roolipelejä, sillä niillä on yhteisiä juuria 1970-luvun lautaroolipeleistä, joista kuuluisin on Dungeons & Dragons.

Pelien väkivaltaisuus on noussut otsikoihin erityisesti kolmiulotteisten ja toiminnan pelihahmon silmistä näyttävän ensimmäisen persoonan videopelien yleistyttyä. Kuuluisimmat varhaiset tapaukset ovat erityisesti Yhdysvalloissa 1990-luvun lopulla

tapahtuneet kouluampumiset, joiden yhteydessä nostettiin esille erityisen vahvasti väkivaltaisten videopelien vaikutus nuoriin miehiin. (Benjamin 2002, 194, 203, 207–208, 215.) Se, mikä aiemmin oli mahdollista luokitella piirretyksi väkivallaksi, muuttui teknologian kehityksen ja yhä realistisemmän grafiikan myötä vastaamaan lähes fotorealista väkivallankuvasta. Tutkimukset videopelien haitoista ja hyödyistä ovatkin olleet laidasta laitaan. Middlesexin yliopiston tutkimuksessa todettiin lasten aggressiivisuustason nousseen väkivaltaisten pelien pitkän pelaamisen myötä. Toisen tutkimuksen mukaan peleistä oli lapsille hyötyä älykkyysosamäärän kasvattamisessa niiden vaatiessa hyvää keskittymiskykyä ja käsi-silmä-koordinaatiota. Väkivallan näyttäminen peleissä kuitenkin johti yhdistetyn ikäraja-järjestelmän luomiseen Euroopassa. (Ahmed 2002.)

Videopelien ikärajoituksesta Euroopassa vastaa PEGI, eli Pan European Game Information – yleiseurooppalainen pelitieto. PEGI otettiin käyttöön keväällä 2003 ja se on tällä hetkellä käytössä 30 maassa. Tullessaan käyttöön PEGI korvasi useita kansallisia ikäluokitusjärjestelmiä. PEGI-järjestelmän on kehittänyt ISFE, eli Interactive Software Federation of Europe ja sillä on Euroopan komission vahva tuki osana eurooppalaisen lastensuojelun yhdenmukaistamista. (PEGI 2017.) PEGIä vastaavat ikäluokitusjärjestelmät ovat esimerkiksi Pohjois-Amerikan ESRB-luokitus (Entertainment Software Association 2017) sekä Japanin CERO-luokitus (Computer Entertainment Rating Organization 2017).

Ikäluokitusjärjestelmien tarkoitus on kertoa kuluttajille, erityisesti pelejä lapsilleen ostaville vanhemmille, pelien sisällöstä. Ikäluokitus ei kerro mitään pelin haastavuudesta tai vaikeudesta, vaan sen, että pelit eivät sisällä haitallisena pidettyä materiaalia tietyn ikärajan ylittäneille. Suomessa ikärajat ovat velvoittavia, eli ne eivät ole vain suosituksia. PEGI koostuu viidestä ikään perustuvasta rajoituksesta, sekä kahdeksasta sisältömerkinnästä, jotka puolestaan kertovat syyt, miksi peli on saanut kyseisen ikärajamerkinnän. Ikärajamerkinnät alkavat kaikenikäisille sallitusta PEGI 3 -merkinnästä ja jatkuvat 2–5 vuoden jaksoin alaikäisiltä kiellettyyn PEGI 18 -merkintään saakka niin, että jokainen ylempi ikärajamerkintä sisältää pelottavampaa tai muutoin lapsille sopimattomampaa sisältöä. Sisältömerkinnät on jaoteltu väkivallan, uhkapeleihin, huumeisiin, seksiin, syrjintään, kauhuun, kiroiluun, sekä online-pelimahdollisuuden viittaavilla merkeillä. Kaikille sallituissa peleissä ei yleensä ole

vahingolliseksi katsottua sisältöä ja se vähä mitä niissä esiintyy, on hyvin lievää ja tavallisesti koomista. Korkeampien ikärajojen kohdalla haitalliseksi katsotut sisällöt ovat asteittain yhä realistisemmän oloisesti kuvattuna tai niiden on tarkoitus herättää vastenmielisyyttä, jota täysi-ikäisten katsotaan kykenevän käsittelemään alaikäisiä paremmin. (PEGI 2017.)



PEGI 3

Tämän luokituksen mukaisten pelien sisällön katsotaan soveltuvan kaikenikäisille. Väkivaltaa voi esiintyä vähän komiikan yhteydessä (esimerkiksi Väiski Vemmelsäären tai Tomin ja Jerry'n kaltaisten piirroshahmojen käyttämä väkivalta). Lapsi ei saa pystyä yhdistämään piirroshahmoa elävään henkilöön, vaan pelin on oltava täysin kuvitteellinen. Peli ei saa sisältää mitään ääniä tai kuvia, jotka saattavat herättää pelkoa tai kauhua nuorissa lapsissa. Pelissä ei saa käyttää kiro sanoja.



PEGI 7

Tähän luokkaan kuuluvat kaikki pelit, joille muuten annettaisiin luokitus 3 mutta joissa on kohtauksia tai ääniä, jotka saattavat olla pelottavia.



PEGI 12

Tämän ikäryhmän videopeleissä voidaan esittää hieman todentuntuisempaa väkivaltaa, joka kohdistuu kuvitteellisiin hahmoihin, ja/tai epätodellista väkivaltaa, joka kohdistuu ihmisiltä näyttäviin hahmoihin tai tunnistettaviin eläimiin. Videopeleissä voi olla hieman enemmän alastomuutta. Kiroilun on oltava lievää eikä se saa sisältää seksuaalista sanastoa.



PEGI 16

Tätä luokitusta sovelletaan, kun väkivalta (tai seksuaalinen toiminta) esitetään tavalla, joka näyttää samalta kuin tosielämässä. Tämän ikäryhmän nuorten oletetaan jo pystyvän käsittelemään voimakkaampaa kiroilua sekä tupakoinnin, huumeidenkäytön ja rikollisuuden esittämistä.



PEGI 18

Täysi-ikäisyyden luokitusmerkintää käytetään, kun pelissä esitetty väkivalta on luonteeltaan törkeää ja/tai tietyn tyyppistä. Törkeää väkivaltaa on vaikea määritellä, sillä näkemykset voivat monesti olla hyvin erilaisia, mutta yleisesti katsoen se voidaan määritellä väkivallaksi, joka herättää katsojassa vastenmielisyyttä.

Kuva 1. PEGI ikärajamerkinnät (PEGI 2017).



Kuva 2. PEGI sisältömerkinnät (PEGI 2017).

2.3 Pelit ja pelaaminen kirjastossa

Heikki Marjomaa(2013, 76–77) kuvailee kirjastoa tarinoiden tarjoajana ja tämä näkyy kirjavana tapana kuluttaa eri formaateissa esiintyviä tarinoita. Joillekin se on hänen mukaansa perinteinen kirja, levyllä äänitetty ooppera tai elokuva. Vähitellen myös videopelit on alettu näkemään tarinan muotona, jolloin syntyy kysyntää ja kirjastot ovat alkaneet täyttää tätä tarvetta. Pelit ja pelaaminen kirjastoissa eivät kuitenkaan ole niin uusi ilmiö kuin aluksi voisi kuvitella. Esimerkkinä kirjastojen varhaisesta pelitoiminnasta voidaan pitää San Franciscon mekaanisessa kirjastossa jo vuonna 1854 kokoontunutta peliseuraa. Suomen kirjastoissa lautapelit miellettiin pitkään kuuluvaksi lasten- ja nuortenosastoille, mutta vähitellen niitä alettiin hankkia myös aikuisia varten. (Pelit kirjastossa, [viitattu 13.8.2017].)

Esimerkiksi Helsingin Kirjasto 10:n lautapelit tulivat osaksi kokoelmaa 2009 työntekijän oman innostuksen ja kahden omalla rahalla hankitun lautapelin myötä. Vähitellen lautapelit saivat oman osansa budjetista ja määrää on kasvatettu niiden suosion noustua. Ennen lautapeliä yleistyminen Suomen kirjastoissa, oli niissä tehty paljon töitä, jotta konsolipelit nähtäisiin vakavasti otettavana viihde- ja taidemuotona elokuvien tapaan. Lautapeliä nostattaminen oli looginen seuraava askel. Nykyisin Helsingin alueen kirjastoissa on yli 2 000 lautapeliä ja jokaista lainataan keskimäärin 12 kertaa vuodessa. Aluksi pelit olivat pelattavissa vain kirjaston tiloissa, mutta vähitellen niitä siirryttiin myös lainaamaan. (Räsänen 2017.)

Keskustelu peleistä ja pelaamisesta kirjastoissa on näkynyt muuallakin maailmalla. Vuonna 2008 New York Timesin toimittaja kysyi kyyniseen sävyyn tutkija Scott Nicholsonilta American Library Associationin tapahtumassa, mitä tekemistä videopeleillä edes on kirjojen, ja tässä tapauksessa myös kirjastojen kanssa. Nicholsonin mukaan asiaa voidaan lähestyä useasta lähtökohdasta. Hän viittaa muun muassa ylempänä esitettyyn mainintaan kirjastojen peliseuroista 1850-luvulta, mutta myös pelien vaikutuksesta monilukutaitoon sekä kirjaston olemukseen. Tätä olemusta hän perustelee muun muassa sillä, että kirjastoissa on ollut pelejä hyvin pitkään, myös kirjojen muodossa, joten suhteutettuna tähän videopelit ovat käytännössä vain uusi muoto muille kirjaston tarjoamille peleille. (Nicholson 2010, 5–7.)

Videopelejä on ollut Suomen kirjastoissa pitkään ennen konsolipeliä saapumista osaksi kokoelmaa. Kirjastojen tietokoneilla oli mahdollista pelata CD-ROM -pohjaisia tietokonepelejä, joita oli lopulta mahdollista myös lainata. Nämä rompuiksi kutsutut pelit ovat kuitenkin alkaneet vähentyä kirjastojen kokoelmista konsolipeliä noustua niitä suosittuimmiksi. (Marjomaa 2016.) Ensimmäiset lainattavat konsolipelit Suomen kirjastoissa tulivat Kouvolan kirjastoon keväällä 2009. Tällöin aineistoa oli vielä niukasti ja niihin oli kertynyt varausjonoja. Konsolipeliä ottamista lainattavan aineiston piiriin suunniteltiin samaan aikaan myös Helsingissä. (YLE 2009.) Parissa vuodessa konsolipelit olivat yleistyneet huomattavasti ja niiden suosio näkyi tyhjinä hyllyinä. Rovaniemen kaupunginkirjaston apulaiskirjastotoimenjohtaja Pasi Rantanen vertasi YLE:n haastattelussa 2011, että konsolipeliä ottaminen osaksi kokoel-

maa on ollut hieman kuin keskustelu VHS-nauhojen saapuminen kirjastoon 80-luvulla. Rantanen totesi kirjaston muuttuneen muun maailman mukana ja että konsolipelit ovat yksi ajanvietteen muoto siinä missä kirjat ja elokuvatkin. (YLE 2011.)

Konsolipelien ottamista osaksi lainattavaa aineistoa hankaloittivat tekijänoikeusasiat ja erityisesti lainausoikeus, jota Heikki Poroila kutsuu keväällä 2015 Kirjastot.fi:n (2015a) keskustelufoorumeilla käydyssä keskustelussa peliteollisuuden edustajien pelottelupropagandaksi. Keskustelusta käy ilmi, että kirjastojen työntekijät arastelevat annettujen lainausoikeusrajoitteiden haastamista, mutta toivovat silti voivansa hankkia lainaukseen tarkoitettut konsolipelit halvemmalla kuin välittäjien kalliit, lainausoikeudelliset pelit. Poroila toteaa, että kirjastoilla ei pitäisi olla mitään motiivia maksaa kalliita lainauskorvauksia peleistä ilman oikeuden ennakkopäätöstä tai Opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuudessa toimivan Tekijänoikeusneuvoston arvovaltaista, joskin lainvoimatonta, lausuntoa pelien tekijänoikeudellisesta asemasta. Hän kannustaa kirjastoja rohkeasti hankkimaan pelinsä sieltä, mistä halvimmalla saa ja siinäkin tapauksessa, että oikeus lopulta päättäisi lainausoikeuden olevan pakollinen, lainausoikeudettomana hankitut pelit tulisi vain poistaa lainauskäytöstä. (Kirjastot.fi 2015a.)

Yleistymisestään huolimatta tietokone- ja konsolipelit osana kirjastojen kokoelmia kohtaavat jatkuvasti haasteita. Pelien digitaalisen jakelun ollessa yhä yleisempää, on kirjastoille muodostunut uudeksi haasteeksi saattaa vain digitaalisessa muodossa olevat pelit lainattavaksi, sillä tämä ei ole vielä mahdollista. Ongelma ei ilmene ainoastaan Suomessa, vaan tällä hetkellä kaikkialla maailmassa. Seuraava askel olisi kenties kehittää vastaava palvelu, kuin e-kirjojen lainauksessa tehtiin. (Marjomaa 2015.) Digitaalinen ostaminen myös muokkaa omistussuhdetta ja esimerkiksi estää kuluttajaa lainaamasta peliä enää kavereilleen, mikä on mahdollista fyysisten kappaleiden kohdalla. Ostamaansa kappaletta ei myöskään voi myydä eteenpäin, mikä on mahdollista pelien fyysisten kappaleiden kanssa. PC-pelien kohdalla Steam-verkkokaupassa käyttäjillä on mahdollista jakaa oikeudet lataamiinsa peleihin samaa palvelua käyttäville ystävilleen. (Koivuniemi 2017, 5.) Kirjastojen kohdalla vastaava idea voisi toimia digitaalisessa muodossa olevien pelien lainaamisessa väliaikaisilla pelien käyttölisensseillä joihin käytetään kirjastokorttivarment-

netta. Näillä näkymin vastaava järjestelmä on vielä tulevaisuuden haave, mutta kansainvälinen paine pelien digitaalisten versioiden lainaamiseen kovenee jatkuvasti. (Marjomaa 2016; Pelit kirjastossa, [viitattu 13.8.2017].)

Tutkimusnäkökulmasta katsottuna kirjastojen suhde peleihin ja pelaamiseen on ollut varsin suosittu aihe viime vuosien aikana ja aiheeseen liittyvien tutkimusten näkökulmat ovat olleet hyvin moninaisia. Esimerkkeinä kirjastojen konsolipelien hankintaa käsittelevistä tutkimuksista voi mainita Alavan (2015) pro gradu -tutkielman, sekä Männyn (2013) ja Pietilän (2013) opinnäytetyöt, jotka käsittelevät aikaa jolloin konsolipelien hankinta lainaustarkoitukseen oli vasta muutamia vuosia kestänyttä ja lainausoikeudet vaikuttivat niihin. Erilaiset pelitapahtumiin liittyvät tutkimukset ovat myös olleet suosittuja. Niistä on tehty sekä yleiskartoitusta, kuten käy ilmi Rekilän (2016) opinnäytetyöstä, mutta myös ruohonjuuritasolla järjestetty pelitapahtumia kirjastoille, kuten Hesslen (2014) ja Lehtosen (2016) opinnäytetöissä.

3 TEKIJÄNOIKEUSLAKI JA TEKIJÄNOIKEUSNEUVOSTO

3.1 Tekijänoikeuslaki

Suomen tekijänoikeuslaki (L 8.7.1961/404) on peräisin vuodelta 1961 ja sitä on muokattu ja täydennetty erilaisten säädösten muodossa nykyiseen asuunsa. Tekijänoikeuslain alussa käsitellään tekijänoikeuden kohdetta ja siitä syntyvää taloudellista oikeutta. Teoksilla on oltava tietyt kriteerit täyttävä teoskynnys, jotta ne voidaan lukea yksilöllisiksi ja laissa luetellaan erilaisia teoslajeja, joiden tekijälle tekijänoikeus muodostuu. Näitä ovat esimerkiksi kirjalliset ja suulliset esitykset, näytelmä- ja elokuvateokset, sekä kuvataiteelliset teokset. Kirjalliseksi teokseksi luetaan myös muun muassa kartat, piirustukset sekä tietokoneohjelmat. Tekijänoikeuden haltijalle muodostuu teokseensa taloudelliset oikeudet, mikä tarkoittaa yksinomaista oikeutta määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattaa se yleisön saataviin. Teoksen saattaminen yleisön saataviin voi tapahtua esimerkiksi johtimitse tai johtimitta niin, että yleisön on mahdollista saada teos valitsemastaan paikasta valitsemaansa ajankohtaan. Myös teoksen julkinen esittäminen ja teoksen kappaleen myyminen, vuokraaminen ja lainaaminen lasketaan yleisön saataviin saattavaksi. (L 8.7.1961/404 1–2 §)

Tietokone- ja konsolipelien asema on tekijänoikeuslain osalta hankala, sillä niitä ei ole mainittu missään pykälässä omana teoslajinaan, tai suoraan kuuluvaksi johonkin toiseen. Käsittelen seuraavassa alaluvussa tarkemmin Tekijänoikeusneuvoston pohdintoja pelien teoslajista. Myös Poroila (2006, 17–18) huomauttaa, että Suomen muutenkin varsin iäkästä tekijänoikeuslakia ei ole edes yritetty päivittää vastaamaan uudemman tekniikan mukanaan tuomia teostyyppisiä. Hänen mukaansa eräitä syitä ovat todennäköisesti kansainvälisen yksimielisyyden puuttuminen aiheesta sekä pelko siitä, että lain päivitys olisi lopulta riittämätön jatkuvasti uusien teoslajien määrittelyyn.

Kirjastoja koskettaa erityisesti tekijänoikeuslain 19 §. Sen mukaan, kun teoksen kappale on ensimmäisen kerran myyty tai muuten pysyvästi luovutettu Euroopan talousalueella, saa kappaleen vapaasti levittää edelleen. Kuitenkaan vapaa levittämi-

nen ei koske teoksen kappaleen levittämistä yleisön saataviin vuokraamalla tai vastaavalla oikeustoimella. Tähän on silti olemassa muutamia poikkeuksia, jotka laissa on ilmaistu seuraavasti: ”rakennustaiteen, taidekäsityön tai taideteollisuuden tuotteen saa kuitenkin vuokrata yleisölle”. Kappaleen vapaa levittämien ei koske elokuvateoksia tai tietokoneella luettavassa muodossa olevien tietokoneohjelmien kappaleiden saattamista yleisön saataviin lainaamalla. (L 8.7.1961/404 19 §.)

Tekijät ovat myös aina oikeutettuja korvauksiin, kun näiden teosten kappaleita lainataan yleisölle. Oikeutta korvaukseen ei kuitenkaan ole, jos lainaaminen tapahtuu muusta kuin yleisestä tai korkeakoulukirjastosta. Jos korvausta ei todisteellisesti vaadita kolmen kalenterivuoden kuluessa korvaukseen oikeuttaneen kalenterivuoden päättyessä, oikeus korvaukseen raukeaa. Ensimmäisen kerran myyty tai pysyvästi luovutetun teoksen kappaleen saa Euroopan talousalueen ulkopuolella vapaasti saattaa yleisön saataville lainaamalla, myydä tai luovuttaa yksityiskäyttöön hankitun kappaleen, sekä myydä tai luovuttaa yleisölle avoimen kirjaston tai museon kokoelmaan hankitun kappaleen. (L 8.7.1961/404 19 §.)

3.2 Tekijänoikeusneuvoston lausunnot konsolipeleistä

3.2.1 Tekijänoikeusneuvosto ja lausuntojen alustus

Tekijänoikeusneuvosto on opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuuteen kuuluva, tekijänoikeuslaissa säädetty neuvosto, jonka tehtävänä on antaa tekijänoikeuslain soveltamiseen käytettäviä lausuntoja. Nämä lausunnot on tarkoitettu suosituksiksi lain soveltamisessa, mutta ne eivät ole sitovia määräyksiä. Tyypillisimpiä neuvoston lausunnoissa käsiteltäviä aihealueita ovat esimerkiksi teosten teostason, taloudellisten ja moraalisten oikeuksien arviointi, teosten julkinen esittäminen, sekä tekijänoikeuden rajoittamiseen ja siirtymiseen liittyvät tapaukset. Jos käsiteltävällä lausunnolla on mahdollinen vastapuoli, tälle annetaan mahdollisuus tehdä oma lausuntonsa aiheesta. (Tekijänoikeusneuvosto 2017.) Vaikka tekijänoikeusneuvoston antamat suositukset ja lausunnot eivät ole verrattavissa varsinaisiin sääntöihin tai virallisiin päätöksiin, on niiden kuitenkin tulkittu olevan arvovaltaisia ohjeita oikeuden päätösten puuttuessa aiheista (Poroila 2006, 59).

Toukokuussa 2015 Tekijänoikeusneuvosto antoi kaksi lausuntoa konsolipelien lainausoikeuteen liittyen. Näitä lausuntoja olivat pyytäneet Espoon kaupunginkirjasto ja Söderkullan kirjasto. Söderkullan kirjaston lausuntopyynnössä käsiteltiin sekä tietokone-, että konsolipelien lainausta kirjastoista. Tarkennettu kysymys koski pelien tekijänoikeudellista asemaa kirjoihin ja elokuvaan nähden, sekä oliko lainattaville peleille erikseen hankittava lainausoikeus. (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 1.) Espoon lausuntopyyntö käsitteli pelkästään konsolipelejä ja lausuntopyynnössä kysyttiin seuraavaa: ”tuleeko tekijänoikeuslain 19 § 1 ja 3 momenttia tulkita siten, että konsolipelit ovat vapaasti lainattavissa yleisölle, kun konsolipelin kappale on tekijän suostumuksella ensimmäisen kerran myyty tai muuten luovutettu?” (Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 1.) Nämä erilliset lausuntopyynöt käsitelivät samaa aihetta, eli konsolipelien lainaamista kirjaston asiakkaille ja lainausoikeuden hankkimista, mutta täydentäen toisiaan, sekä pyytäen selvitystä tekijänoikeudellisista lähtökohdista muuhun kirjaston aineistoon, erityisesti elokuvaan, nähden.

Molempia lausuntojaan varten Tekijänoikeusneuvosto oli antanut erinäisille tekijänoikeuksien haltijuutta käsitteleville yrityksille ja yhdistyksille mahdollisuuden kirjoittaa vastine aiheesta. Söderkullan kirjaston pyytämään lausuntoon (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 1-2) vastine saatiin Tekijänoikeusjärjestö Kopiosto ry:ltä, Tuotos ry:ltä sekä Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekijäyhdistys Figma ry:ltä. Neogames Finland Association ei antanut asiasta vastinetta mahdollisuudesta huolimatta. Espoon kaupunginkirjaston pyytämässä lausunnossa (Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 1–2) mahdollisuus vastineeseen annettiin puolestaan BTJ Finland Oy:lle.

Näiden vastineiden joukossa ilmeni pääasiassa kahta kantaa. Kopioston ja Tuotoksen vastineissa ei varsinaista vastausta edes suoraan annettu, vaan perusteltiin pelien hankalaa tekijänoikeudellista asemaa yleisemmin. Erityisesti konsolipelit voidaan nähdä enemmän multimediateoksina, jotka kehittyvät jatkuvasti niin muodoltaan kuin toteutukseltaan ja todennäköisesti peli-termin sisään tulee jäämään niin laaja kirjo monimuotoisia tuotteita, että näiden tekijänoikeudellisen aseman määrittelystä tulee entistäkin hankalampaa. (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 1–2; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 1–2.)

Figman ja BTJ:n vastineet olivat huomattavasti jyrkempiä. Figman mukaan kirjastojen on aina hankittava konsolipeilleen lainausoikeus, eikä kaikkia pelejä saa edes

lainata tai hankkia lainattavia pelejä mistä tahansa. Figman vastineessa myös todettiin, etteivät tietokone- ja konsolipelit ole verrattavissa kirjoihin tai elokuvaan tekijänoikeuden kannalta. BTJ oli samoilla linjoilla ja painotti sitä, että joidenkin valmistajien pelejä ei saisi ollenkaan myydä kirjastoille tai että niillä olisi karenssiaika. Siihen, ovatko tietokone- ja konsolipelit tekijänoikeuslain 1 § 3 momentin mukaan tulkittavissa tietokoneohjelmiksi, BTJ ei ota suoraan kantaa. BTJ:n mukaan pelien tuottajat ja studiot myös tulkitsevat tekijänoikeuslakia niin, että pelejä koskevat samat kohdat kuin perinteisiä tietokoneohjelmia. Konsolipelien ostamisesta mainittiin seuraavaa: ”Konsolipelien ostot on tällä hetkellä kielletty niin kirjastomyyntiin ostavalta muulta taholta kuten kirjastoilta suoraan kuluttajille myyvistä kaupoista.” (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 2; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 2.) Poroilan (2006, 72) mukaan tällaiset tuottajien antamat lainauskiellot ilman hankittua lainausoikeutta ovat yksipuolisia ilmoituksia, jotka eivät perustu lakiin ja niiden noudattaminen on vapaaehtoinen toimi.

3.2.2 Lausuntojen analyysi ja konsolipelien lainausoikeus

Tekijänoikeusneuvoston lausunnot saatujen vastineiden jälkeen ovat lähes sanasta sanaan identtiset molemmissa lausuntopyynnöissä. Lausunnot alkavat muistutuksella Tekijänoikeusneuvoston asemasta antaa neuvoa-antavia lausuntoja, ja että näiden lausuntojen luonne ei ole sitova. Muistutuksen jälkeen lausunnoissa aletaan tarkastella tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeussuojan ja lainausoikeuden arviointia ensin tekijänoikeussuojan syntymisen ja teoskynnyksen ylittymisen mukaan. (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 2–3; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 2.)

Lausunnoissa käsitellään pelien ongelmallista asemaa tekijänoikeudellisena teoslajina, ja niiden todetaan muodostavan oman, audiovisuaalisen multi- tai monimedia-teoksien ryhmään kuuluvan, laajasti käytetyn ja kaupallisesti merkittävän teoslajin. Tekijänoikeusneuvosto huomauttaa myös, että siitä, miksi teostyyppiä multimedia luetaan, on esitetty useita erilaisia näkemyksiä oikeuskirjallisuudessa. Yhteenliitetyn teoksen lisäksi multimedia on voitu laskea kuuluvaksi esimerkiksi kokoomateoksiin, taiteellisiin, kirjallisiin ja elokuvateoksiin. Oikeuskirjallisuudessa on myös esitetty, että multimediateosten teostyyppi ratkaistaisiin aina tapauskohtaisesti, koska ne

ovat niin erilaisia. (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 4–5; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 3-5.)

Tekijänoikeusneuvosto on ottanut lausunnoissaan huomioon sekä aiempia lausuntojaan, että hallituksen esityksiä sekä EU-tuomioistuimen päätöksen, jotka sivuavat aihetta. Vuonna 1992 annetussa lausunnossa oli jo tarkasteltu Kilpailuviraston pyynnöstä pelien asemaa teoslajina, ja siinä todettiin silloin kasettiformaattisten videopelien olevan elokuvateosten sijasta yhteenliitetyjä teoksia, jossa teoksen ominaisuuksilla on erikseen suoja. Peliä pyörittävä tietokoneohjelma saa suojan kirjallisena teoksena, musiikki sävellysteoksena sekä kuvat kuvataiteen tuotteena. Pelit myös todettiin hankittavaksi elokuvateoksesta poiketen pelaamista eikä katselua varten. Tällöin julkisella esittämiselläkään ei Tekijänoikeusneuvoston mukaan ole juurikaan merkitystä. (Tekijänoikeusneuvosto 1992, 5–7.) Tekijänoikeusneuvosto viittaa myös EU-tuomioistuimen päätökseen C-355/12, jonka mukaan videopelien luovaa arvoa ei voi tiivistää pelkäksi koodikieliseksi tietokoneohjelmaksi (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 8; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 7).

Vuonna 1994 käsitellyssä hallituksen esityksessä (HE 287/1994, 73) todettiin, että tietokoneohjelmia käsittelevää säännöstä ei sovelleta sellaisen tuotteen lainaamiseen, joka sisältää tietokoneohjelman, mutta on pääasiassa muu kuin ohjelmatuote. Esimerkkinä tällaisesta tuotteesta on käytetty elektronista kirjaa, joka sisältää tietokoneohjelmaan perustuvan hakuohjelman. Tällöin tuote rinnastetaan tavallisiin kirjoihin ja lainaukseen tarvitaan oikeudenhaltijan lupa vain siinä tapauksessa, että ohjelmaa levitetään tuotteesta erillään.

Yhteisteoksesta määrätään erikseen tekijänoikeuslain (L 8.7.1961/404) 6 §, jonka mukaan kahden tai useamman tekijän muodostama yhteinen teos, jonka osuuksista ei muodostu itsenäisiä teoksia, muodostuu tekijöiden kesken yhteinen tekijänoikeus ja kaikilla on oikeus vaatia korvauksia tekijänoikeuden loukkaamisesta. Sen sijaan yhteenliitetty teos on teoslaji, jonka kokonaisuudesta on erotettavissa eri tekijöiden panokset. Tällöin kunkin osan oikeudenhaltija määrää vain omasta osuudestaan. Yhteenliitettyihin teoksiin ei sovelleta tekijänoikeuslain 6 § mukaista säännöstä yhteisteoksen tekijänoikeuksista (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 4; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 3.)

Vuoden 2015 lausunnoissa konsolipelit arvioidaan teknisesti rinnastettavan viimekädessä tietokonepeleihin. Pelikonsolit nähdään ensisijaisesti pelaamiseen ja viihdekäyttöön tarkoitettuina tietokoneina, ja usein niiden tarkoituksena on toimia yksittäisen valmistajansa pelien markkinointikanavana. (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 7; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 6.)

Näiden ominaisuuksien perusteella Tekijänoikeusneuvosto on päättänyt lausunnossaan ratkaisuun, että tietokone- ja konsolipelit eivät ole suoraan rinnastettavissa tietokoneohjelmiin tai elokuvateoksiin. Pelien ohella lausunnossa todetaan aiemmin mainittuun hallituksen esitykseen viitaten, että muut vastaavat tuotteet, jotka sisältävät tietokoneohjelman, mutta eivät varsinaisesti ole tietokoneohjelmatuotteita, ei noudateta tekijänoikeuslain 19 § 3 momenttia, joka kieltää tietokoneohjelmien lainaamisen ilman tekijänoikeuksien haltijan lupaa. Tämän myötä niiden levitysoikeudet raukeavat, kun kyseinen kappale pelistä on tekijän tai oikeudenhaltijan hyväksymänä myyty. Tämä pätee ainoastaan myytyihin kappaleisiin, ei itse teokseen, joten myöskään kappaleen lainaaminen edelleen ei edellytä erillistä tekijän tai tekijänoikeuksien haltijan lupaa. Tekijällä on tekijänoikeuslain mukaan oikeus hakea korvausta teoksensa kappaleiden lainauksesta, pois lukien rakennustaiteen, taidekäsityön ja taideteollisuuden tuotteet. ”Korvausta voidaan vaatia ainoastaan kolmen viimeisimmän kalenterivuoden aikana tapahtuneesta lainaamisesta.” Tekijällä ei kuitenkaan ole oikeutta korvaukseen, jos lainaaminen tapahtuu opetustoimintaa tai tutkimusta tukevasta kirjastosta. (Tekijänoikeusneuvosto 2015a, 1, 8–9; Tekijänoikeusneuvosto 2015b, 1, 7–8.)

Lausuntojen julkaisun jälkeen Heikki Marjomaa (2015) kirjoitti Pelin paikka -blogissaan niiden merkityksestä kirjastoille. Hän kuvasi lihavoidulla ja osittain isoilla kirjaimilla kirjoitetulla tekstillä konsolipelien lainaamisen ja hankkimisen vapautumisen olevan sekä kirjastoille että pelejä lainaaville asiakkaille ”totaalisen valtava juttu”. Lausuntojen myötä kirjastoilla olisi mahdollisuus hankkia vapaasti sekä uutuuksia, että merkittävässä asemassa olevia vanhempia konsolipelejä. Asiakkaiden näkökulmasta Marjomaa toteaa hankintapyyntöjen toteutumisen entistä todennäköisempänä, kun kaikki markkinoilla olevat pelit ovat nyt hankittavissa.

Kirjastot.fi:n keskustelufoorumeilla (2015a; 2015b) lausunnot otettiin myös innoissaan vastaan ja hankinnan vapautumisessa nähtiin välittömästi useita konsolipelien

kokoelmatyötä helpottavia asioita. Hankinnan vapautuminen ja mahdollisuus ostaa pelit mistä tahansa nousivat ensimmäisinä esiin, mutta esiin nousivat myös asiakkaan mahdollisuus korvata rikkoutunut peli uudella kappaleella kirjojen tapaan, mikä ei aiemmin ollut mahdollista. Tästä lähtien voitaisiin alkaa myös ottaa vastaan tietokone- ja konsolipelejä lahjoituksena, mikä helpottaisi erityisesti vanhempien pelien saamista kirjaston kokoelmiin. Mahdollisia seuraamuksia arastelevia johtajia Poroila rohkaisee toteamalla, että vaikka myöhemmin todettaisiin välttämättömäksi hankkia lupa lainaukseen, olisi lainausoikeudettomat pelit vain poistettava lainauskäytöstä.

Poroila toteaa keskustelu-foorumin aloituskirjoituksessaan (Kirjastot.fi 2015b), että Tekijänoikeusneuvoston lausunto ei ollut suurikaan yllätys, mutta arvovaltainen katseus peleihin ja lainausoikeuksiin mahdollistaa tähän mennessä epäröivien kirjastojen ottaa vihdoin pelit osaksi kokoelmiaan. Hänen mukaansa tapaus antaa kirjastoille rohkeutta toimia tulkinnanvaraisemmin sellaisissa tilanteissa, joissa liikutaan ”tekijänoikeudellisesti ”harmaissa” tapauksissa” jolloin ei ole vielä olemassa valmista tuomioistuimen päätöstä tai Tekijänoikeusneuvoston lausuntoa aiheesta. Loppuvuodesta 2015 myös BTJ ilmoitti, ettei sen tarjoamissa peleissä enää ilmoiteta erikseen lainausoikeudesta ja sama koskee jatkossa myös luettelointitietueita (BTJ 2015).

4 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄT

4.1 Tutkimusongelma

Opinnäytetyöni tavoitteena oli selvittää yleisten kirjastojen suhtautumista konsolipelikokoelmiinsa sekä pelien hankinnan että henkilökunnan osaamisen ja suhtautumisen kautta. Kokonaisuudessaan tutkimusongelma koostui kahdesta pääasiallisesta tutkimuskysymyksestä. Ensimmäinen tutkimuskysymys käsitteli konsolipelien hankintaa erityisesti sen jälkeen, kun aiemmassa luvussa tarkemmin esiteltyjen Tekijänoikeusneuvoston antamien lausuntojen mukaan konsolipeleille ei olisi enää vaadittu hankittavaksi erillistä lainausoikeutta. Tekijänoikeudenhaltijoilla olisi kuitenkin mahdollisuus vaatia korvauksia konsolipeleistä viimeisen kolmen kalenterivuoden ajalta. Tähän liittyi kysymyksiä, kuten ovatko lausunnot vaikuttaneet kirjastojen konsolipelien hankintaan, ostopaikkoihin ja ollaanko mahdollisista korvausvaatimuksista huolissaan vai pidetäänkö riskiä niin pienenä, ettei syytä huoleen ole. Muuttivatko lausunnot siis menettelytapoja konsolipelien hankinnassa?

Toinen tutkimuskysymys keskittyi kirjastotyöntekijöiden suhtautumiseen ja osaamiseen konsolipelikokoelmaa tarkastellessa. Mikä on kokoelman koettu merkitys? Miten oma osaaminen koetaan ja mihin se perustuu? Mistä ja miten peleistä saadaan tietoa? Mitkä ovat valintaperusteet? Millaista koulutusta aiheesta kaivataan ja onko sitä tarjolla tarpeeksi?

Näiden kysymysten selvittämiseen hyödyllisimmäksi ja tehokkaimmaksi tavaksi valikoitui kvantitatiiviseen tutkimukseen perustuva kyselytutkimus, joka mahdollistaisi aiheen laajemman ja monipuolisemman tarkastelun mahdollisimman tehokkaasti.

4.2 Kvantitatiivinen tutkimus

Kvantitatiivinen, eli määrällinen tutkimus pohjautuu alun perin luonnontieteissä käytettyihin tutkimuksellisiin menettelytapoihin, mutta se on nykyään paljolti käytössä erityisesti sosiaali- ja yhteiskuntatieteissä. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa koros-

tuvat syy-seuraussuhteen lait, jolloin todellisuus muodostuu objektiivisesti havaittavista faktoista. (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 2009, 139–140). Määrällisessä tutkimuksessa on erityisen tärkeää ymmärtää etukäteen sekä itse tutkittavaa ilmiötä, että siihen nivoutuvia teorioita, jotta voidaan laatia oman tutkimuksen tutkimuskysymykset. Tyypillisimpiä menetelmiä kerätä aineistoa kvantitatiivisessa tutkimuksessa ovat tilastot ja kyselyt. Valmiina olevia tilastoja on myös mahdollista hyödyntää, mutta tyypillisempää on käyttää varta vasten tutkittavan ilmiön ratkaisua varten kerättyä materiaalia. (Kananen 2015, 73, 81–82.)

Yleisimpiä kysymyksiä, joihin kvantitatiivisen tutkimuksen avulla pyritään vastaamaan ovat ”mikä?”, ”missä?”, ”kuinka usein?” ja ”kuinka paljon?”. Kvantitatiivisen tutkimuksen aineistot ovat usein kooltaan suuria, ja ilmiötä kuvataan numeerisesti. Ollakseen aiheitaan hyvin edustava, on otoksen oltava kooltaan tarpeeksi suuri. Myös ilmiöissä tapahtuneet muutokset ja riippuvuussuhteet ovat tyypillisiä tutkimuksen kohteita. (Heikkilä 2008, 16–19.) Tutkimuksen tulokset esitetään usein taulukkomuodossa tai tilastollisina tunnuslukuina (Kananen 2015, 75).

Otos tarkoittaa havaintoyksiköistä, eli tutkimuskohteista, muodostuvaa kokonaisuutta, jotka ovat kuin pienoismalleja tutkittavasta kohderyhmästä. Toteutusvaiheessa tutkimusta tehtäessä on mahdollista, että kaikkia otokseen valittuja ei tavoiteta tai nämä eivät osallistu tutkimukseen, jolloin puhutaan kadosta. Kun otoksesta tehdään otanta, kokonaisuudesta valitaan tietty määrä tarkasteltavia, osajoukko, jotta tutkimus vastaisi mahdollisimman paljon kokonaiskuvaa. (Vilka 2005, 77–78). Kananen (2015, 216) huomauttaa myös, että kaikille avoimessa verkkokyselyssä, johon voi vastata tai olla vastaamatta, puhutaan tilastotieteellisesti enemmän näytteestä kuin otoksesta, koska kaikki tilastotieteen kriteerit otannalle eivät täyty. Pulkkinen ja Holopainen (2008, 29) täydentävät tätä toteamalla, että tärkein ehto otoksen kriteerien täyttämiseksi on, että kaikilla osajoukoilla on yhtäläinen todennäköisyys tulla valituksi.

Otoksen koko määräytyy usean asian summasta, johon vaikuttavat niin tutkimuksen toteutus kuin tutkittavan perusjoukon heterogeenisuus. Mitä moninaisempi perusjoukko on, sitä suurempi otoksen on oltava, jotta saadaan yksityiskohtaisempia tuloksia. (Heikkilä 2008, 41–42.) Verrattuna kokonaistutkimukseen, jossa tutkitaan kaikki havaintoyksiköt, on otannasta hyötyä erityisesti suurten havaintoyksikköjen

määrän tutkimiseen, josta on helpompi luoda yleistyksiä kokonaiskuvasta. On kuitenkin huomioitava koska on järkevää tehdä asiasta kokonaistutkimus ja koska vain otanta. Suurista perusjoukoista on usein käytännössä mahdotonta tehdä kokonaistutkimusta, jolloin otantatutkimus säästää sekä aikaa, rahaa että vaivaa. (Holopainen & Pulkkinen 2008, 30; Kananen 2015, 266–269)

Kvantitatiivisen ja kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimustavan, välillä on perinteisesti mielletty olevan tiukka raja, jota on selitetty sillä, että ne etsivät vastauksia eri kysymyksiin. Tosin esimerkiksi Tuomivaara (2005, 28–29) asettaa tämän tiukan jaotteen määrällisen ja laadullisen tutkimuksen välillä kyseenalaiseksi. Hänen mukaansa jyrkän rajan veto tutkimusmenetelmien välille, ja käytännössä toistensa poissulkeminen, on aiheetonta. Samalla linjalla ovat myös Holopainen ja Pulkkinen (2008, 21), jotka painottavat, että kvantitatiivisen tutkimuksen menetelmiä, kuten tilastoja, voi yhtä hyvin käyttää myös kvalitatiivisessa tutkimuksessa. Monet tutkimukset nykyään yhdistelevätkin tutkimustapoja toisiaan täydentämässä.

4.3 Kyselytutkimus

Kysely-, eli survey-tutkimus tarkoittaa suunnitelmallisen kyselyn tai haastattelun avulla toteutettavaa tutkimusta, jonka tutkimusaineisto kerätään valmiiksi muotoiluilla lomakkeilla. Tehtäessä laajaa, esimerkiksi valtakunnallisen tason, tutkimusta, on lomakemuotoinen survey-tutkimus tehokkain ja taloudellisin tapa kerätä aineistoa. Kyselylomake vaatii huolellista suunnittelua ja kysymysten määrittelyä, sillä vaikka itse tutkimuskysymys on jo tarkasti selvillä ennen lomakkeen laatimista, huonosti toteutettu kyselylomake vaikuttaa saataviin vastauksiin. Lomakkeen ulkonäkö, pituus ja kysymysten järjestys ovat tärkeitä seikkoja, jotka on otettava huomioon, kuten myös se, käytetäänkö kyselyssä vain suljettuja vai avoimia kysymyksiä, vaiko molempia. Avoimet kysymykset ovat tyypillisiä kvalitatiivisessa kyselyssä, mutta niitä esiintyy myös joissain määrin kvantitatiivisessa kyselytutkimuksessa, varsinkin kyselyn lopussa. Suljetut, eli strukturoidut kysymykset, ovat avoimia kysymyksiä selkeämpiä, lyhyempiä ja rajatumpia. (Gillham 2000, 25–26; Heikkilä 2008, 18-19, 47–51.) Oleellista suljetuissa kysymyksissä on juuri se, että niiden tekijä on jo asettanut

valmiiksi tarkasti muotoillut vastausvaihtoehdot ja kysymyksenasettelut kysymyksiinsä, eli käytännössä halutaan tietää, mitkä kohdat vastaaja näistä valitsee (Gillham 2000, 2, 28).

Lomakkeen suunnittelu ja toteutus muodostavat toisinaan pitkänkin prosessin, jonka aikana kyselystä pyritään muokkausten myötä luomaan kattava ja sopivan mittainen lomake, jossa ei ole enää korjattavaa. Ennen kyselylomakkeiden lähettämistä vastaajille, se on myös testattava vielä lopullisessa muodossaan. Hyvä kyselylomake on vastaajalle mahdollisimman selkeä, eikä liian työläs vastattava. Hiottu kyselylomake helpottaa tutkijan työtä myös tuloksia kootessa, kun virheellisten tulokintojen todennäköisyys vastauksista pienenee. (Holopainen & Pulkkinen 2008, 42–43.)

Kyselytutkimuksen tehokkuus on tutkijalle suuri valtti laajaa tutkimusta tehdessä. Aikaan ja kuluihin nähden kyselyllä saa samassa ajassa monin kerroin vastauksia kuin haastattelemalla. Kun otetaan huomioon myös kaikille yhtenäinen lomake, on vastausten läpi käyminen ja tulosten esittelyyn valmistautuminen mahdollisesti valmiilla kaaviopohjilla mutkattomampaa. Vastaajan kannalta kyselytutkimuksessa on yhtä lailla runsaasti hyviä puolia. Oleellisin näistä vastaajalle on ajan suhteuttaminen vastaamiseen. Toisin kuin henkilökohtaisessa haastattelussa, ei kyselyyn vastatessa tarvitse rajallisen ajan painostuksessa keksiä nopeaa vastausta, joka ei ehkä täysin vastaa todellista tilannetta. Vastaaja voi halutessaan pohtia vastaustaan ajan kanssa, sekä vastata kyselyyn silloin kun haluaa ja missä haluaa. (Gillham 2000, 5–8.) Kyselyiden vastausprosentit vaihtelevat niiden toteutustavan mukaan. Suurin vastausprosentti esiintyy yleensä henkilökohtaisesti toteutetun kyselyn tai haastattelun kautta, kun taas postikyselyissä se jää monesti noin 30 % tienoille. Alhaisin vastausprosentti esiintyy puolestaan Internet-kyselyissä, joissa saavutetaan useimmiten 10 % vastaajamäärä, mutta vastausprosentin on mahdollista jäädä myös yhteen (1) prosenttiin. (Kananen 2015, 267, 279.)

Kyselytutkimusta yhdysvaltalaisissa kirjastoissa tutkineet Bertot ja Jaeger (2008, 101–105) ovat koonneet listaan esimerkkejä nimenomaan kirjastoon liittyvästä ja kirjastoissa tehtävästä kyselytutkimuksesta. Kyselyitä olisi hyvä olla tekemässä useampi kuin yksi henkilö, koska harvoin yhdellä henkilöllä on hallussa kaikki tutkimuk-

sessä vaadittavat taidot, sillä kyselyt eivät ole prosesseja, joita ”vain tehdään”. Tällöin myös ulkopuoliseen apuun on hyvä turvautua verkostojensa kautta ja verkostojen avulla on mahdollista saada enemmän vastauksia kyselyvaiheessa. Vähäistä vastausprosenttia pelätään monesti ja on hyvä muistuttaa kyselyistä, mutta kirjastolla on voinut tapahtua juuri kyselyn aikaan mitä tahansa, mikä luonnollisesti koetaan sillä hetkellä tärkeämpänä ja kriittisempänä asiana hoitaa kuin kyselyyn vastaaminen. On myös tärkeää huomioida itse kyselyä tehdessä, että täydellistä kyselyä tai metodologia kyselyn tekemiseen ei ole olemassakaan, vaan monesti on tyydyttävä tarpeeksi hyvänä koettuun lopputulokseen.

4.4 Sisällönanalyysi

Sisällönanalyysi on erityisesti laadullisessa tutkimuksessa käytetty perusanalyysimenetelmä, jossa analysoidaan kirjoitettuja, kuultuja tai nähtyjä sisältöjä. Ottaen huomioon sisällönanalyysin erittäin laajan kattavuuden, sitä ei kuitenkaan voi pitää yksinomaan laadullisen tutkimuksen menetelmänä. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 93.)

Tuomi ja Sarajärvi (2002, 107–108 Vilkan 2005, 139–140 mukaan) nostavat esiin sisällönanalyysin ja sisällön erittelyn käytön toistensa synonyymeina ja pyrkivät tuomaan esiin niiden erot. Kvantifioinnissa, eli määrällistämässä, he puhuvat sisällön erittelystä, jossa aineiston sisällöllisiä ominaisuuksia tarkastellaan numeerisina ja tilastollisina tuloksina. Varsinaista sisällönanalyysia he kuvaavat merkityssuhteiden ja -kokonaisuuksien etsimisenä.

Käytännön sisällönanalyysissa sisältöjä voidaan tarkastella karkealla jaottelulla aineisto- tai teorialähtöisesti. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa lähtökohtana on itse aineisto, josta keräämisen jälkeen mutta ennen analyysia karsitaan pois tutkimuksen kannalta epäolennainen informaatio. Tätä karsimista ja tiivistämistä ohjaavat tutkimusongelma ja -kysymykset, joiden kautta etsitään tutkittavasta asiasta merkityskokonaisuuksia tulkinnan ja päättelyn avulla. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 111–115.) Teorialähtöisessä sisällönanalyysissa teoria on analyysin lähtökohtana ja toisin kuin aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa, jossa teoriaa luodaan aineistosta, tuo teorialähtöisyys aiemman, jo tunnetun teorian tai mallin aineiston tarkasteluun. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 116-117 Vilkan 2005, 140–141 mukaan.)

Tässä tutkimuksessa sisällönanalyysin osuus ei ole yhtä näkyvä kuin kyselyn avulla kerätty tilastotieto. Sitä hyödynnetään kuitenkin tarkasteltaessa kyselyn avoimien kysymysten vastauksia, joiden kautta on mahdollista tehdä laajempia tulkintoja aiheesta tukeutuen sekä avointen vastausten suhteeseen muihin vastauksiin että niiden tuomaan täydentävään tietoon, joka ei tulisi ilmi pelkistä tilastoista. Lähestymistapana on siis aineistolähtöinen sisällönanalyysi.

4.5 Tutkimuksen toteutus

Tutkimus toteutettiin valtakunnallisena kyselytutkimuksena sekä suomeksi (Liite 1) että ruotsiksi (Liite 2), jotta saavutettaisiin mahdollisimman moni yleinen kirjasto ja siten mahdollisimman kattava näyte aiheesta. Koska verkkokyselyssä ei ole itse mahdollista vaikuttaa siihen, kuka vastaa, on parempi puhua näytteestä kuin otoksesta. Kyselyä varten laadittiin saatekirjeet (Liite 3) sekä suomeksi että ruotsiksi. Itse kysely toteutettiin Webropolissa 25.9 – 13.10. 2017 välisenä aikana, eli vastausaikaa oli noin kolme viikkoa.

Kysymyksiä oli yhteensä 26, joista kolme oli avoimia kysymyksiä. Kaksi näistä liittyivät edeltävän kysymyksen Muu-vaihtoehtoon, jolloin seuraavassa pyydettiin kertomaan kyseisestä vastauksesta enemmän. Kyselyn viimeisenä oli avoin kohta nimeltään Vapaa sana, johon vastaajat saivat kirjoittaa mitä halusivat. Avoimia kysymyksiä ei oltu kyselyssä merkitty pakolliseksi, toisin kuin 23 muuta kysymystä. Kolme näistä pakollisista kysymyksistä olivat monivalintakysymyksiä, neljä oli viisiportaisia positiokysymyksiä ja loput 16 valintakysymyksiä, joihin valittiin yksi itselle sopivin vastausvaihtoehto. Kyselyn vastausvaihtoehdossa pyrittiin kattamaan mahdollisimman moni skenaario ilman että vaihtoehtoja olisi kuitenkaan liikaa tai että ne olisivat liian laajoja. Todennäköistä kuitenkin oli, että kohdataan tilanteita joissa annetut vastausvaihtoehdot eivät täydellisesti voi kuvata jokaisen kirjaston tilannetta.

Ennen kyselyn avaamista sekä suomen- että ruotsinkieliset kyselyt testattiin useampaan kertaan niin itsenäisesti, kuin myös kahdella ulkopuolisella testihenkilöllä. Jotta kysely saisi mahdollisimman paljon näkyvyyttä vastausaikanaan, siitä tehtiin ilmoitus saatekirjeineen Kirjastot.fi:n ammattikalenteriin sekä suomen- että ruotsinkieliselle puolelle ja sitä jaettiin erikseen sähköpostitse maakuntakirjastoille, jotka

voisivat jakaa sitä maakuntakirjastoalueensa muille kirjastoille. Lisäksi kirjastotoimen ylitarkastaja Anneli Ketonen jakoi kyselyä kirjastoille Aluehallintavirastojen kautta.

Tutkimuksen tulosten analysoinnissa hyödynnettiin eniten tulosten suoria jakaumia, mutta myös eri kysymysten osasten vertailua ja poissuljenta suhteessa toisiinsa. Suorat jakaumat, eli yksiulotteiset frekvenssijakaumat ovat sekä aineiston esittämis-tapa että yksinkertainen keino sen analysointiin. Suorassa jakaumassa tarkastel-laan yksittäisen kysymyksen osasten, esimerkiksi vastausvaihtoehtojen, yleisyyttä ja niiden jakaumaa. Se, mitä kysymyksestä kootulla taulukolla halutaan esittää, sa-nelee pitkälti tavan esittää tulokset. Taulukossa voidaan ilmoittaa saadut tulokset lukumäärinä ja prosenttilukuina, tai hyödyntäen vain toista. Lukumäärät soveltuvat erityisesti asioiden ja ilmiöiden kuvaamiseen, kun taas prosenttiluvut ovat havain-nollisempia vertailussa. Prosenttilukuja käytettäessä on aina ehdottomasti ilmoitet-tava myös kokonaismäärä (N), josta kyseiset prosenttiosuudet on laskettu. (Heikkilä 2008, 149–150; Kananen 2015, 288–290.)

5 TUTKIMUSTULOKSET

5.1 Vastaajakirjastot

Kyselyyn saatiin yhteensä 117 vastausta, joista 109 oli suomenkieliseen kyselyyn ja kahdeksan (8) ruotsinkieliseen. Tätä vastausmäärää voi pitää melko hyvänä tuloksena valtakunnalliselle kyselylle aiheesta, jonka suhteen esiintyy edelleen suhteellisen paljon jakautuneisuutta. Kyselyn päätyttyä perjantaina 13.10. keskiyöllä, ruotsinkielisestä kyselystä siirrettiin saadut vastaukset manuaalisesti osaksi suomenkielistä kyselyä. Tällöin saataisiin kaikki tiedot koottua yhteen ja mahdolliset ruotsinkielisen kyselyn tuomat poikkeamat vastauksissa näkyisivät myös kyselyn lopullisissa tilastoissa. Kyselyn vastausten analysoinnissa hyödynnettiin myös Webropolin yhteyteen rakennettua analyysityökalua, jonka avulla oli helppo löytää lisäyksiä lopullisiin tilastokaavioihin vastauksista. Näillä analyysityökaluilla oli mahdollista myös eritellä vastaajia ryhmiin ja tarkastella näiden antamia vastauksia erillään kokonaisuudesta.

Kysely oli avattu sen aukioloaikana vastausta lähettämättä 116 kertaa suomenkielissä ja 22 kertaa ruotsinkielisessä kyselyssä, eli yhteensä 138 kertaa. Tähän voi olla useita erilaisia syitä, kuten kysymysten läpikäyminen ennen varsinaista vastaamista, yleinen mielenkiinto aiheeseen tai toteaminen ettei kysely tunnu parhaiten itseä koskevalta.

Kaikkia vastauksia tarkastellessa oli mielenkiintoista huomata, että ikää käsittelevää kysymystä lukuun ottamatta kaikkien muiden kysymysten jokainen vaihtoehto on saanut vastauksia. Tämän perusteella oli jo ennen tulosten varsinaisen analysoinnin aloittamista mahdollista todeta, että kysely on saanut vastauksia hyvin monipuolisesti erilaisia kirjastoja edustavilta vastaajilta.

Vastaajista ylivoimaisesti suurin osa oli naisia, heitä oli 93. Miehiä vastaajissa oli yhteensä 22 ja niitä, jotka eivät halunneet kertoa sukupuoltaan oli yhteensä kaksi (2). Iältään suurin osa vastaajista oli 41–45-vuotiaita. Heitä oli yhteensä 19, mikä oli 16,2 % kaikista vastaajista. Seuraavaksi eniten oli 36–40-vuotiaita, joita oli 17, eli

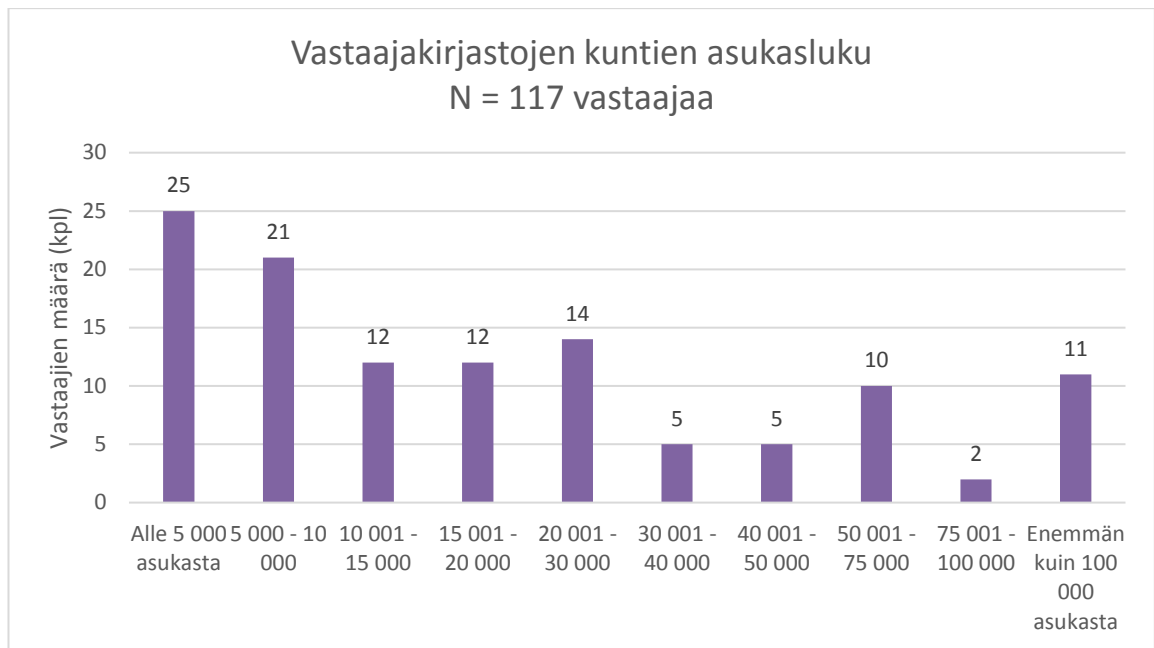
14,5 % vastaajista. 20-vuotiaita tai nuorempia, sekä yli 66-vuotiaita ei ollut vastaajien joukossa lainkaan. 21–25-vuotiaitakin oli vastaajissa vain kaksi (2).

Taulukko 1. Vastaajien ikäjakauma

	Vastaajaa kpl	Prosenttiosuus
20 tai alle	0	0 %
21 - 25	2	1,70 %
26 - 30	14	12 %
31 - 35	14	12 %
36 - 40	17	14,50 %
41 - 45	19	16,20 %
46- 50	16	13,70 %
51 - 55	14	12 %
56 - 60	13	11,10 %
61 - 65	8	6,80 %
66 tai yli	0	0 %
Yhteensä	117	100 %

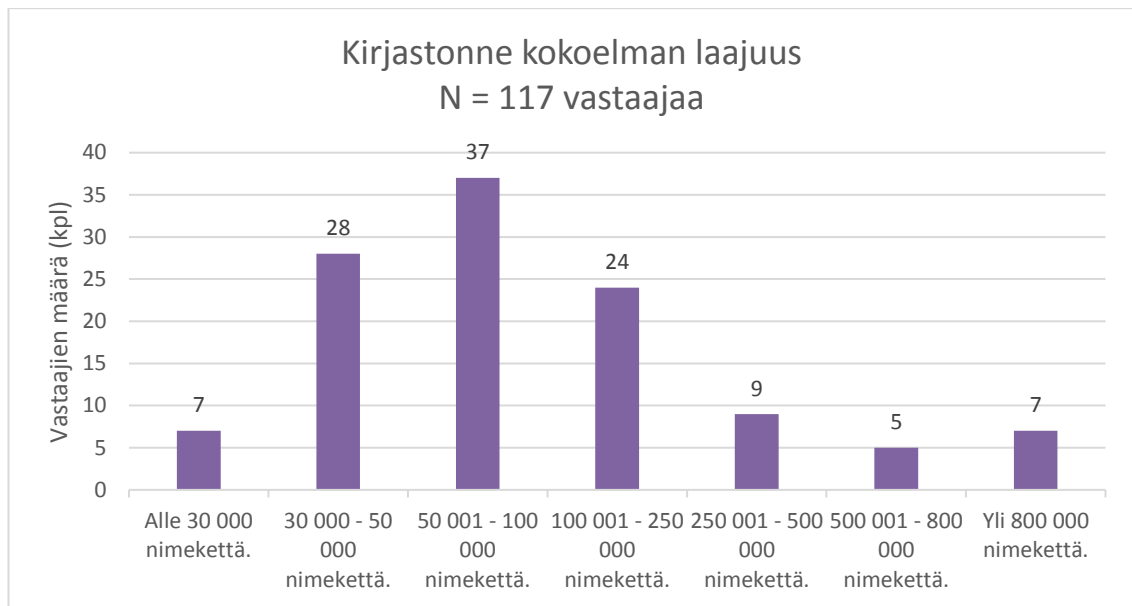
Kyselyyn vastanneista yli viidennes, yhteensä 21,4 %, työskenteli pienessä alle 5000 asukkaan kunnan kirjastossa. Toiseksi eniten vastaajia, yhteensä 17,9 %, oli puolestaan seuraavasta osiosta, johon kuuluivat 5000–10 000 asukkaan kuntien kirjastot. Kaikkiaan vastaajista lähes 60 % (59,9 %) oli alle 20 000 asukkaan kuntien kirjastoista, joten pienempien kirjastojen osallisuus kyselyyn vastaamisessa oli huomattava.

Yli 100 000 asukkaan kuntien kirjastoista tuli puolestaan 11 vastausta, joka vastaa 9,4 % vastaajista. Tilastokeskuksen (2017) elokuun ennakkoväkilukutilaston mukaan Suomessa oli yhdeksän yli 100 000 asukkaan kuntaa, joten on mahdollista, että jokaisesta Suomen suurimman kunnan kirjastosta on tullut ainakin yksi vastaus kyselyyn. Kyselyn anonyymisti tapahtuneen vastaamisen vuoksi on kuitenkin mahdotonta todeta tätä, sillä samasta kirjastosta on voinut käydä vastaamassa useampi henkilö, mihin myös kannustettiin kyselyiden saatekirjeissä (Liite 3).



Kuvio 1. Vastaajakirjastojen kuntien asukasluku

Kirjastojen kokoelmien laajuutta nimekkeiden kokonaismäärän muodossa kysyttäessä havaittiin, että vastaajat olivat enimmäkseen kokoelmiltaan pienemmistä kirjastoista. Tämä oli loogista yhdistettynä tietoon kirjastojen kotikuntien enemmistön koosta. Eniten vastauksia tuli kirjastoilta, joiden kokoelmassa on 50 001–100 000 nimekettä. Näitä oli yhteensä 37 vastausta joka vastaa lähes kolmannesta, yhteensä 31,6 % vastaajista. Suhteessa kaikkiin saatuihin vastauksiin, kaikkein pienimmistä kirjastoista, joiden kokoelma on alle 30 000 nimekettä, saatiin sama määrä vastauksia, kuin kaikkein suurimmista kirjastoista joiden kokoelmat ylittävät 800 000 nimekkeen rajan (Kuvio 2).



Kuvio 2. Kirjastojen kokoelmien laajuus

5.2 Konsolipelit kirjastoissa

Pienempien kirjastojen työntekijöiden määrä vastaajissa heijastuu näkyvästi vastaajien kirjastojen konsolipelikokoelmien koossa. Kirjastoja, joiden kokoelmissa ei ole lainkaan konsolipelejä, oli vastaajissa 25. Tähän liittyen yksi vastaajista tarkensi, että hänen kirjastossaan on vasta nyt päätetty konsolipelien tilaamisesta ja hän on tehnyt listaa hankittavista peleistä. Niitä ei kuitenkaan vielä ollut saapunut kokoelmiin tähän mennessä. Tämän perusteella konsolipelejä hankkimattomia kirjastoja esiintyy myöhemmissä vastauksissa 24 vastaajan kohdalla, jos ei lasketa joissakin kysymyksissä esiintyviä poikkeuksia, joista on pyritty huomauttamaan selvennyksen vuoksi. Näistä 24 vastaajien edustamasta kirjastosta muodostuu hieman yli viidesosa eli 20,5 % kaikista vastaajista.

Otettaessa huomioon konsolipelejä hankkimattomat, 117 vastaajasta yli puolella eli 62 vastaajalla on kirjastossaan 0-50 konsolipeliä. Useat vastaajat kertoivat, että heidän kirjastoissaan konsolipelien hankinta on vielä hyvin uusi aluevaltaus, sillä konsolipelikokoelmia on ollut vasta muutamasta kuukaudesta pariin vuoteen. Näiden kirjastojen konsolipelikokoelmien suuruuteen eräs vaikuttaja on myös lyhyt aika, jona aineistoa on vasta hankittu. Pienemmät kirjastot painottivat myös sitä, että heillä on mahdollista hyödyntää samaan kirjastokimppaan kuuluvien suurempien

kirjastojen konsolipelikokoelmia hankkimatta kaikkia pelejä omaan kokoelmaansa, mutta kimpan sisältä löytyvää tietotaitoa aiheesta käytetään ja pidetään silmällä omaa kokoelmaa kartutettaessa.

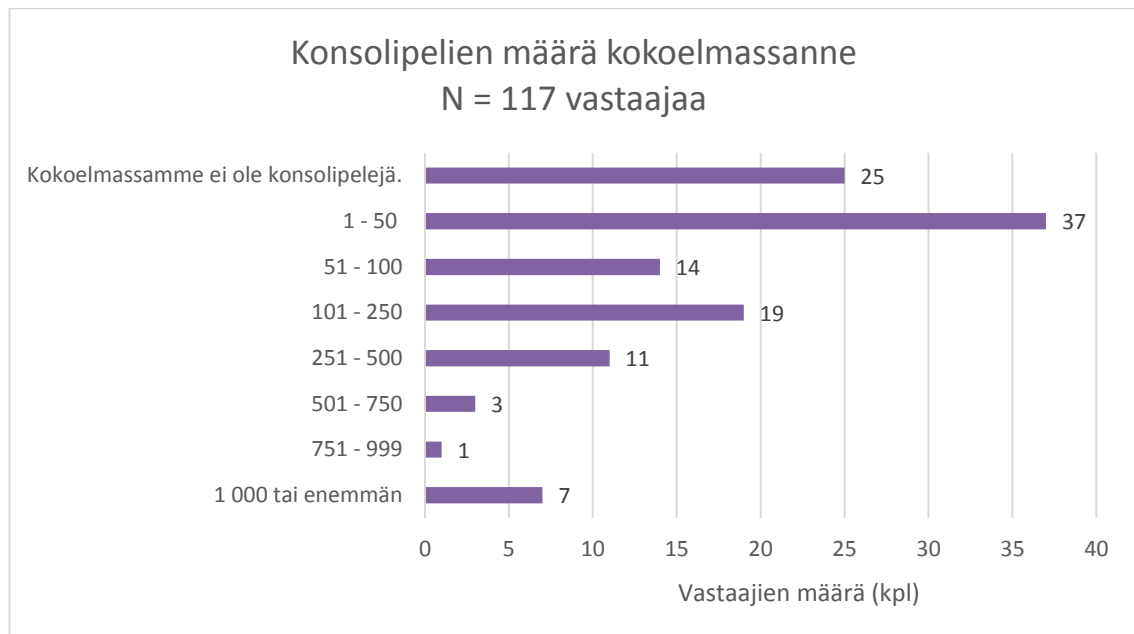
Konsolipelien hankkimattomuudelle kerrottiin avoimen osion kautta useita erilaisia ja kirjastokohtaisia syitä. Eräs vastaaja, jonka kirjastossa ei hankita konsolipelejä, totesi että olisi erittäin tärkeää, että konsolipelejä hankkivassa kirjastossa edes yksi henkilökunnasta olisi hyvin perillä kyseisestä aineistosta ja on saanut siihen liittyvää koulutusta. Vastauksista ilmeni myös tapauksia, joissa muutamissa vastaajien kirjastoissa on aikaisemmin hankittu tietokone- tai konsolipelejä, mutta aineiston vanhennuttua ne on joko poistettu kokonaan, tai niitä on jätetty kokoelmiin ja on päätetty, ettei uusia konsolipelejä enää hankita. Tällöin peleihin suunnatut aineistomäärärahat on useassa tapauksessa kohdistettu johonkin muuhun aineistoon. Aineistomäärärahojen rajallisuus nostettiin esille useassa vastauksessa ja sitä käsitellään tarkemmin vielä myöhemmin hankintaperusteita tarkastelevassa kysymyksessä.

Tilan puute nousi esiin syyksi hankkimattomuudelle monen vastaajan kohdalla. Tämä kulki vastauksissa yleensä käsi kädessä sen kanssa, että koska kirjastolla ei ole käytettävissä pelitilaa, ei konsolipelejä ole hankittu myöskään lainaustarkoitukseen. Pelitilan ja kirjastossa olevien pelikonsolien puute on nostettu esiin siitäkkin näkökulmasta, että henkilökunnan ei ole mahdollista testata vialliseksi ilmoitettujen pelien toimivuutta työn tai kokeilla pelejä oman osaamisen kartuttamiseksi työn yhteydessä. Näissä kirjastoissa ei myöskään ole mahdollista järjestää pelitapahtumia. Muutamien vastaajien kirjastot tosin ovat tehneet tässä asiassa yhteistyötä ulkopuolisten toimijoiden, kuten esimerkiksi 4H:n kanssa.

Joidenkin kohdalla on oltu hankkimatta konsolipelejä siitäkkin syystä, että asiakkaiden taholta ei ole esiintynyt kysyntää. Toisaalta joissakin kirjastoissa on vastakohtaisesti ollut harkinnassa alkaa hankkia jossain vaiheessa konsolipelejä, vaikka asiakkailta ei olisikaan ilmennyt juurikaan kysyntää niille.

Yksittäinen suurempi konsolipelikokoelma vastaajien joukosta oli kirjastoilla, joiden kokoelmassa on 101–250 konsolipeliä. Näitä kirjastoja edustavia vastaajia oli yhteensä 19, mikä vastaa 16,2 % kaikista vastaajista. Vastaukset ovat jakautuneet tasaisesti niiden kirjastojen välille, joiden kokoelmissa on 51–500 konsolipeliä.

Tämä määrä on suhteessa keskiarvosta suureen kokoelmaan. Erityisen suuria, yli 500 konsolipelin kokoelmia oli puolestaan huomattavasti vähemmän, yhteensä vain 11 vastaajan kirjastoissa, mikä vastaa yhteensä 9,5 % kaikista vastauksista. Yli tuhannen konsolipelin kokoelmia esiintyy erityisesti suurimpia kirjastoja edustavien vastaajien kohdalla.



Kuvio 3. Konsolipelien määrä kokoelmissa

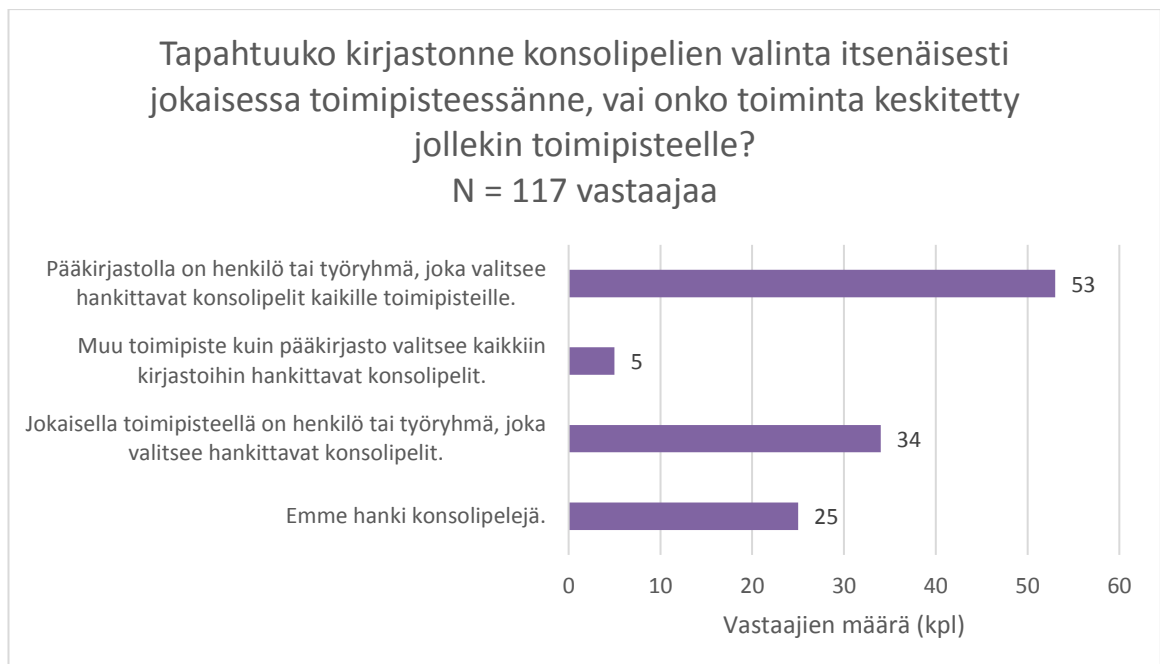
Ylivoimaisesti eniten vastanneiden kirjastoissa konsolipelien valinta koko kirjastolle on ollut yksittäisen työntekijän vastuulla. Työryhmiin verrattuna yksittäisen valitsijan suhde vastaajien joukossa on viisinkertainen, kun yksittäisten valitsijoiden osuus on kaikista vastaajista 47 % ja työryhmien 9,4 %. Kaikkein harvinaisinta vastaajien kirjastojen kohdalla on, että hankintaosasto valitsisi kirjastoon hankittavat konsolipelit. Tämä osuus oli neljän (4) vastaajan kohdalla vain 3,4 % kokonaisuudesta. Yksi vastaaja kertoi avoimessa osiossa siirtäneensä hankinnasta huolehtimisen pääkirjastolle ja kertovansa vain summan, jolla konsolipelejä voitaisiin hänen kirjastoonsa hankkia.

Konsolipelit valitseva kirjaston toimipiste on useimman vastaajan kirjastossa juuri pääkirjasto, jossa valinta toimii keskitetysti kaikille toimipisteille. Näin toimittiin 53 vastaajan kirjastossa, mikä vastaa 45,3 % kaikista vastauksista. Lähes kolmanneksessa, 29,1 % vastauksista konsolipelien valinta tapahtui itsenäisesti jokaisessa kirjaston toimipisteessä. Vain viidessä (5) tapauksessa kaikista 117 vastauksesta muu

kirjaston toimipiste kuin pääkirjasto vastasi kaikille toimipisteille hankittavien konsolipelien valinnasta. Yksi vastaajista tarkensi kirjastossaan olevan käytössä kelluva kokoelma, jolloin kaikkien kirjastoyksiköiden työntekijöistä koostuva työryhmä hoitaa aineiston valintaa. Kelluvan kokoelman mahdollisuutta vastausvaihtoehdoissa ei tosiaan oltu huomioitu ja tämä on mahdollisesti voinut vaikuttaa vastauksiin.



Kuvio 4. Konsolipelien valitsija

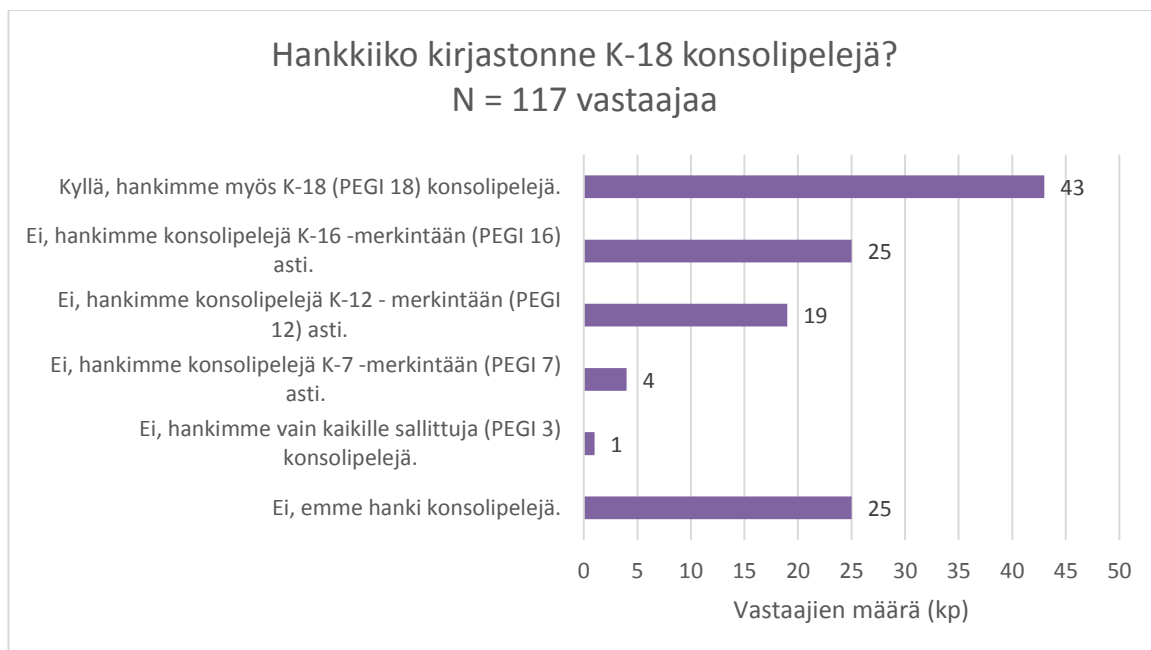


Kuvio 5. Konsolipelien valitsija-toimipiste

Suurimmassa osassa eli hieman yli kolmanneksessa vastaajien kirjastoista hankitaan myös aikuisille suunnattuja PEGI 18 -konsolipelejä, jolloin jokainen PEGI:n ikärajoituksista on huomioitu konsolipelikokoelmassa. Joillakin vastaajien kirjastoilla oli tässä vaiheessa kokoelmassaan vain muutamia kappaleita PEGI 18 -konsolipelejä ja nämä kertoivat lisähankinnan olevan edelleen harkinnan alla. Monen vastaajan kirjaston kohdalla kerrottiin, että vaikka PEGI 18 -konsolipelejä hankintaankin, niiden määrä kokoelmassa on vain muutamia kappaleita näiden kirjastojen keskittyessä konsolipelikokoelmassaan erityisesti lapsille ja perheille suunnattuihin konsolipeleihin.

Vastausten määrä kutakin vaihtoehtoa kohtaan laski sitä mukaa, kuinka alhaiseen ikärajaan asti konsolipelejä hankitaan. Hieman yli viidenneksellä (21,4 %) vastaajien kirjastoista konsolipelejä hankittiin PEGI 16 -merkintään asti ja PEGI 12 -merkintään asti konsolipelejä hankki 16,2 % vastanneiden kirjastoista. Korkeintaan PEGI 7 -konsolipelien hankintaan oli päädytty neljän (4) vastaajan kirjastossa ja kaikille sallittuja PEGI 3 -pelejä hankittiin ainoastaan yhdessä (1) kirjastossa. Yhden vastauksen saanut vaihtoehto esiintyi koko kyselyssä vain kahdesti.

Yksi vastaajista ilmoitti ikärajan kohdalla vastanneensa, että he eivät hankkisi konsolipelejä, sillä heidän kirjastossaan ei ole varsinaisesti tehty päätöstä pelien määräikärajasta muutoin kuin että K-18 pelejä ei hankita. Tästä vastauksesta ei kuitenkaan ilmennyt sitä minkä ikärajan konsolipeli on tähän asti korkein hankittu konsolipeli. Vastauksen tarkentaminen avoimessa osuudessa selittää kuitenkin yhden ylimääräisen vastausvalinnan konsolipelejä hankkimattomien kirjastojen joukossa.

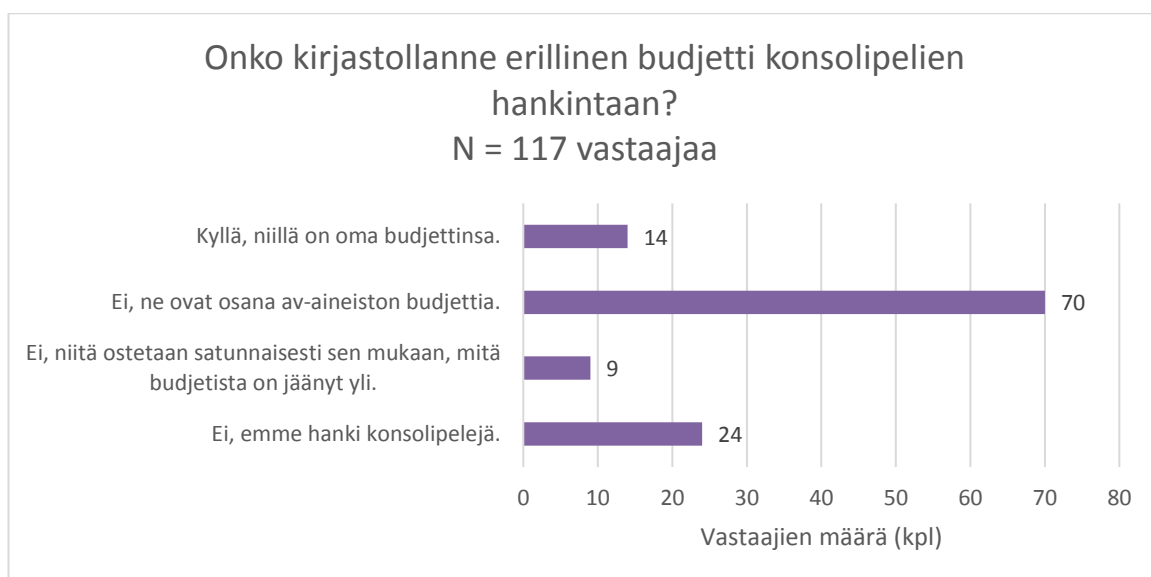


Kuvio 6. K-18 -konsolipelien hankinta

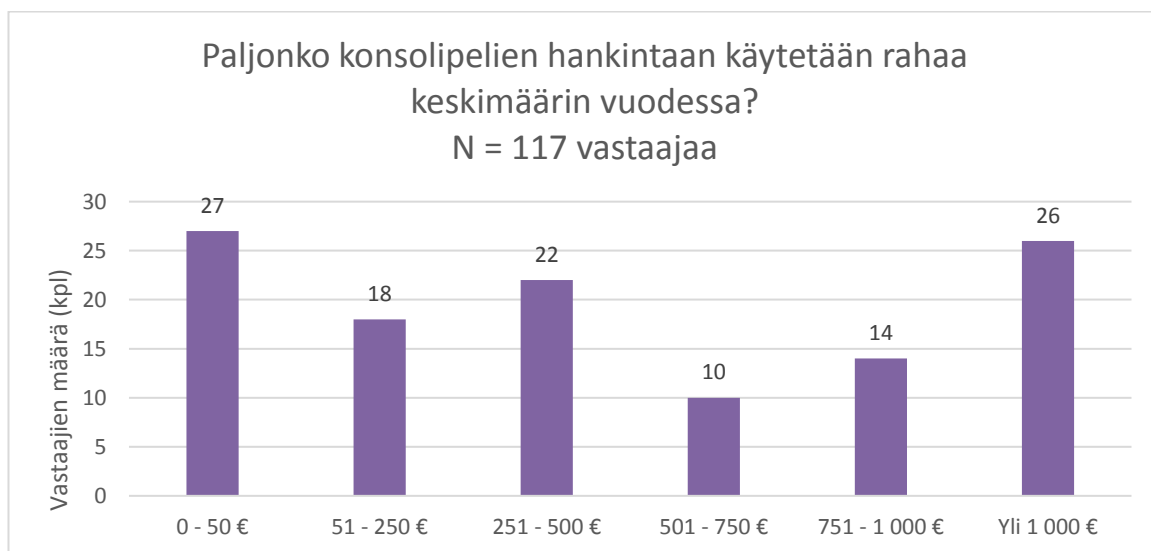
Useimpien vastaajien kirjastojen kohdalla konsolipelit on budjetoitu yhteen muun av-aineiston kanssa, johon yleensä kuuluvat pelien lisäksi musiikki, elokuvat ja TV-sarjat. Näitä vastauksia oli yhteensä 70, mikä on 59,8 % kaikista vastaajista. Eräs vastaajista lisäsi vapaan sanan osiossa, että heidän kirjastollaan ei ole eritelty aineistolajeille omia budjettejaan, jota ei valitettavasti oltu huomioitu vastausvaihtoehdoissa. Oma budjettinsa konsolipeleillä oli 14 vastaajan kirjastossa, joka on 12 % kaikista annetuista vastauksista. Konsolipelien sekä kaikkien aineistolajien oman budjetin tärkeyttä korostettiin muutamien vastaajien avoimeen osioon kirjoitetuissa kommentteissa.

Budjetit konsolipelien hankinnassa olivat jakautuneet melko tasaisesti vastausvaihtoehtojen välille. Vaihtoehtoja laadittaessa päädyttiin yhdistämään konsolipelejä hankkimattomat vastaajat niihin, jotka käyttävät hyvin vähän rahaa vuodessa konsolipelien hankintaan, sillä hankittaessa 50 eurolla konsolipelejä, on joko löydettävä useita todella hyvässä tarjouksessa olevia pelejä tai panostaa korkeintaan pariin hieman kalliimpaan peliin. Koska konsolipelejä hankkimattomia kirjastoja edustavia vastaajia on 24, ovat loput kolme (3) vastausvaihtoehdon valitsijaa vuodessa keskimäärin 1-50 € konsolipelihankintaan käyttävistä kirjastoista. Vastaavasti vastausvaihtoehtojen toista päätä rajattiin yli 1 000 euroa vuodessa konsolipelien hankintaan, koska heitot suurempien kirjastojen konsolipelihankintabudjeteissa vaihtelevat

hieman yli tuhannesta eurosta kymmeneen tuhansiin euroihin, jolloin vastausvaihtoehtoja olisi pitänyt lisätä entisestään ja niiden saamat vastaukset olisivat jääneet muutamiin vastauksiin verrattuna muihin vaihtoehtoihin. Muutamia suurimpia kirjastoja edustavat vastaajat totesivatkin budjettinsa olevan huomattavasti suurempi.



Kuvio 7. Onko konsolipeleillä omaa erillistä budjettia?



Kuvio 8. Konsolipelien keskimääräinen hankintarahaa vuodessa

Konsolipelien hankinnassa uutuudet ovat monen kirjaston kohdalla ensisijaisia. Kaikista 117 vastaajasta yhteensä 42, eli 35,9 %, hankkii kokoelmiinsa enemmän uutuuksia kuin vanhempia konsolipelejä. Näiden vastakohtana, eli enemmän vanhempia kuin uutuuksia hankkivia kirjastoja on yhteensä 18, eli 15,4 % vastaajista. Kirjastoja, jotka hankkivat suunnilleen yhtä paljon sekä uutuuksia, että vanhempia konsolipelejä, oli puolestaan 32, joka vastaa 27,4 % vastauksista.

Konsolipelien varsin kallis hinta ja uutuuksiin keskittyminen vaikuttavat budjetin käyttöön näkyvästi. Suurimmissa konsolipelejä hankkivissa kirjastoissa samasta pelistä hankitaan myös useampia kappaleita riippuen niiden suosioista, jolloin budjetista lähtee jopa useita satoja euroja ainoastaan yhden nimekkeen osalta. Pelien ikä ei myöskään vaikuta hintaan aina laskevana tekijänä. Erään vastaajan kirjastossa pyritään hankkimaan konsolipelikokoelmaan niin kutsuttu ”olennaisten pelien kokoelma”, nyt kun pelien lainaus ja hankinta on vapautunut. Riippuen siitä, kuinka vanhoista ja suosituista konsolipeleistä on kyse, voivat vanhempien pelien hinnat olla moninkertaisiakin uutuuksiin nähden.

5.3 Suhtautuminen Tekijänoikeusneuvoston lausuntoihin

Tekijänoikeusneuvoston antamat lausunnot konsolipelien lainauksen vapautumisen vaikutuksista olivat tämän tutkimuksen eräitä tärkeimmistä tutkimuskysymyksistä ja oli erityisen mielenkiintoista nähdä, miten lausunnot vaikuttivat tai jättivät vaikuttamatta kirjastojen konsolipelihankintaan ja kuinka paljon huomiota ne herättivät. Otaen huomioon aiemmista vastauksista ilmenneen tilanteen, että noin hieman yli viidesosassa vastanneista kirjastoista ei hankita konsolipelejä, on loogista tulla johtopäätökseen, ettei asiasta ole juurikaan keskusteltu kyseisissä kirjastoissa.

Keskustelua asiasta oli käyty vastanneissa kirjastoissa keskiarvoltaan 2,63 mikä sijoittuu sanallisella asteikolla välttävän ja kohtalaisen välimaastoon. Aiheesta ei ole ollut puhetta lainkaan 34 vastaajan kirjastossa, joista 17 kirjastossa konsolipelejä ei hankita, kun taas paljon keskustelua on esiintynyt kaikkien vastanneiden kesken vain kahdeksassa (8) kirjastossa. Keskiarvostakin on nähtävissä, että kokonaisuudessaan kirjastoissa ei ole keskusteltu lausunnoista erityisen paljoa, mutta tarkasteltaessa vastausten jakaumaa niiden kesken, joiden kirjastossa ei ole puhuttu asiasta juuri ollenkaan verrattuna paljon keskustelleisiin, ovat erot huomattavasti selkeämmät. Yhdistettäessä vastausvaihtoehdot 1 ja 2 sekä 4 ja 5, muodostuu asiasta ei juuri lainkaan keskustelleista 45,7 % osuus vastaajista sekä enemmän keskustelleista 31 % vastaajan osuus.

Yksikään vastaajista ei tarkentanut esimerkiksi kyselyn lopussa olevassa avoimessa osiossa kirjastossaan käytyä keskustelua tai keskustelematta jättämistä liittyen Tekijänoikeusneuvoston lausuntoihin. Vähäinen keskustelu aiheesta vastaajakirjastoissa voi myös heijastua vähäiseen määrään työntekijöitä, jotka ovat vastuussa konsolipelien valinnasta ja hankinnasta. Joissakin kirjastoissa tieto lausunnoista on saattanut yltää vain näille työntekijöille, jolloin sen kummempi keskustelu aiheesta ei ole erityisemmin edes voinut onnistua.

Tämä oli myös ensimmäinen kysymys kyselyn tuloksia tarkastellessa, jossa vastaajamäärä oli yhtä pienempi kuin vastaajien kokonaismäärä. Tätä esiintyi kyselyssä myöhemminkin muutamien kysymysten vastausten kohdalla yhden tai kahden vastauksen pienemmällä kokonaisvastaajamäärällä siitakin huolimatta, että kyseiset

kysymykset on merkitty pakollisiksi. Tälle ilmiölle ei löytynyt suoraa selitystä Webropolista asian tutkimisesta huolimatta.

Taulukko 2. Keskustelu Tekijänoikeusneuvoston lausunnoista kirjastoissa

	1	2	3	4	5		Yhteensä	Keskiarvo
Ei lainkaan	34	19	27	28	8	Paljon	116	2,63

Kysyttäessä ovatko kirjastot olleet huolissaan siitä, että tekijänoikeudenhaltijat käyttävät mahdollisuuttaan vaatia korvauksia lainausoikeudettomista peleistä kolmelta viimeiseltä kalenterivuodelta, kuten Tekijänoikeusneuvoston lausunnoissa todetaan, oli vastaajien kesken melko paljon jakaumaa. Vastauksista voidaan kuitenkin tulla siihen johtopäätökseen, että kirjastot ovat suurimmalta osin Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen myötä alkaneet suhtautua omatoimisemmin ja rohkeammin konsolipelien vapaampaan hankintaan. Tämä näkyy erityisen hyvin myöhemmässä kysymyksessä, jossa käsitellään nykyisiä konsolipelien hankintakohteita.

Vastaajista 51, eli 43,6 %, ei ollut lainkaan huolissaan siitä, että tekijänoikeudenhaltijat käyttäisivät mahdollisuuttaan korvausten vaatimukseen ja pitivät todennäköisyyttä tälle liian pienenä. Yhdeksän (9) vastaajaa, joiden osuus vastaajista oli 7,7 %, oli varovaisempia, mutta olivat sitä mieltä, että kirjastolle tuli halvemaksi ostaa konsolipelit muualta kuin pelkästään välittäjiltä.

Tämän kysymyksen kohdalla tuli kolmelta vastaajalta palautetta kyselyn lopussa olevaan vapaamuotoiseen osioon. Vastauksissa huomautetaan lainauskorvausten tapahtuvan hallinnollisesti Opetus- ja Kulttuuriministeriön kautta. Vaikka huomio on erinomainen liittyen korvauskäytäntöä ajatellen, kysymys ei koskenut sitä, ovatko kirjastot huolissaan joutuvansa maksajiksi, vaan sitä ollaanko huolissaan, että mahdollisuutta käytetään. Toisaalta vaihtoehto, jonka mukaan korvaukset tulisivat pienemmiksi kuin lainausoikeudellisten pelien hankinta, voi johtaa tulkintaan, että kysymyksessä on tarkoitettu oman kirjaston joutuvan mahdollisesti maksajan rooliin. Tämän vaihtoehdon muotoilu on tekijän epähuomion seurausta ja se on saattanut vaikuttaa vastauksiin.

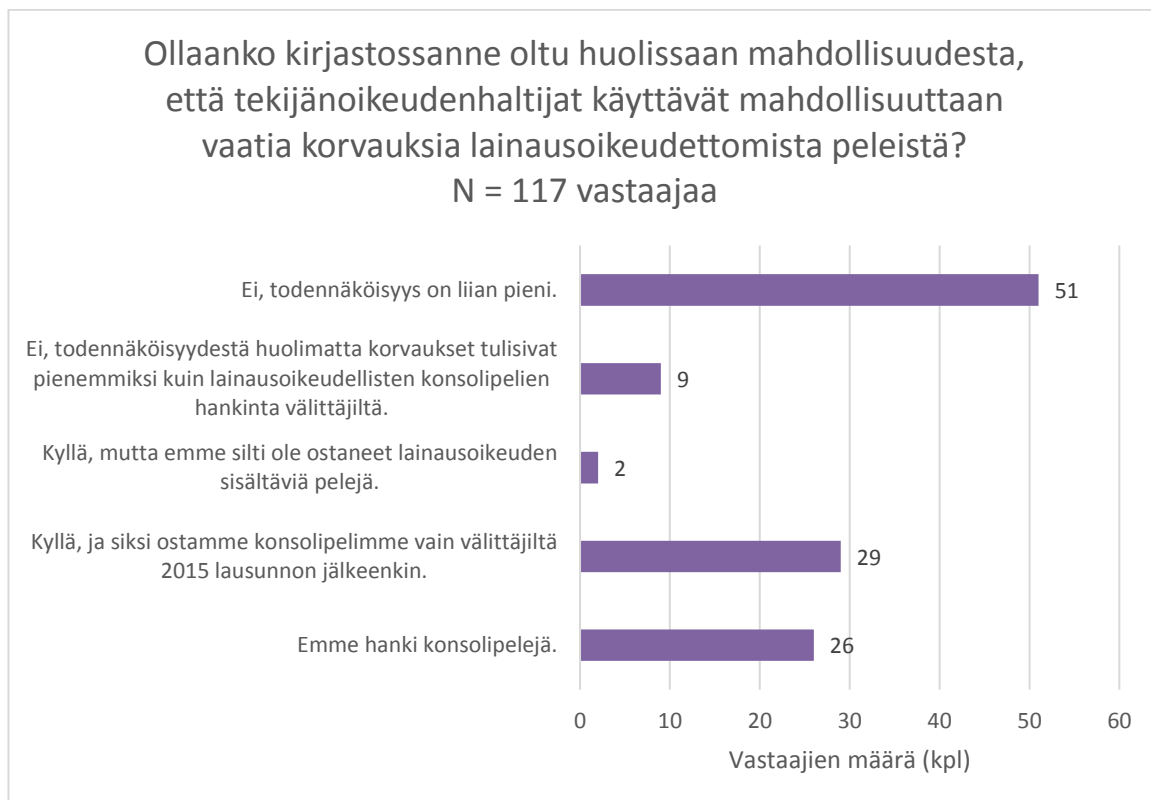
Kahden Opetus- ja kulttuuriministeriöön viitanneen vastaajan kohdalla kysymykseen on merkitty vastaus kohtaan ”Ei, todennäköisyys on liian pieni.”, mutta kolmas on merkinnyt vastauksensa kohtaan ”Emme hanki konsolipelejä.” huolimatta kyseessä olevan kirjaston suuresta, yli 500 konsolipelin pelikokoelmasta ja yli 1000 euron keskimääräisestä vuosittaisesta hankintabudjetista. On vaikea määritellä tulkittua vastausta kysymyksen suhteen. Tämä ei koske meitä, kun korvausrahat eivät mene oman kirjaston pussista? Tämä kysymyksen tulkintaero vääristää siis kyseistä tilastoa hieman.

Kaksi vastaajaa kertoi lisäksi vapaan sanan osiossa kyselyn lopussa, etteivät olleet tietoisia kysymyksessä käsitellystä tekijänoikeudenhaltijoiden mahdollisuudesta vaatia korvauksia. Näiden vastaajien aiemmat vastaukset kirjastolla käydystä keskustelusta liittyen lausuntoihin oli merkitty kohtiin 3 ja 4, eli asiasta oli kuitenkin keskusteltu kohtalaisesti tai melko paljon. Toinen vastaajista totesi työskentelevänsä enemmän valinta- kuin itse hankintaryhmässä ja olleensa siinä käsityksessä, ettei erillisiä lainausoikeuksia enää ole tai niitä ei tarvita. Aiemmin viitatussa BTJ:n (2015) tiedotteessa todetaan vain, ettei lainausoikeuksista enää erikseen ilmoiteta. Tämän perusteella nämä BTJ:ltä hankitut pelit pitävät sisällään edelleen lainausoikeudet hintojen halpenemisesta huolimatta. Lisätietoa asiasta neuvotaan tiedustelemaan BTJ:n myynnistä.

Huolestuneita mahdollisista toimista käyttää korvausvaatimusmahdollisuutta oltiin 31 vastaajan kirjastoissa. Yhdessä nämä huolestuneet vastaajien kirjastot muodostavat kokonaisvastausmäärästä 26,5 %. Näistä vastaajista 29 ilmoitti tämän mahdollisuuden aiheuttaman huolen vuoksi hankkivansa kaikki konsolipelinsä ainoastaan välittäjien kautta. Näiden lisäksi kaksi (2) vastaajaa kertoi olevansa jonkin verran huolissaan, mutta he ovat silti hankkineet konsolipelejä muualtakin kuin pelkätään välittäjiltä.

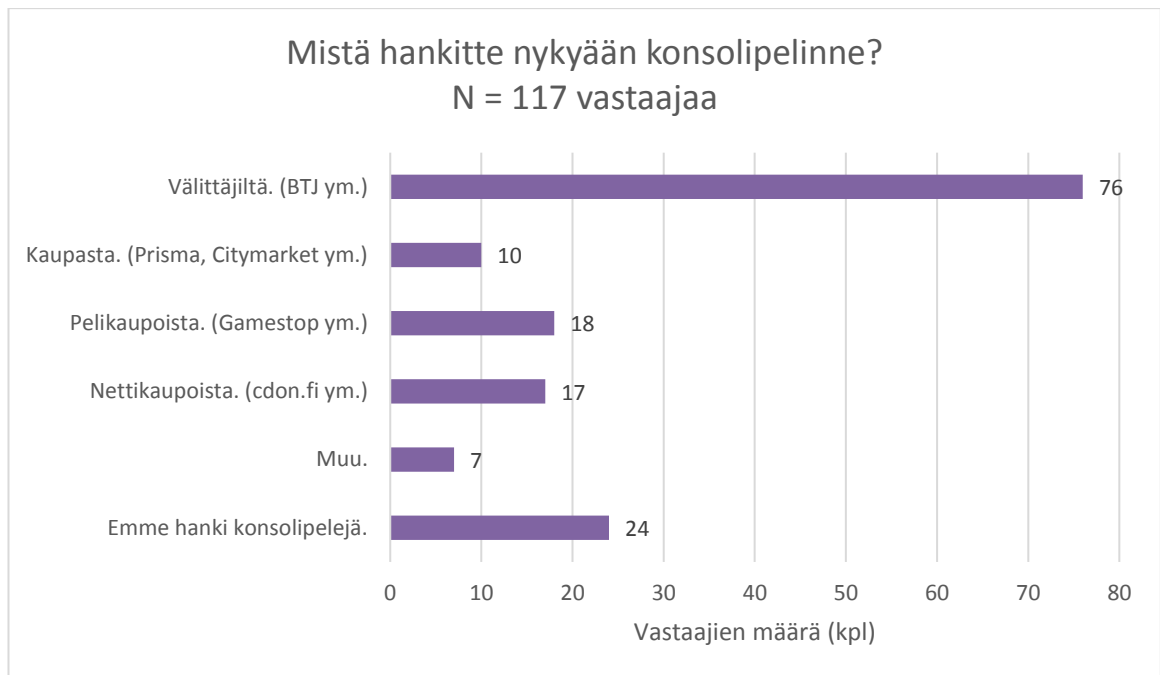
Näiden tulosten perusteella suurin osa vastaajakirjastoista on alkanut tulkita Tekijänoikeusneuvoston lausuntoja niin, että näiden on mahdollista hankkia konsolipelinsä huoletta mistä haluavat. Kuitenkin vastaajissa on vielä hieman yli neljännes kirjastoista, jotka ovat huolissaan tekijänoikeudenhaltijoiden mahdollisista oikeus-

toimista liittyen korvauksiin. Näiden osalta tuloksia voidaan tulkita ennaltaehkäisevänä toimintana, jos asiasta sattuu tulevaisuudessa tulemaan lausunnot kumoava oikeuden päätös.



Kuvio 9. Kirjastojen huoli mahdollisuuden käytöstä lainauskorvauksiin

Kysyttäessä kirjastojen nykyisiä konsolipelien hankintapaikkoja, oli monivalintakysymys paras ratkaisu ajatellen kirjastoja, jotka hankkivat konsolipelinsä useista eri kohteista. Vastauskohtiin oli annettu esimerkki jostain kyseiseen toimijaan liittyvästä hankintakohteesta, mutta vaihtoehdoksi annettiin myös muu paikka ajatellen mahdollisuutta, että konsolipelejä voidaan myös saada lahjoituksina tai niitä ostetaan kirpputoreilta. Koska jokainen vastaaja sai itse määritellä kuinka moneen kohtaan kysymyksessä vastaa, ylittää kysymyksen vastausmäärä vastaajien kokonaismäärän. Vastauksia tuli 117 vastaajalta yhteensä 152, joista 24 oli vastaajilta joiden kirjastot eivät hanki konsolipelejä. Tällöin loput 128 vastausta ovat jakautuneet konsolipelejä hankkivien kirjastojen kesken seuraavasti hankintakohteittain (Kuvio 10):



Kuvio 10. Konsolipelien nykyiset hankintakohteet

Välittäjät ovat edelleen vastaajakirjastojen suosituin kohde hankkia konsolipelinsä ja tämän vaihtoehdon valitsi 76 vastaajaa. Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen tuoman vapauden myötä kirjastoissa oli alettu hankkia konsolipelejä myös muista kohteista.

Tarkasteltaessa välittäjiltä konsolipelinsä hankkivia suhteessa vastaajiin, jotka aiemmassa kysymyksessä kertoivat hankkivansa konsolipelinsä ainoastaan välittäjiltä huolesta tekijänoikeudenhaltijoiden mahdollisuuteen korvausvaatimuksista, voidaan todeta, että vähennettäessä kyseiset 29 vastaajaa 76:sta, ovat loput 47 vastaajaa hankkineet pelejään mahdollisesti muistakin kohteista. Suodatettaessa vastauksista vielä ne vastaukset, joissa oli valittu joku vaihtoehdoista ”Kaupasta.”, ”Pelikaupoista.”, ”Nettikaupoista.” tai ”Muu.”, tuli luvuksi 41 vastaajaa. Vastausten poisuljennasta ulkopuolelle jääneet kuusi (6) vastaajaa kirjastoineen siis hankkivat myös kaikki konsolipelinsä välittäjiltä, mutta heidän syynsä keskittää hankintansa välittäjille ei pohjaudu huoleen tekijänoikeuksien haltijoiden mahdollisuudesta käyttää korvausvaatimusmahdollisuuttaan. Tällöin vain välittäjiltä konsolipelinsä hankkivien vastaajien kirjastojen osuus nousee 35 vastaajaan.

Yleisimmiksi välittäjiksi, joilta ostetaan konsolipelejä, vastaajat mainitsivat BTJ:n sekä Suomalaisen Elokuvapalvelun. Vastaajat olivat myös mielissään siitä, että lausunnot lainausoikeuden poistumisesta toivat välittäjienkin valikoimiin lähes kaikki markkinoilla olevat pelit, joiden hinnat myös putosivat. Lausuntojen vaikutus välittäjien konsolipelivalikoimiin sekä laskeneisiin hintoihin on siis pitänyt pintansa kirjastojen hankintakohteena suurella osalla vastaajista myös niiden osalta jotka hankkivat konsolipelejä muistakin kohteista.

18 vastaajaa nosti pelikaupat suosituimmaksi uudeksi hankintakohteeksi nyt, kun konsolipelien hankinta on vapautunut. Erityisesti paikallisten pelikauppojen tärkeys nostettiin myös esille niin varsinaisten myymälöiden kuin näiden omien verkkokauppojen osalta. Muutamien vastaajien kirjastot esimerkiksi hankkivat kaikki pelinsä pelikaupasta. Yksikään kaupoista konsolipelejä hankkivien kirjastojen vastaajista ei ilmoittanut erikseen mistä kaupoista pelejä hankitaan ja sama toistui nettikauppojen osalta.

Muuta hankintakohdetta oli mahdollista tarkentaa kysymystä seuranneessa avoimessa kysymyksessä. ”Muu” -vaihtoehdon valitsi seitsemän (7) vastaajaa, joka on 6 % vastauksista. Vastaajista kaksi mainitsi kirjastonsa muuna konsolipelienhankintakohteena PlayStation Storen sekä Xbox Storen, joista ladataan kirjastossa oleville pelikonsoleille pelejä digitaalisessa muodossa. Näitä pelejä ei luonnollisestikaan ole vielä mahdollista lainata. Joidenkin vastaajien kohdalla ilmeni, että näiden kirjastot hankkivat konsolipelejä vain kirjaston pelihuoneessa pelattavaksi. Näihin peleihin eivät voi siis vaikuttaa lainausoikeudet. Muina hankintakohteina nostettiin esille myös kirpputorit, niin fyysiset liikkeet kuin netissä toimivat, sekä yleisesti käytettyjen pelien hankkiminen kirjaston kokoelmaan.

Konsolipelien hankinnalle on luonnollisesti useita toisiinsa linkittyviä perusteita, mutta kysymyksen avulla haluttiin löytää ensisijaisia perusteita hankinnalle, joten monivalintamuotoisen kysymyksen vastausmäärä rajattiin kahteen. Koska kysymyksen kohdalla oli mahdollista vastata myös ”Emme hanki konsolipelejä”, oli siihen asetettu minimivastausmääräksi yksi vastaus. Asiasta olisi jälkikäteen ajateltuna voinut huomauttaa myös itse kysymyksessä, mutta vastausten kokonaismäärää tarkasteltaessa osa konsolipelejä hankkimattomista kirjastoista olevista vastaajista on vastannut joko yhteen tai kahteen kohtaan huolimatta siitä, ettei kyseinen kirjasto

hanki konsolipelejä. Niiden kohdalla, joiden kirjastossa ei konsolipelejä hankita, mutta jotka ovat vastanneet toiseenkin kohtaan, voidaan vastaukset ottaa huomioon oletuksella, että jos konsolipelejä hankittaisiin, mikä olisi perusteena. Näin 117 vastaajan vastauksista muodostuu yhteensä 202 vastauksen kokonaisuus.

Vastauksista pelien suosio nousi ylivoimaisesti tärkeimmäksi perusteeksi. Suosion saama 75 vastausta on enemmän kuin kaksinkertainen seuraavaksi eniten vastauksia keränneeseen hankintapyyntöön. Hankintapyyntö sai yhteensä 36 vastausta, ja sen runsaudesta päätellen myös asiakkaat ovat ryhtyneet aktiivisemmin tekemään hankintapyyntöjä konsolipeleistä, kun kaikki saatavilla olevat pelit ovat myös kirjastojen hankittavissa.

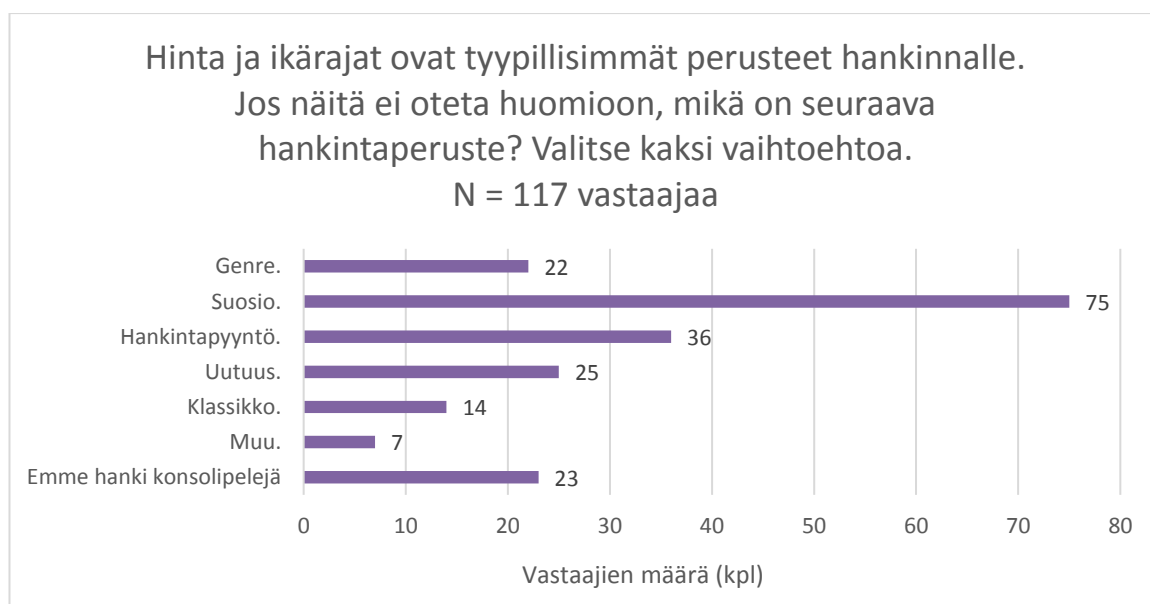
Hinta ja ikärajat valittiin tarkoituksella hieman provosoivasti alustamaan kysymystä ja siten poislukemaan ne vastausvaihtoehdoista, sillä niiden ilmestyminen vastauksiin jossain muodossa oli joka tapauksessa erittäin todennäköistä. Näin myös kävi, sillä kysymystä seuranneessa avoimessa ”Muu” -vaihtoehtoa tarkentavassa osiossa sekä kyselyn lopun vapaassa sanassa molempia käytettiin perusteena hankimiselle tai hankkimattomuudelle. Ikärajat nousivat näissä perusteluissa hintaa enemmän esiin, varsinkin jos kirjastolla oli hankintalinjaus ostaa pelejä tiettyyn ikärajaan asti. Ikäraja nostettiin esille myös koskemaan konsolipelejä, jotka hankitaan varta vasten kirjaston tiloissa pelattavaksi.

Hinta nousi näissä vastauksissa esiin enemmän aineistomäärärahojen kuin yksittäisten konsolipelien hintojen kautta, mutta se toistui useissa vastauksissa ja varsinkin pienempien kirjastojen kohdalla. Eräät vastaajat perustelivat kirjastojensa jättäneen konsolipelit hankkimatta kokoelmiinsa, koska eri konsoleita on niin paljon, että olisi niin hankalaa huomioida ne kaikki tai edes valita niistä yksi ja tarjota asiakkaille lainattavaksi kattavasti saman pelin eri konsoleille tehtyjä versioita tai yhden konsolin kattava konsolipelivalikoima. Joissakin kirjastoissa puolestaan on pyritty hankkimaan konsolipelejä eri toimipisteille niin, että saman pelin eri konsolille tarkoitettu versio löytyy jostain toisesta toimipisteestä, mikä myös tasapainottaa käytettävissä olevan aineistomäärärahan jakamista konsolipelien osalta ja mahdollistaa toimipisteen erikoistumisen tietyn konsolin peleihin.

Vastakohtana niille jotka nostivat ikärajan ja hinnat esiin, olivat vastaajat, jotka halusivat painottaa, että hinnat ja ikärajat eivät ole heidän kirjastoissaan lainkaan perusteita hankinnalle. Eräs vastaajista nosti esiin sen, että vaikka hinnalla ja ikärajoilla olisi jotain vaikutusta, ne eivät ole pääasialliset perusteet hankinnalle.

Vaihtoehdon ”Laatu” puuttumista kritisoi muutama vastaaja, joiden mukaan laatu on ylivoimaisesti tärkein hankintaperuste kaikkien aineistolajien valinnassa ja että sen puuttumisen vuoksi jotkut vastaajat eivät edes ajattele koko asiaa. Laatu on kuitenkin käsitteenä aivan liian laaja ja tiettyyn pisteeseen asti subjektiivinen käsite ajattelun kysymystä ja se jätettiin tietoisesti pois vaihtoehdoista. Konsolipelien laatu on enemmänkin sisällytetty vaihtoehtoihin. Edustaako peli erityisen hyvin genreään? Kertovatko pelin suosio, myyntiluvut tai lukuisat hyvät arvostelut sen laadusta? Voisiko pelin tarinaa pitää niin laadukkaana, että se kompensoi pelin muita heikkouksia?

Muita annettuja perusteluja konsolipelien hankinnalle olivat pelien tarinallisuus sekä pelien soveltuminen lyhyempiin pelisessioihin. Esimerkkeiksi nostettiin erilaiset urheilu- ja autopelit, joissa yksittäiset pelisessiot voivat olla varsin lyhyitä. Tarinallisuuden panostettaessa eräs vastaaja totesi, että kunhan peli on tarinallisesti vahva, sen ei tarvitse olla varsinaisesti suosittu tai ”klassikkoainesta”.



Kuvio 11. Konsolipelien tyypillisimmät hankintaperusteet

Konsolipelien merkitys kirjastojen kokoelmissa on vastausten perusteella edelleen kuuma peruna. Viisiportaisella positioasteikolla kysytyn Ei tärkeä – Tärkeä -jaottelun keskiarvoksi muodostui 2,81, jonka voi sanallisella asteikolla sijoittaa lähemmäs kolmantena asteikolla olevaa suhtalaisen tärkeää, kuin toisena olevaa ei kovin tärkeää. Ei tärkeäksi konsolipelit näki 24 vastaajaa, kun taas tärkeäksi sen näki tästä puolet, eli 12 vastaajaa. Asteikolla kolmantena oleva vaihtoehto keräsi eniten vastauksia, yhteensä 37 kappaletta. Jos positioasteikon vastausvaihtoehdot 1 ja 2, sekä 4 ja 5 vastauksineen yhdistää, saadaan 45 vastaajaa, joiden mielestä konsolipelit eivät ole niin tärkeä osa kirjaston kokoelmaa ja 35 vastaajaa, joiden mielestä ne puolestaan ovat tärkeä kokoelman osa.

Näkemykset konsolipelien merkityksestä kirjaston kokoelmassa ilmenivät laidasta laitaan myös vapaan sanan osion kautta, tosin melko harva vastaajista kertoi näkemystään suoraan. Erään vastaajan kirjastossa panostettiin mieluummin ei-digitaaliseen aineistoon, kuten kirjallisuuteen ja lautapeleihin vastauksena lasten ja nuorten tämänhetkiselle digihyökyäallolle ja että pelitarjontaa on muutoinkin saatavilla paljon. Neutraalimmalla linjalla oleva vastaaja totesi konsolipelien kuuluvan kirjastoon siinä missä kirjatkin. Eniten konsolipelien arvoa korostava vastaaja korosti vastauksessaan sitä, että on törmännyt niiden kohdalla monessa tapauksessa mentaliteettiin, että konsolipelien hankinta on suoraan pois niin sanotusti perinteisemmästä aineistohankinnasta. Tämä vaikeuttaa entisestään konsolipelien markkinointia kirjastolaisille, kun se on jo vaikeaa DVD- ja Blu Ray -levyjenkin suhteen. Vastaajan mukaan peleistä olisi oltava enemmän puhetta ja koulutuksia, jotta ne tulisivat tutummaksi aineistolajina.

Taulukko 3. Konsolipelien merkitys osana kokoelmaa

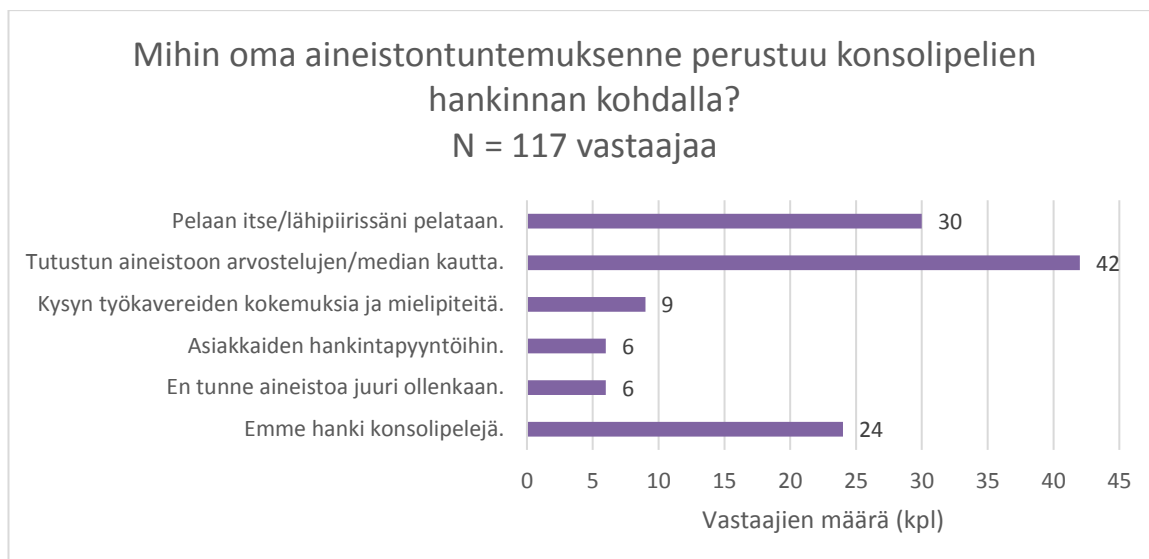
Millaisena näette konsolipelien merkityksen osana kokoelmaa kirjastossanne?

	1	2	3	4	5		Yhteensä	Keskiarvo
Ei tärkeä	24	21	37	23	12	Tärkeä	117	2,81

Kysyttäessä vastaajien aineistotuntemusta konsolipelien kohdalla, oli vastauksissa melko paljon hajontaa. Yleisimmät vastaukset olivat vaihtoehdot ”Pelaan itse/Lähi-piirissäni pelataan” sekä ”Tutustun aineistoon arvostelujen/median kautta”. Nämä

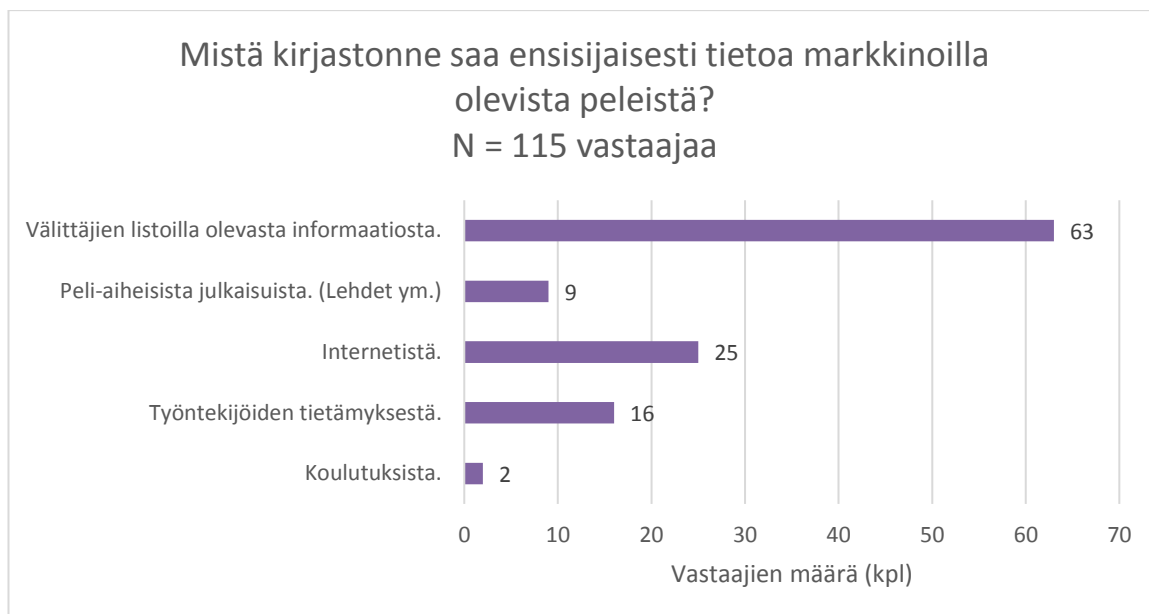
vaihtoehdot saivat 30 ja 42 vastausta, mikä vastaa 25,6 % ja 35,9 % vastauksista. Itse pelaavista tai läheistensä pelaamista seuraavista näyttää tulosten perusteella nousseen vaikuttajaryhmä, joka todennäköisesti on myös monesti vastuussa konsolipelien valinnasta. Työkavereiden kanssa aiheesta keskustelu nousi esiin myös useita kertoja, se oli valittu vastaukseksi 9 kertaa ja siitä kerrottiin myös avoimessa osuudessa. Muutamien vastaajien tapauksissa kirjastossa työskentelee joskus useitakin aiheesta kiinnostuneita työntekijöitä, joilta on helppo kysyä mielipiteitä ja vinkkejä. Asiakkaiden tekemät hankintapyynnöt nousivat myös esiin kuuden (6) vastaajan kautta. Aineistoon tutustuminen hankintapyyntöjen kautta on kiinnostava tapa, varsinkin jos ei tunne konsolipelejä erityisen hyvin. Tällöin on hankittava tietoa hankittavaksi pyydetyistä peleistä ennen kuin tehdään päätös siitä, hankitaanko kyseistä peliä kirjastoon. Toiset kuusi (6) vastaajaa kertoivat, että aineisto on heille melko vieras. Tarkasteltaessa näiden vastaajien antamia vastauksia ilmeni kaikkien olevan kirjastoista, joiden kokoelmissa on konsolipelejä. Yksi vastaajista oli maininnut aiempanakin esitetyn perustelun, että kirjastolla ei ole pelitilaa joka mahdollistaisi pelien testaamisen. Tämäkin seikka vaikuttaa osaltaan siihen, että pelien aineistontuntemus ei ole paras mahdollinen.

Epähuomiossa kysymyksenasettelusta oli jäänyt maininta, että kysymyksessä painotetaan nimenomaan ensisijaista lähtökohtaa aineistontuntemukseen. Tähän liittyen muutamilta vastaajilta oli tullut palautetta siitä, että aineistontuntemus rakentuu useasta osasesta. Tämä on totta ja kysymyksen olisi voinut muotoilla myös monivalinnaksi, jossa olisi ollut mahdollista valita useita vaihtoehtoja.



Kuvio 12. Mihin aineistontuntemus perustuu konsolipelien hankinnassa

Kirjastojen ensisijaisiksi tiedonlähteiksi markkinoilla olevista konsolipeleistä nousivat välittäjien listat. Näitä hyödynsi 115 vastaajasta yli puolet (54,8 %), eli 63 vastaajaa. Olettaessa huomioon välittäjien suuri osuus kirjastojen konsolipelien hankintakohteena, onkin loogista että välittäjien listat nousevat vastausvaihtoehdoista käytetyimmäksi. Internetiä tiedonsaantiin käytti 25 vastaajaa, joka on hieman yli viidesosa (21,4 %) vastaajista. Internetin hyödyntämiseen liittyen muutama vastaajista nosti esiin myös sosiaalisen median. Oma ja työkavereiden pohjana oleva tietämys peleistä oli 16 vastaajalle ensisijainen tiedonlähde. Vähiten vastauksia saivat peliaihteiset julkaisut 9 vastaajalla sekä koulutuksista tietoa hankkivat vastaajat, joita oli kaksi (2).



Kuvio 13. Kirjastojen ensisijainen tiedonlähde markkinoilla olevista peleistä

5.4 Peliaihteiset koulutukset

Kyselyn viimeiset kysymykset keskittyivät peliaiheisiin koulutuksiin. Vastaajat olivat lähes yksimielisesti sitä mieltä, että kirjastojen työntekijöille ei järjestetä tarpeeksi peliaiheisia koulutuksia. 115 vastaajan keskiarvoksi viisiportaisella asteikolla annetuille vastauksille muodostui 1,88. Yhdistettäessä vastausvaihtoehdot 1 ja 2, jonka valinneet vastaajat ovat eivät ole tyytyväisiä nykyiseen tilanteeseen koulutusten yleisyydestä, muodostuu 85 vastaajan joukko, joka vastaa lähes kolmea neljästä vastaajasta 73,9 % osuudella kaikista vastaajista. Ainoastaan yksi (1) vastaajista oli sitä mieltä, että pelikoulutuksia on tarpeeksi usein.

Ne vastaajat, jotka kommentoivat koulutuksien saatavuutta ja yleisyyttä, nostivat esiin erityisesti sen, ettei koulutuksia järjestetä lähialueilla. Tämä oli hieman yllättävää pääkaupunkiseudulla kirjastossa työskentelevältä vastaajalta, jonka mukaan peliaiheisia koulutuksia ei järjestetä paljoakaan pääkaupunkiseudulla. Tätä vahvisti erään toisen pääkaupunkiseudulla työskentelevän vastaajan antamat kehu juuri kyselyn aukioloaikana Töölön kirjastossa järjestetystä peliaiheisestä koulutuksesta. On mahdollista, että aiempi vastaaja ei ole ollut tietoinen kyseisestä koulutuksesta, jolloin voi pohtia sitä, onko koulutusta markkinoitu tarpeeksi tehokkaasti.

Taulukko 4. Järjestetäänkö pelikoulutusta tarpeeksi usein

	1	2	3	4	5		Yhteensä	Keskiarvo
Ei tarpeeksi usein	50	35	25	4	1	Tarpeeksi usein	115	1,88

Peliihmiösten koulutusten tarpeellisuutta käsittelevästä kysymyksestä muodostui 115 vastaajan keskiarvoksi 3,21. Tästä voi päätellä sekä vastausten jakauman että muiden kysymysten pohjalta, että enemmistö vastaajista pitää peliäihmiöisiä koulutuksia melko tärkeänä ja tarpeellisenä. Tarkasteltaessa jälleen vaihtoehtojen 1 ja 2 suhdetta vastauksiin 4 ja 5, muodostuu pelikoulutusta ei tarpeellisenä pitävien osuudeksi 27,8 % vastaajista ja tarpeellisenä pitävien osuudeksi 40,9 %. Positioskaalan keskelle jää kuitenkin eniten vastauksia saanut neutraali suhtautuminen, jonka osuus yksinään on vastauksista 31,3 %.

Ei tarpeellisenä peliäihmiöisiä koulutuksia piti puolet tarpeellisenä pitäneistä, eli yhdeksän (9) vastaajaa. Näistä neljä (4) oli kirjastoista, joissa ei hankita konsolipelejä ja muut kyseisen vastaajaryhmän vastaukset olivat jakautuneet muiden vaihtoehtojen välille niin, että tämän vastaajaryhmän keskiarvoksi muodostui 2,59. Näistä vastauksista ilmeni tarvetta koulutuksille, jolloin voidaan päätellä, että omaa osaamista erilaisiin peliäihmiöistöihin halutaan kohtalaisen paljon kartuttaa, vaikka omassa kirjastossa ei hankittaisikaan konsolipelejä.

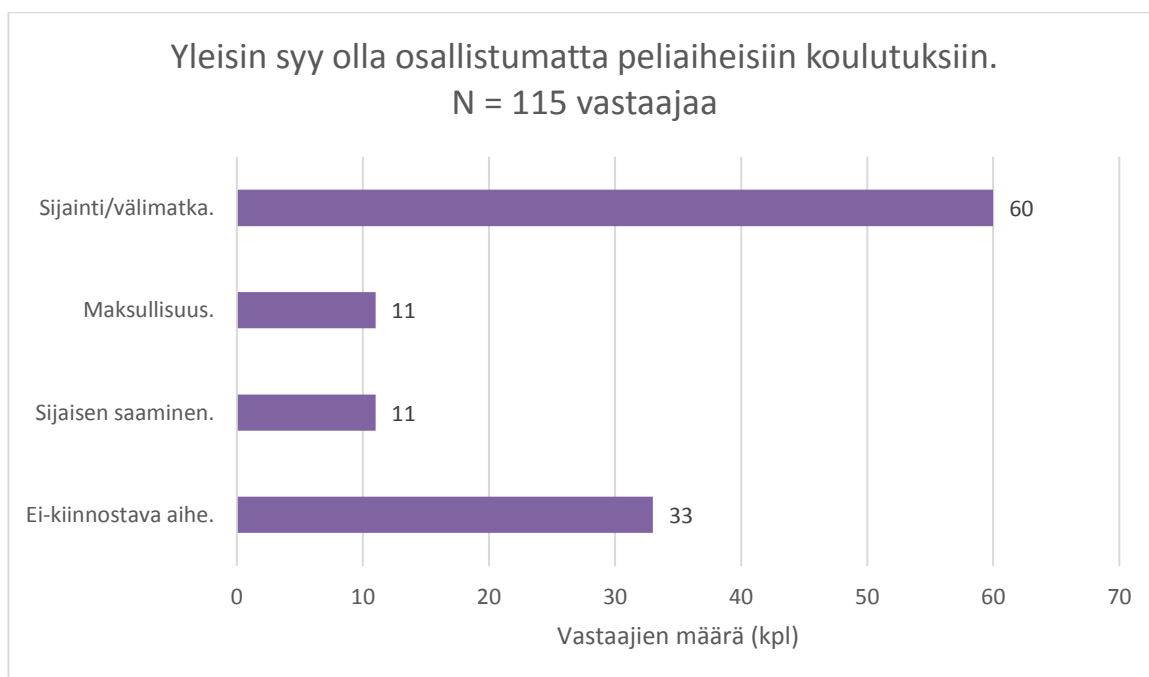
Taulukko 5. Kuinka tarpeellisenä pidätte pelikoulutusta

	1	2	3	4	5		Yhteensä	Keskiarvo
Ei tarpeellisenä	9	23	36	29	18	Tarpeellisenä	115	3,21

Yleisimmäksi syyksi olla osallistumatta järjestettäviin pelikoulutuksiin nousi koulutuksen sijainti tai välimatka omasta kirjastosta. 115 vastaajasta hieman yli puolet (52,2 %), eli 60 vastaajaa valitsi kyseisen vaihtoehdon. Yhdistettynä vastaukset muissa kysymyksissä ilmenneisiin vastauksiin, ovat järjestetyt peliäihmiöiset koulutukset vastaajaenemmistön mielestä sekä liian harvoin että liian kaukana tai hankalien yhteyksien päässä omista kirjastoista.

Koulutusten maksullisuus ja muut lähtemiseen liittyvät kustannukset saivat 11 vastausta, kuten myös sijaisen saaminen koulutukseen lähdön ajaksi. Kumpikin näistä 11 vastauksesta on 9,6 % vastausten kokonaismäärästä. Näistä vastauksista suurin osa oli tullut pienemmiltä kirjastoilta paria suurempaa kirjastoa lukuun ottamatta.

Peliihteisten koulutusten ei-kiinnostavuus oli toiseksi yleisin syy olla osallistumatta koulutuksiin. Nämä vastaukset olivat hieman yli puolet sijainnin valinneista vastaajista, eli 33 vastaajaa. Aiemmassa kysymyksessä koulutuksia ei tarpeellisina pitäneet vastaajat eivät myöskään yleensä osallistu niille, koska aihe ei kiinnosta heitä. Avoimissa vastauksissa ainoastaan kaksi vastaajaa ilmoitti suoraan, etteivät koulutuksiin osallistuminen tai niiden aiheet erityisemmin kiinnosta itseä, varsinkaan jos työporukassa on jo osaajia, jotka saavat koulututtautua lisää tarpeen mukaan. Niistä 33 vastaajasta, joita koulutuksen aihe ei kiinnosta, on 15 vastaajaa kirjastoista jotka eivät hanki konsolipelejä. Loput vastaajat konsolipelejä hankkimattomista kirjastoista ovat jakaneet vastauksensa koulutuksen sijainnin ja maksullisuuden välille.



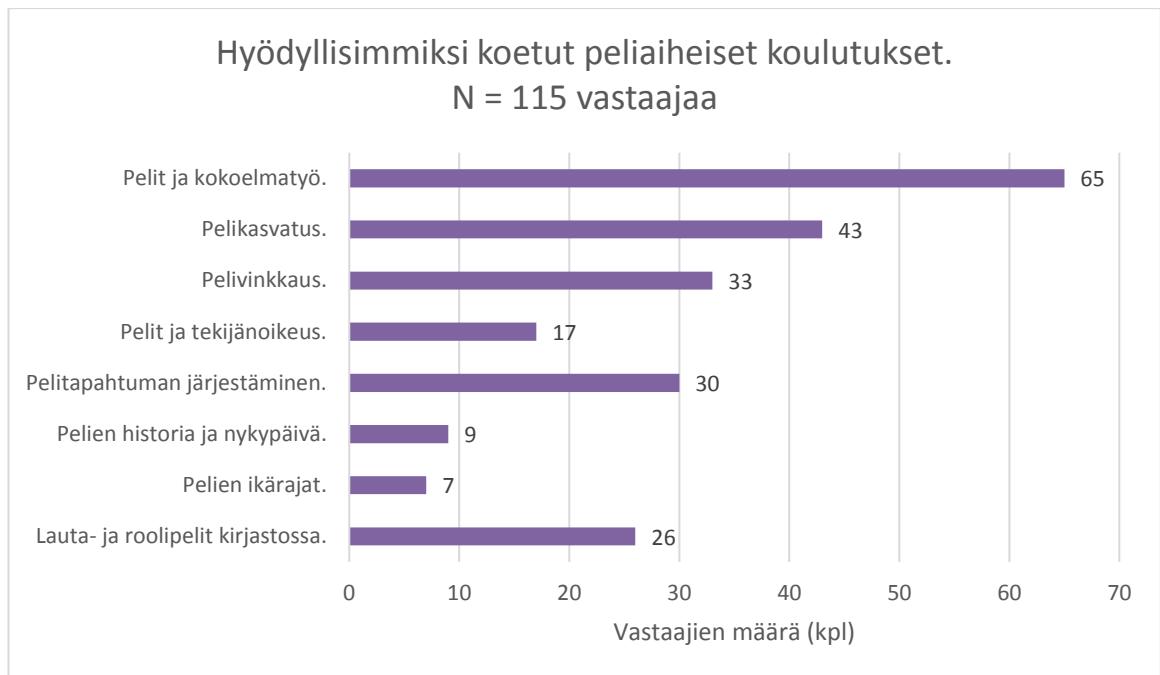
Kuvio 14. Yleisin syy olla osallistumatta peliaihteisiin koulutuksiin

Koulutusosioon oli sisällytetty myös kysymys, jossa kysyttiin olisiko peliaihteisten koulutusten parempi olla oma kokonaisuutensa, vaiko osa jotain muuta koulutusta. Yli puolelle, 61 vastaajalle joka on yhteensä 53 % kaikista 115 vastaajasta, ei ollut

erityisemmin väliä, ovatko kyseiset koulutukset omana kokonaisuutenaan, vaiko osana jotain muuta koulutusta. Pelkästään peleihin keskittyviä koulutuksia parhaana vaihtoehtona piti 32 vastaajaa ja jäljelle jäävät 22 vastaajaa puolestaan toivoivat pelikoulutusten olevan mieluiten osana muuta koulutusta.

Kysyttäessä hyödyllisimpinä pidettyjä aiheita pelejä käsittelevissä koulutuksissa, ylivoimaisesti tärkeimpänä vastaajat pitivät pelejä ja kokoelmatyötä käsitteleviä koulutuksia. Kyseinen vastausvaihtoehto valittiin 65 kertaa, mikä vastaa yli puolta (56,5 %) 115 vastaajan valinnoista. Toiseksi eniten vastauksia keräsi pelikasvatus 43 vastauksella, joka vastaa 37,4 % vastauksista. Kysymys oli muotoiltu monivalinnaksi, jonka vastausvaihtoehdoista sai valita kaksi hyödyllisimpänä pitämäänsä aihealuetta. Tällöin 115 vastaajaa ovat antaneet yhteensä 230 vastausta. Vastausten kesken oli varsin runsaasti hajontaa, eikä yksikään vaihtoehtoista jäänyt ilman vastauksia. Osa vastaajista totesi, että kaikille annetuista vaihtoehdoista on tarvetta koulutustarpeiden kannalta ja että jotkut vastaukset olisivat olleet heti seuraavana valintana, jos vaihtoehtoja olisi saanut merkitä kolmannenkin.

Kiinnostava näkökulma oli myös tarkastella erikseen kysymykseen liittyen niiden vastauksia, joiden kirjastoissa konsolipelejä ei hankita. Tästä kohderyhmästä Pelit ja kokoelmatyö -vaihtoehto nousi muun enemmistön tavoin suurimmaksi kiinnostuksen kohteeksi 14 vastauksella, joten kiinnostusta aiheeseen selvästi on. Toiseksi eniten vastauksia keräsi Lauta- ja roolipelit kirjastossa -vaihtoehto 12 vastauksella, mikä heijastelee muutamia avointen vastausten kohtia siitä, että varsinkin pienen kirjaston on helpompaa sekä halvempaa hankkia lautapelejä kuin kattavasti konsolipelejä.



Kuvio 15. Hyödyllisimmiksi koetut peliaiheiset koulutukset

6 YHTEENVETO JA LOPUKSI

6.1 Tutkimustulosten yhteenveto

Tutkimustulosten perusteella kirjastojen konsolipelien hankinta on valtakunnallisesti varsin monipuolista ja tapauskohtaista. 117 vastaajasta 93 oli naisia, 22 miehiä ja 2 jotka eivät halunneet kertoa sukupuoltaan. Iältään vastaajat olivat jakautuneet melko tasaisesti, tosin 20-vuotiaita tai nuorempia, tai yli 66-vuotiaita ei vastaajien joukossa ollut yhtäkään. Suurin osa vastaajista edusti pienempien kuntien ja kaupunkien kirjastoja, mutta myös suurimmista kirjastoista oli vastattu aktiivisesti. Pienempien kirjastojen osuus vaikuttaa näkyvästi tuloksissa esitettyihin konsolipelikoelmien kokoon, mutta myös siihen, hankitaanko kirjastossa lainkaan konsolipelejä. Vastaajia, joiden kirjastoissa konsolipelejä ei hankita, oli yhteensä 20,5 % eli hieman yli viidennes vastaajien kokonaismäärästä.

Konsolipelikokoelmien koot kirjastoittain vaihtelivat runsaasti, mutta pienten kokoelmien osuus vastauksissa oli suurin. Tähän vaikuttavat niin budjetit kuin myös tilat. Joillakin kirjastoilla oli oma erillinen budjettinsa konsolipeleille, mutta yleisintä oli, että konsolipelit ovat osa AV-aineiston budjettia lähes 60 % kaikista vastauksista. Keskimääräinen vuosittain konsolipelien hankkimiseen käytettävä rahasumma vaihteli laajasti kirjastojen välillä muutamasta kymmenestä eurosta useisiin tuhansiin euroihin. Yleisintä vastaajien kirjastoissa on, että yksittäinen henkilö valitsee kaikille osastoille hankittavat konsolipelit. Vastausten kokonaismäärästä tämä vaihtoehto sai 47 % vastauksista. Samoin se, että valinta tapahtuu pääkirjastolta käsin muillekin toimipisteille, oli käytäntönä 45,3 % vastanneiden kirjastoista.

Pienille kirjastoille on hankalaa hankkia kattavasti konsolipelejä huomioiden kaikki markkinoilla olevat pelikonsolit ja joillekin hankintaa hankaloittavat myös pelaamismahdollisuuden puuttuminen omassa kirjastossa. Joidenkin vastaajien kirjastoissa onkin siirrytty hyödyntämään muita toimipisteitä tai kirjastokimpan kumppaneita saattamaan mahdollisimman laaja pelivalikoima asiakkaiden saataville. Suurissa kirjastoissa pelien määrä on huomattavasti suurempi ja laajempi niin nimekkeiltään kuin nidemäärältään. Suosituimpia pelejä saatetaan hankkia useita kappaleita. Useimmat kirjastot keskittyvät hankkimaan nimenomaan uutuuspelejä, näiden

osuus vastaajista oli 35,9 %. Kuitenkin vastausvaihtoehto, jossa kirjastot hankkivat sopivassa suhteessa niin uutuuksia kuin vanhempia pelejä, oli lähes yhtä suosittu vaihtoehto 27,4 % osuudella kaikista vastauksista. Muutamat vastaajat kertoivatkin kirjastonsa hankkivan nyt hankinnan vapauduttua kokoelmiinsa ”olennaisten pelien kokoelmaa”, johon kuuluu myös runsaasti vanhempia konsolipelejä joita ei ollut aiemmin mahdollista hankkia.

Suurin osa (36,8 %) vastanneiden kirjastoista hankkii jokaiseen ikärajaryhmään kuuluvia pelejä, eli myös alaikäisiltä kiellettyjä PEGI 18 -konsolipelejä. Useilla muilla vastaajista puolestaan oli kirjastossa päätös hankkia konsolipelejä vain tiettyyn ikärajaan asti. Mitä alhaisempi päätetty ikäraja oli, sitä pienempi osuus vastaajista oli vastannut kyseiseen vaihtoehtoon. Ainoastaan kaikille sallittuja PEGI 3 -pelejä hankkikin vain yksi vastanneista kirjastoista. Niillä kirjastoilla, joilla on tietty hankintaikäraja, on automaattisesti rajoituksia konsolipelien hankintaperusteissa unohtamatta alhaisempia budjetteja. Siksi nämä vaihtoehdot oli jätetty ulkopuolelle kysyttäessä tärkeimpiä perusteita konsolipelien hankinnalle. Pelien suosio nousi ehdottomasti valituimmaksi perusteeksi hankinnalle 75 vastaajan myötä. Toiseksi eniten painoarvoa oli asiakkaiden tekemillä hankintapyyntöillä. Hankintapyyntöjen suuri määrä kertoo myös asiakkaiden pyytävän nykyään pelejä enemmän hankittavaksi kirjastoihin.

Välittäjät ovat edelleen yleisin konsolipelien hankintakohde ja 117 vastaajasta se oli käytössä 76 vastaajan kirjastoissa. Tästä vastaajajoukosta yhteensä 35 vastaajan kirjastot hankkivat konsolipelinsä vain välittäjiltä. Hankinnan vapautumisen myötä laajentuneen hankintakentän uusiksi kohteiksi ovat nousseet erityisesti pelikaupat, jotka koostuvat yleensä itse myymälästä sekä verkkokaupasta. Myös tavallisista kaupoista ja verkkokaupoista on ostettu konsolipelejä. Käytettyjen pelien hankkiminen konsolipelikokoelmaan korostui erityisesti kirpputoreilta hankituista konsolipeleistä.

Kirjastoissa ei oltu keskusteltu erityisen runsaasti Tekijänoikeusneuvoston lausunnoista. Vastaajien antamaksi keskiarvoksi muodostui viisiportaisella Ei lainkaan – Paljon -asteikolla 2,63. Keskiarvoon vaikuttavat luonnollisesti myös vastaukset kirjastoilta, joissa konsolipelejä ei hankita, mutta Ei lainkaan -vastausten määrä on silti

moninkertainen Paljon-vastauksiin nähden. Keskusteluihin vaikuttaa luonnollisesti myös konsolipelien kanssa tekemisissä olevien työntekijöiden määrä.

Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen lopussa tekijänoikeudenhaltijoille annetun korvausvaatimusmahdollisuuden riski jakoi konsolipelejä hankkivien kirjastojen mielipiteitä. Suurin osa vastaajista (51,3 %) ei ollut erityisemmin huolissaan riskin todennäköisyydestä. Vastaavasti huolissaan riskin todennäköisyydestä oli 26,5 % vastaajien kirjastoista, joista suurin osa oli päättänyt hankkia konsolipelinsä tämän riskin vuoksi ainoastaan välittäjiltä. Muutamissa vastauksissa huoleen liittyen ilmeni myös jonkinasteinen pintapuolisuus lausunnoista keskustellessa, koska pari vastaajaa ei ollut tietoinen tekijänoikeudenhaltijoille annetusta mahdollisuudesta vaatia korvauksia.

Konsolipelit kirjastossa jakavat edelleen työntekijöiden mielipiteitä. Tärkeinä pelejä kokoelman osana pitäviä vastaajia on puolet ei tärkeinä pitävistä vastaajista, mutta viisiportaisen asteikon ääripäiden väliin jäävät vastaajat ovat jakautuneet hieman tasaisemmin neutraalin suhtautumisen konsolipeleihin kirjastoissa olevan yleisin suhtautumistapa. Ensisijaisesti vastaajien oma osaaminen pohjautuu aineistoon tutustumiseen erilaisten medioiden kautta, mutta myös itse tai lähipiirissä pelaamisella on huomattava vaikutus. Osaamisen rakentumiselle on luonnollisesti useita syitä, mutta erityisesti nämä vastaukset nousivat esille. Yleisemmin tarkasteltuna kirjastoissa saadaan tietoa saatavilla olevista peleistä eniten välittäjien listoista, mikä vahvistaa entisestään välittäjien merkitystä kirjastojen konsolipelihankintakohteenä. Myös Internetin ja sosiaalisen median käyttö nousi esiin vastauksista.

Kirjastotyöntekijöillä on pääsääntöisesti suurta tarvetta peliaiheisille koulutuksille valtakunnallisesti. Se, että koulutuksia ei järjestetä tarpeeksi usein on eräs tämän tutkimuksen yksimielisimmäksi noussut tieto vastaajilta. Tarve koulutuksille näkyy hyvin kaikissa vastaajaryhmissä, niissäkin joiden kirjastoissa konsolipelejä ei hankita. Yli puolet vastaajista näkee tällä hetkellä järjestettävien peliaiheisten koulutusten sijainnin ja välimatkan suurimpana esteenä siihen osallistumiselle. Niistä, joita aihe ei kiinnosta lainkaan, vain muutama kertoi tuloksissa suoraan. Sille, ovatko koulutukset itsenäisiä kokonaisuuksiaan vai osana muuta koulutusta, ei suurimmalla osalla vastaajista ole erityisemmin väliä. Suurin tarve on pelejä ja kokoelmatyötä käsitteleville koulutuksille, mutta vastauksista on nähtävissä halua saada

enemmän tietoa peleistä paljon laajemmassakin mittakaavassa. Pelikasvatus, pelivinkkaus ja pelitapahtuman järjestäminen nousivat kokoelmatyön lisäksi eniten esille.

6.2 Lopuksi

Tutkimuksen tuloksilla saatiin koottua runsaasti uutta ja mielenkiintoista tietoa kirjastojen konsolipelihankinnoista ja kokoelmien merkityksestä tutkimuskysymysten mukaisesti. Tekijänoikeusneuvoston lausunnot ovat tuoneet muutoksia kirjastojen konsolipelien hankintaan niin kohteiden kuin valikoiman suhteen. Muutamat kirjastot ovat myös siirtyneet hankkimaan kaikki konsolipelinsä muualta kuin aiemmista hankintakohteistaan.

Se, että kyselyn vastauksista noin viidennes oli kirjastoilta, joissa ei hankita lainkaan tai ei enää nykyisin hankita konsolipelejä, aiheutti vastauksissa aavistuksen verran kallistumaa, jonka määrää ei oltu odotettu, mutta näidenkin kirjastojen äänen kuuluville saaminen oli tutkimuksen kannalta tärkeää. Vastauksista ilmeni monipuolisesti syitä hankkimattomuudelle, mutta myös toiveita ja näkemyksiä koskien konsolipelejä aineistolajina. Konsolipelejä hankkimattomien kirjastojen olisi ollut erittäin helppoa jättää kysely täysin huomiotta, joten viidesosa kyselyn vastauksista näitä kirjastoja edustavilta vastaajilta on merkittävä.

Tämän tutkimuksen tuloksista voi olla erityisesti hyötyä kirjastoille, joissa vasta ollaan aloittamassa konsolipelien hankintaa osaksi kokoelmaa. Muihin vastauksiin peilaten voidaan arvioida etukäteen omaa menettelykäytäntöä hankinnassa, erityisesti sitä hankitaanko konsolipelejä vain välittäjien kautta, vai myös muilta tahoilta. Konsolipelejä jo hankkiville kirjastoille tulokset antavat viitteitä laajemmasta verkostosta, jossa toimitaan samankaltaisilla periaatteilla kuin omassa kirjastossa. Tällöin on mahdollista tukeutua joukkovoimaan johon suhteuttaa oma toiminta, oli kyse sitten kirjastoista jotka hankkivat konsolipelinsä vain välittäjiltä tai niiltä jotka hankkivat pelinsä muiltakin tahoilta.

Koska tämä tutkimus oli tarkoituksella laajempi valtakunnallinen pintaraapaisu liittyen Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen tuomista vaikutuksista yleisten kirjastojen

konsolipelihankinnoista lainauksen vapautumisen jälkeisenä aikana, se antaa myös lähtökohtia tutkia aihetta syvällisemmin. Tehokas tapa toteuttaa jatkotutkimusta aiheesta olisi poimia teemahaastatteluun vastaajia sekä kirjastoista, jotka hankkivat konsolipelejä muualtakin kuin välittäjiltä että kirjastoja jotka hankkivat konsolipelinsä vain välittäjiltä. Näin olisi mahdollista pureutua Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutuksiin yleisten kirjastojen konsolipelihankinnoissa entistä syvemmälle ja ottaa selville perusteellisemmin osapuolten näkemyksiä tilanteeseen.

LÄHTEET

- Ahmed, K. 2002. Age limit for children on violent video games. [Verkkolehtiartikkeli]. Lontoo: The Guardian. [Viitattu 20.10.2017]. Saatavana: <https://www.theguardian.com/technology/2002/dec/29/games.eu>
- Alava, J. 2015. Kirjasto pelissä: pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa. [Verkkojulkaisu]. Tampere: Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö. Pro Gradu. [Viitattu 1.10.2017]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201506251840>
- Benjamin, R. 2002. Wargasm – sotaorgasmi: Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan ”nautinto”. Teoksessa: E. Huhtamo ja S. Kangas (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Bertot, J. & Jaeger, P. 2008. Survey research and libraries: Not necessarily like in textbooks. [Verkkolehtiartikkeli]. Library Quarterly 78 (1), 99-105. [Viitattu 21.3.2017]. Saatavana Ebsco Academic Search Elite -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.
- British Museum. 2017. The Royal Game of Ur. [Verkkosivu]. Lontoo: British Museum. [Viitattu 3.10.2017]. Saatavana: http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=8817&partId=1
- BTJ. 2015. Tärkeää tietoa pelien lainausoikeuksista. [Verkkosivu]. Helsinki: BTJ. [Viitattu 15.9.2017]. Saatavana: <http://www.btj.fi/tarkeaa-tietoa-pelien-lainausoikeuksista/>
- Carr, K. 2017. History of Dice. [Verkkojulkaisu]. Portland: Quatr.us. [Viitattu 3.10.2017]. Saatavana: <http://quatr.us/games/dice.htm>
- CERO. 2017. [Verkkosivusto]. Japani: Computer Entertainment Rating Organization. [Viitattu 9.8.2017]. Saatavana: <http://www.cero.gr.jp/e/index.html>
- Donovan, T. 2010. Replay: The History of Video Games. Lewes: Yellow Ant.
- ESRB, Entertainment Software Rating Board. 2017. [Verkkosivusto]. New York: Entertainment Software Association. [Viitattu 9.8.2017]. Saatavana: <http://www.esrb.org/>
- Financial Times. 2007. Console Wars. [Verkkolehtiartikkeli]. Financial Times. 6.9.2007. [Viitattu 7.10.2017]. Saatavana ProQuest -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.

- Garriott, R. 2010. Foreword. Teoksessa: T. Donovan. Replay: The History of Video Games. Lewes: Yellow Ant.
- Gillham, B. 2000. Developing a questionnaire. Lontoo: Continuum.
- Haddon, L. 2002. Elektronisten pelien oppivuodet. Teoksessa: E. Huhtamo ja S. Kangas (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- HE 287/1994. 1994. Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi tekijänoikeuslain muuttamisesta ja oikeudesta valokuvaan annetun lain kumoamisesta. Helsinki: Eduskunta. Saatavana: https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/HallituksenEsitys/Documents/he_287+1994.pdf#search=HE%20287%2F1994
- Heikkilä, T. 2008. Tilastollinen tutkimus. 7. uud. p. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Hessle, V. 2014. Pelejä kansalle: erilaisten pelitapahtumien järjestäminen mahdollisimman pienillä resursseilla. [Verkojulkaisu]. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 8.10.2017]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014121720262>
- Hirsjärvi, S. & Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uud. p. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Holopainen, M. & Pulkkinen, P. 2008. Tilastolliset menetelmät. 5.-6. p. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002a. Vaarallisia leluja? Teoksessa: E. Huhtamo ja S. Kangas (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002b. Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas: Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 202.
- Kent, S. 2001. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. New York: Three Rivers Press.
- Kirjastot.fi. 2015a. Konsolipelit lainausoikeuksilla? [Keskustelu-foorumi]. Helsinki: Kirjastot.fi. [Viitattu 11.9.2017]. Saatavana: https://www.kirjastot.fi/forum/kirjasto-kaapeli/konsolipelit-lainausoikeuksilla-c9b3a?language_content_entity=fi

- Kirjastot.fi. 2015b. Konsolipelejä saa siis vapaasti lainata. [Keskustelu-foorumi]. Helsinki: Kirjastot.fi. [Viitattu 11.9.2017]. Saatavana: <https://www.kirjastot.fi/foorum/tekijanoikeus/konsolipeleja-saa-siis-vapaasti-lainata-ab2be#.VZt93U375aQ>
- Koivuniemi, V. 2017. Hyllystä myyminen vähenee. Ilkka 2.8.2017, 5.
- L 8.7.1961/404. Tekijänoikeuslaki.
- Lehtonen, A. 2016. Pelipäivä Nurmon kirjastossa. [Verkkajulkaisu]. Seinäjoki: Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 8.10.2017]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016092814619>
- McFerran, D. 2017. The ultimate console war: How Sony beat Nintendo and Sega at their own game. [Verkkolehtiartikkeli]. Yhdistynyt kuningaskunta: Techradar. [Viitattu 9.10.2017]. Saatavana: <http://www.techradar.com/news/the-ultimate-console-war-how-sony-beat-nintendo-and-sega-at-their-own-game>
- Marjomaa, H. 2013. Pelit kirjastossa. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkajulkaisu]. Tampere: Mediasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 76–81. [Viitattu 18.7.2016]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Marjomaa, H. 2015. Mitä tuore EU-päätös konsolipeleistä kirjastossa oikein tarkoittaa käytännössä. [Blogikirjoitus]. Helsinki: Kirjastot.fi. [Viitattu 21.7.2017]. Saatavana: http://www.kirjastot.fi/pelin-paikka-blogi/EU-p%C3%A4%C3%A4t%C3%B6s-2015?language_content_entity=fi
- Marjomaa, H. 2016. Pelit kokoelman osana. [Verkkosivu]. Helsinki: Kirjastokaista. [27.7.2017]. Saatavana: <http://www.kirjastokaista.fi/heikki-marjomaa-pelit-kokoelman-osana/>
- Mänty, M. 2013. Selvitys Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankintaperusteista. [Verkkajulkaisu]. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 1.10.2017]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013121120857>
- Mäyrä, F. 2008. An Introduction to Game Studies: Games in Culture. Lontoo: Sage Publications.
- Nicholson, S. 2010. Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages. [Verkkokirja]. Medford, New Jersey: Information Today, Inc. [Viitattu 16.8.2017]. Saatavana Ebsco eBook -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.

- PEGI. 2017. [Verkkosivusto]. Bryssel: PEGI S. A. [Viitattu 9.8.2017]. Saatavana: <http://www.pegi.info/fi/index/id/960>
- Pelit kirjastossa. Ei päiväystä. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Kirjastot.fi. [Viitattu 13.8.2017]. Saatavana: http://www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa?language_content_entity=fi
- Pietilä, N. 2013. Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa. [Verkkajulkaisu]. Seinäjoki: Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 1.10.2017]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013112518076>
- Poroila, H. 2006. Tekijänoikeus ja kirjastot tietoverkkojen maailmassa. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- Rekilä, R. 2016. Pelit kirjastossa: Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus. [Verkkajulkaisu]. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma Opinnäytetyö. [Viitattu 8.10.2017]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605178241>
- Räsänen, A. 2017. Lautapelit tulivat kirjastoon – aluksi tarvittiin innostunut virkailija ja vähän omaa rahaa. [Verkkolehtiartikkeli]. Helsinki: Kirjastolehti. [Viitattu 1.8.2017]. Saatavana: <http://kirjastolehti.fi/artikkelit/lautapelit-tulivat-kirjastoon-aluksi-tarvittiin-innostunut-virkailija-ja-vahan-omaa-rahaa/>
- Tekijänoikeusneuvosto. 1992. Teoslaji, videopeli. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Tekijänoikeusneuvosto, Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu 13.6.2017]. Saatavana: <http://minedu.fi/documents/1410845/3973247/Lausunto+1992-03+Teoslaji%2C+videopeli>
- Tekijänoikeusneuvosto. 2015a. Tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Tekijänoikeusneuvosto, Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu 10.4.2017]. Saatavana: <http://minedu.fi/documents/1410845/3896265/Lausunto+2015-07+Tietokone-+ja+konsolipelien+tekij%C3%A4noikeus+ja+lainausoikeus>
- Tekijänoikeusneuvosto. 2015b. Konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Tekijänoikeusneuvosto, Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu 10.4.2017]. Saatavana: <http://minedu.fi/documents/1410845/3896265/Lausunto+2015-08+Konsolipelien+tekij%C3%A4noikeus+ja+lainausoikeus>
- Tekijänoikeusneuvosto. 2017. [Verkkosivusto]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu 12.4.2017]. Saatavana: <http://minedu.fi/tekijanoikeusneuvosto>

- Tilastokeskus. 2017. Ennakkoväkiluku kuukausittain sukupuolen mukaan alueittain 2017. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Tilastokeskus. [Viitattu 16.10.2017]. Saatavana: http://pxnet2.stat.fi/PXWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin_vrm_vamuu/stat-fin_vamuu_pxt_001.px/sortedtable/tableViewSorted/?rxid=5283a6aa-dcba-4e6a-ae12-858045330466
- Tuomi, J. & Sarajarvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 1.-3. p. Helsinki: Tammi.
- Tuomivaara, T. 2005. Kvantitatiivinen ja kvalitatiivinen tutkimus. Tieteellisen tutkimuksen perusteet. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Helsingin yliopisto. [Viitattu 13.2.2017]. Saatavana: <http://www.mv.helsinki.fi/home/ttuomiva/Y125luku6.pdf>
- Vilka, H. 2005. Tutki ja kehitä. Helsinki: Tammi.
- YLE. 2009. [Verkkosivu]. Konsolipelit tulevat kirjastoon. Helsinki: YLE. [Viitattu 12.8.2017]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-5771064>
- YLE. 2011. [Verkkosivu]. Kirjasto lainaa jo konsolipelejä. Helsinki: YLE. [Viitattu 12.8.2017]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-5469806>

LIITTEET

Liite 1. Kysely suomeksi

Liite 2. Kysely ruotsiksi

Liite 3. Kyselyn saatekirjeet suomeksi ja ruotsiksi

LIITE 1 Kysely suomeksi**1. Sukupuoli**

- Nainen Mies En halua kertoa

2. Ikä

- 20 tai alle
 21 – 25
 26 – 30
 31 – 35
 36 – 40
 41 – 45
 46 – 50
 51 – 55
 56 – 60
 61 – 65
 66 tai enemmän

3. Kirjaston kotikunnan asukasmäärä

- Alle 5 000 asukasta
 5 000 – 10 000
 10 001 – 15 000
 15 001 – 20 000
 20 001 – 30 000
 30 001 – 40 000
 40 001 – 50 000
 50 001 – 75 000
 75 001 – 100 000
 Enemmän kuin 100 000 asukasta

4. Kirjastonne kokoelman laajuus

- Alle 30 000 nimekettä
- 30 000 – 50 000 nimekettä
- 50 001 – 100 000 nimekettä
- 100 001 – 250 000 nimekettä
- 250 001 – 500 000 nimekettä
- 500 001 – 800 000 nimekettä
- Yli 800 000 nimekettä

5. Konsolipelien määrä kokoelmassa

Kokoelmassamme ei ole konsolipelejä.

- 1 – 50
- 51 – 100
- 101 – 250
- 251 – 500
- 501 – 750
- 751 – 999
- 1000 tai enemmän

6. Onko kirjastollanne tietty henkilö, joka vastaa konsolipelien valinnasta?

- Hankintaosasto valitsee hankittavat konsolipelimme.
- Jokainen osasto, joilla on konsolipelejä, valitsee ne itsenäisesti.
- Yksittäinen henkilö valitsee kaikille osastoille hankittavat konsolipelit.
- Työryhmä valitsee kaikille osastoille hankittavat konsolipelit.
- Emme hanki konsolipelejä.

7. Tapahtuuko kirjastonne konsolipelien valinta itsenäisesti jokaisessa toimipisteessänne, vai onko toiminta keskitetty jollekin toimipisteelle?

- Pääkirjastolla on henkilö tai työryhmä, joka valitsee hankittavat konsolipelit kaikille toimipisteille.
- Muu toimipiste kuin pääkirjasto valitsee kaikkiin kirjastoihin hankittavat konsolipelit.
- Jokaisella toimipisteellä on henkilö tai työryhmä, joka valitsee hankittavat konsolipelit.
- Emme hanki konsolipelejä.

8. Hankkiiko kirjastonne K-18 konsolipelejä?

- Kyllä, hankimme myös K-18 (PEGI 18) pelejä.
- Ei, hankimme konsolipelejä K-16 -merkintään (PEGI 16) asti.
- Ei, hankimme konsolipelejä K-12 -merkintään (PEGI 12) asti.
- Ei, hankimme konsolipelejä K-7 -merkintään (PEGI 7) asti.
- Ei, hankimme vain kaikille sallittuja (PEGI 3) konsolipelejä.
- Ei, emme hanki konsolipelejä.

9. Onko kirjastollanne erillinen budjetti konsolipelien hankintaan?

- Kyllä, niillä on oma budjettinsa.
- Ei, ne ovat osana av-aineiston budjettia.
- Ei, niitä ostetaan satunnaisesti sen mukaan, mitä budjetista on jäänyt yli.
- Ei, emme hanki konsolipelejä.

10. Paljonko konsolipelien hankintaan käytetään rahaa keskimäärin vuodessa?

- 0 – 50 €
- 51 – 250 €
- 251 – 500 €
- 501 – 750 €
- 751 – 1 000 €
- Yli 1 000 €

11. Hankitteko enemmän uutuuksia, vai vanhempia konsolipelejä?

- Enemmän uutuuksia, kuin vanhempia pelejä.
- Uutuuksia sekä vanhempia suunnilleen yhtä paljon.
- Enemmän vanhempia kuin uutuuksia.
- Emme hanki konsolipelejä.

12. Saiko Tekijänoikeusneuvoston 2015 antama lausunto konsolipelien lainauksen vapautumisesta aikaan keskustelua kirjastonne konsolipelihankintoihin liittyen?

Ei lainkaan 1 2 3 4 5 Paljon

13. Mistä hankitte nykyään konsolipelinne?

- Välittäjiltä (BTJ ym.)
- Kaupasta (Prisma, Citymarket ym.)
- Pelikaupoista (Gamestop ym.)
- Nettikaupoista (cdon.fi ym.)

- Muu, mikä?
- Emme hanki konsolipelejä.

14. Jos vastasit edelliseen kysymykseen ”Muu, mikä?”, kerro siitä tässä tarkemmin.

15. Tekijänoikeusneuvoston 2015 antaman lausunnon mukaan tekijänoikeuden haltijoilla on mahdollisuus vaatia korvauksia lainausoikeudettomista peleistä kolmelta viimeiseltä kalenterivuodelta. Ollaanko kirjastossanne oltu huolissaan tästä mahdollisuudesta?

- Ei, todennäköisyys on liian pieni.
- Ei, todennäköisyydestä huolimatta korvaukset tulisivat pienemmiksi kuin lainausoikeudellisten konsolipelien hankinta välittäjiltä.
- Kyllä, mutta emme silti ole ostaneet lainausoikeuden sisältäviä pelejä.
- Kyllä, ja siksi ostamme konsolipelimme vain välittäjiltä 2015 lausunnon jälkeenkin.
- Emme hanki konsolipelejä.

16. Hinta ja ikäraajat ovat tyypillisimmät perusteet hankinnalle. Jos näitä ei oteta huomioon, mikä on seuraava hankintaperuste? Valitse kaksi vaihtoehtoa.

- Genre
- Suosio
- Hankintapyyntö
- Uutuus
- Klassikko
- Muu, mikä?
- Emme hanki konsolipelejä.

17. Jos vastasit edelliseen kysymykseen ”Muu, mikä?”, kerro siitä tässä tarkemmin.

18. Millaisena näette konsolipelien merkityksen osana kokoelmaa kirjastossanne?

Ei tärkeä 1 2 3 4 5 Tärkeä

19. Mihin oma aineistontuntemuksenne perustuu konsolipelien hankinnan kohdalla?

- Pelaan itse, perheessäni/lähipiirissäni pelataan.
- Tutustun aineistoon arvostelujen/median kautta.
- Kysyn työkavereiden kokemuksia ja mielipiteitä.
- Asiakkaiden hankintapyyntöihin.
- En tunne aineistoa juuri ollenkaan.
- Emme hanki konsolipelejä.

20. Mistä kirjastonne saa ensisijaisesti tietoa markkinoilla olevista peleistä?

- Välittäjien listoilla olevasta informaatiosta.
- Peli-aiheisista julkaisuista. (Lehdet ym.)
- Internetistä.
- Työntekijöiden tietämyksestä.
- Koulutuksista.

21. Järjestetäänkö kirjastotyöntekijöille konsolipeleihin liittyvää koulutusta tarpeeksi usein?

Ei tarpeeksi usein 1 2 3 4 5 Tarpeeksi usein

22. Kuinka tarpeellisena pidätte peleihin liittyvää koulutusta?

Ei tarpeellisena 1 2 3 4 5 Tarpeellisena

23. Mikä on yleisin syy olla osallistumatta peliaiheisiin koulutuksiin?

- Sijainti/välimatka.
- Maksullisuus.
- Sijaisen saaminen.
- Ei-kiinnostava aihe.

24. Olisiko peliaiheisten koulutusten parempi olla oma kokonaisuutensa, vai osana jotain muuta koulutusta?

- Niillä olisi hyvä olla oma itsenäinen kokonaisuutensa.
- Niiden olisi hyvä olla osana muuta koulutusta.
- Kumpi tahansa vaihtoehto sopii.

25. Mitä aihetta käsittelevät peliaiheiset koulutukset koette hyödyllisimmiksi? Valitse kaksi vaihtoehtoa.

- Pelit ja kokoelmatyö
- Pelikasvatus
- Pelivinkkaus
- Pelit ja tekijänoikeus
- Pelitapahtuman järjestäminen
- Pelien historia ja nykypäivä
- Pelien ikäraajat
- Lauta- ja roolipelit kirjastossa

26. Vapaa sana.

LIITE 2 Kysely ruotsiksi**1. Kön**

- Kvinna Man Jag vill inte berätta

2. Ålder

- 20 eller under
 21 – 25
 26 – 30
 31 – 35
 36 – 40
 41 – 45
 46 – 50
 51 – 55
 56 – 60
 61 – 65
 66 eller äldre

3. Bibliotekets hemkommuns befolkningsmängd

- Under 5 000 invånare
 5 000 – 10 000
 10 001 – 15 000
 15 001 – 20 000
 20 001 – 30 000
 30 001 – 40 000
 40 001 – 50 000
 50 001 – 75 000
 75 001 – 100 000
 Mer än 100 000 invånare

4. Ert biblioteks samling omfattar

- Under 30 000 titlar
- 30 000 – 50 000 titlar
- 50 001 – 100 000 titlar
- 100 001 – 250 000 titlar
- 250 001 – 500 000 titlar
- 500 001 – 800 000 titlar
- Över 800 000 titlar

5. Mängd av konsolspel i er samling.

- Det finns inga konsolspel i vår samling.
- 1 – 50
- 51–100
- 101 – 250
- 251 – 500
- 501 – 750
- 751–999
- 1000 eller mer

6. Har ert bibliotek en bestämd person som ansvarar för val av konsolspel?

- Förvärvsavdelningen väljer alla våra konsolspel.
- Varje avdelning som har konsolspel väljer dom självständigt.
- En person väljer konsolspel för alla avdelningar.
- En arbetsgrupp väljer konsolspel för alla avdelningar.
- Vi skaffar inga konsolspel.

7. Sker anskaffning av konsolspel självständigt i er varje bibliotekspunkt, eller sköts anskaffningen koncentrerad av ett bestämt bibliotek?

- Det finns en person eller arbetsgrupp på huvudbiblioteket som väljer konsolspel för alla bibliotekspunkter.
- Någon annan bibliotekspunkt än huvudbibliotek väljer konsolspel för alla bibliotek.
- Varje bibliotekspunkt har en person eller arbetsgrupp som väljer konsolspel.
- Vi skaffar inga konsolspel.

8. Hurdana konsolspel skaffar ert bibliotek, då det gäller åldersgränser?

- Vi skaffar konsolspel till 18-årsgräns (PEGI 18).
- Vi skaffar konsolspel till 16-årsgräns (PEGI 16).
- Vi skaffar konsolspel till 12-årsgräns (PEGI 12).
- Vi skaffar konsolspel till 7-årsgräns (PEGI 7).
- Vi skaffar bara konsolspel som är tillåtna för alla (PEGI 3).
- Vi skaffar inga konsolspel.

9. Har ert bibliotek en skild budget för konsolspel?

- Ja, vi har en egen budget för konsolspel.
- Nej, de ingår i av-materialets budget.
- Nej, vi skaffar dom sporadiskt enligt vad finns över från budget.
- Nej, vi skaffar inga konsolspel.

10. Hur mycket pengar använder ni för avskaffning av konsolspel per år i medeltal?

- 0 – 50 €
- 51 – 250 €
- 251 – 500 €
- 501 – 750 €
- 751 – 1 000 €
- Över 1 000 €

11. Skaffar ni mera nyheter eller äldre konsolspel?

- Mera nyheter än äldre konsolspel.
- Ungefär lika mycket båda.
- Mera äldre konsolspel än nyheter.
- Vi skaffar inga konsolspel.

12. Har Upphovsrättsrådets utlåtanden från år 2015 om konsolspelens utlåningsavreglering framkallat diskussion på ert bibliotek?

- Inte alls 1 2 3 4 5 Mycket

13. Var skaffar ni era konsolspel nu för tiden?

- Hos förmedlare (BTJ osv.)
- I storbutiker (Prisma, Citymarket osv.)
- I spelbutiker (Gamestop osv.)
- I näthandel (cdon.fi osv.)
- Någon annan plats.
- Vi skaffar inga konsolspel.

14. Om du svarade "Någon annan plats." på föregående frågan, berätta mera om det här.**15. Enligt Upphovsrättsrådets utlåtanden från 2015 har upphovsrättsinnehavare en möjlighet att kräva ersättningar från konsolspel utan lånerätt för de tre senaste kalenderår. Har ni varit bekymrad över denna möjlighet?**

- Nej, sannolikheten för den är för liten.
- Nej, trots av möjligheten, skulle ersättningarna bli mindre än avskaffning av konsolspel med lånerätt från förmedlare.
- Ja, men vi har ändå inte köpt konsolspel med lånerätt.
- Ja, och därför skaffar vi våra konsolspel endast från förmedlare även efter 2015 utlåtanden.
- Vi skaffar inga konsolspel.

16. Pris och åldersgräns är de typiska motiveringarna för avskaffning av konsolspel. Om man inte tar dom i beaktande, vad är de näst viktigaste motiveringarna för avskaffning? Välj två alternativ.

- Genre
- Popularitet
- Inköpsförslag
- Nyhet
- Klassiker
- Något annat.
- Vi skaffar inga konsolspel.

17. Om du svarade "Något annat" på föregående frågan, berätta mera om det här.

18. Hur ser ert bibliotek konsolspelens betydelse som en del av er samling?

Inte viktigt 1 2 3 4 5 Viktigt

19. Vart grundar ni er mediekunskap vid avskaffning av konsolspel?

- Jag spelar konsolspel själv/mina närmaste kretsar spelar.
- Jag bekantar mig genom uppskattningar/medier.
- Jag frågar mina kollegor för deras erfarenhet och åsikter.
- Till kundens inköpsförslag.
- Jag känner detta medier nästan inte alls.
- Vi skaffar inga konsolspel.

20. Varifrån får ert bibliotek främsta information om konsolspel på marknaden?

- Förmedlarens urvalslistors information.
- Publikationer med speltema. (Tidningar osv.)
- På nätet.
- Biblioteksanställda.
- Utbildningar.

21. Ordnas utbildningsdagar om konsolspel tillräckligt ofta för biblioteksanställda?

Inte tillräckligt ofta 1 2 3 4 5 Tillräckligt ofta

22. Hur nödvändiga anser ni att utbildningar om spel är?

Inte nödvändiga 1 2 3 4 5 Nödvändiga

23. Vad är den vanligaste orsaken till att inte ta del i utbildningar om spel?

- Läge/distans.
- Kostnader.
- Att få en vikarie.
- Det är inte ett intressant tema.

24. Skulle det vara bättre om utbildningsdagar om spel var sin egen helhet eller är det bättre om det är en del av en annan utbildningsdag?

- Det skulle vara bättre om det var sin egen helhet.
- Det skulle vara bättre om det var en del av en annan utbildningsdag.
- Båda alternativ låter bra.

25. Vilka teman på utbildningsdagar som behandlar spel känner ni de mest nödvändiga? Välj två alternativ.

- Spel och beståndsutveckling.
- Spelbaserat lärande.
- Speltips.
- Spel och upphovsrätt.
- Organisering av ett spelevenemang.
- Nutid och historia av spel.
- Konsolspel och åldersgräns.
- Bräd- och rollspel på bibliotek.

26. Fritt ord.

LIITE 3 Kyselyn saatekirjeet suomeksi ja ruotsiksi

Hei!

Tässä kyselyssä tutkitaan Suomen yleisten kirjastojen konsolipelien hankintaa sen jälkeen, kun Tekijänoikeusneuvosto antoi lausunnon 2015, ettei konsolipeleihin olisi enää pakollista hankkia lainausoikeuksia. Kysely kohdistuu nimenomaan konsolipeleihin (esim. PlayStation, Xbox, WiiU jne.), eikä tietokoneella pelattaviin CD-ROM -peleihin.

Kyselyyn vastaaminen tapahtuu anonymisti. Vastauksista kootaan kaikkia yleisiä kirjastoja hyödyttävää tietoa liittyen kirjastojen konsolipelikokoelmiin ja konsolipelien hankintaan. Vastaaajien määrää per kirjasto ei ole rajoitettu, joten kyselyä suositellaan jakamaan kirjaston sisällä kaikille siitä kiinnostuneille. Vastauksenne kyselyyn on erittäin arvokas, vaikka kirjastonne kokoelmassa ei olisi lainkaan konsolipelejä. Kyselyyn vastaamiseen menee noin 15 minuuttia. Kysely on osa opinnäytetyötä.

Kyselyn vastausaika on 25.9 – 13.10.2017.

Linkki suomenkieliseen kyselyyn:

Kiitos jo etukäteen ajastanne ja vastauksistanne!

Hej!

Denna enkät undersöker allmänna biblioteks anskaffning av konsolspel efter Upphovsrättsrådets låtande år 2015 att det är inte längre obligatorisk för bibliotek att köpa lånerätt för sina konsolspel. Enkäten är riktad särskilt till konsolspel (t.ex. PlayStation, Xbox, WiiU osv.) och inte CD-ROM -spel som man spelar med datorn.

Svaren för denna enkät sker anonymt. Genom svaren som fås samlas ihop nyttig information om bibliotekens konsolspelsamling och anskaffning av konsolspel för varje allmänt bibliotek. Mängden av svar är inte begränsad, så det är rekommenderat att ni delar denna enkät för alla som kan vara intresserade av att svara på ert bibliotek. Ert svar är väldigt värdefullt fast ni skulle inte alls ha konsolspel på ert

bibliotek. Det tar ungefär 15 minuter att svara för denna enkät. Enkät er en del av lärdomsprov.

Enkäts svarstid är 25.9 – 13.10.2017.

Länk till enkät på svenska:

Tack i förväg för er tid och svaren!

Eveliina Matalamäki

Seinäjoen Ammattikorkeakoulu | Seinäjoki Yrkeshögskola

Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelma | Utbildningsprogram i Biblioteks- och Informationstjänst