

Susanna Häyhä

**KONSOLIPELIEN VALINTA JA LAINAAMINEN
LAPPEENRANNAN KAUPUNGINKIRJASTOSSA**

**KONSOLIPELIEN VALINTA JA LAINAAMINEN
LAPPEENRANNAN KAUPUNGINKIRJASTOSSA**

Susanna Häyhä
Opinnäytetyö
Syksy 2018
Kirjasto- ja tietopalveluala
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Tekijä(t): Susanna Häyhä

Opinnäytetyön nimi: Konsolipelien valinta ja lainaaminen Lappeenrannan kaupunginkirjastossa

Työn ohjaaja: Jorma Niemitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2018

Sivumäärä: 38 + 9

Konsolipelejä hankitaan jonkin verran kirjastoon ja niitä lainataan todella paljon. Lainausmääriä ei ole kuitenkaan aiemmin tutkittu ja nyt haluttiin samalla myös selvittää muun muassa millaisia pelejä asiakkaat toivovat kirjastoon jatkossa hankittavan. Työn toimeksiantajana on Lappeenrannan kaupunginkirjasto.

Opinnäytetyöni tavoitteena on selvittää, minkä verran Lappeenrannan pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston konsolipelejä lainataan, millainen konsolipelikokoelma lasten- ja nuortenosastolta löytyy ja millä perusteilla konsolipelejä valitaan kirjastoon.

Tutkimusmenetelmänä on osittain kvalitatiivinen tutkimus, jossa tuloksia tarkastellaan kyselyjen ja haastattelujen perusteella, mutta osittain myös kvantitatiivinen tutkimus lainaustilastojen tarkastelujen osalta.

Asiakaskyselyn perusteella saatiin selville millaisia konsolipelejä asiakkaat mieluiten lainaavat ja millaisia pelejä kirjastoon toivotaan lisää. Haastatteluista ilmenee hyvin muun muassa pelien valintakriteerit ja henkilöstön kiinnostuneisuus peliaiheisiin koulutuksiin. Lainauksien perusteella voidaan jatkossa huomioida paremmin asiakkaita kiinnostavat pelilajit ja pelit aineiston valinnassa.

Tutkimusta ja sen tuloksia voidaan hyödyntää jatkossa, kun uusia konsolipelejä valitaan kirjastoon ja kehitetään lasten- ja nuortenosaston aineistoa. Kysely- ja haastattelulomakkeet ovat vapaasti käytettävissä muidenkin kirjastojen vastaavissa tutkimuksissa.

Asiasanat: aineiston valinta, konsolipelit, lainaaminen, pelaaminen, yleiset kirjastot

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Library and Information Services

Author(s): Susanna Häyhä

Title of thesis: Selection and lending of console games in Lappeenranta City Library

Supervisor(s): Jorma Niemitalo

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2018 Number of pages: 38 + 9

Console games are purchased to the library and customers borrow the games, in quite big amounts. The amount of console games taken for a lent are, however, not been studied before. Thesis aims to study the amounts of console games lent from the library, and which games are most favourite among the clients, and furtherly; which kinds of games the clients wish the library would purchase in the future. The mandator of thesis is Lappeenranta city library.

The objective of this thesis is to examine the amount of console games lent from Lappeenranta city library, in the department of children and youth. This thesis also studies the selection of console games in above said department. Thesis examines also which games are not lent, and if these games have something in common.

The research method is partly qualitative, as the results are examined through customer surveys and staff interviews. However, this thesis is partly quantitative as it examined the statistics of the console games taken for lent.

Based on the customer survey, thesis found out that combat games are most borrowed games among the customers. The second favourite were adventure games and third most wanted games were sport games. The library can better serve the customers in the future by purchasing those kinds of games.

Through the staff interviews, the study examined, that most of the staff is interested in the contents of the games, and virtual worlds. The staff has a positive approach towards the education of games arranged in the library.

Thesis and its results can be beneficial in future when new games are purchased in Lappeenranta city library. Customer inquiries can be used in other libraries in Finland when similar studies are carried out.

Keywords: selection, console games, lending, gaming, public libraries

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	8
2	KONSOLIPELIEN HISTORIAA JA NYKYPÄIVÄÄ	9
3	TEKIJÄNOIKEUDET JA KIRJASTOJEN KONSOLIPELIT	11
4	LAPPEENRANNAN KAUPUNKI JA KIRJASTOT	13
5	KOKOELMAPOLITIIKKA JA KONSOLIPELIEN VALINTA	15
5.1	Konsolipelien valinta ja budjetti	16
5.2	Kokoelmien määrät ja hankinnat	17
6	KONSOLIPELIT JA PELAAMINEN PÄÄKIRJASTOSSA	23
6.1	Lasten- ja nuortenosaston konsolipelikokoelma	24
6.2	Lasten- ja nuortenosaston pelinurkka	25
7	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	27
7.1	Tutkimuskysymykset	28
7.2	Tutkimusmenetelmät	28
8	TUTKIMUSTULOKSET	30
8.1	Asiakaskyselyt	30
8.2	Henkilökunnan haastattelut	33
8.3	Lainaustilastot	34
9	JOHTOPÄÄTÖKSET	36
10	POHDINTA	37
	LÄHTEET	39
	LIITTEET	43

KÄYTETYT LYHENTEET JA TERMIT

Digitaaliset pelit	Digitaaliset pelit tarvitsevat digitaalista mediaa sekä teknologiaa toimiakseen. Digitaalisia pelejä voidaan pelata esimerkiksi tietokoneella, pelikonsolilla tai älypuhelimella. Mobiili-, selain-, tietokone- ja (käsi)konsolipelit ovat kaikki digitaalisia pelejä. (Forsten 2007, 55; Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 7; Pietilä 2013, 6.)
Kokoelmapolitiikka	Kirjaston kokoelmapolitiikka määrittelee, millaista aineistoa kirjastoon hankitaan ja millä perusteella, sekä miten kirjaston kokoelmaa ylläpidetään ja kehitetään. (Harju 22.8.2016).
Konsolipelit	Pelikonsolilla pelattava peli videopeli. Ks. Pelikonsolit. (Matalamäki 2017, 7).
PEGI -järjestelmä	Pan European Game Information on yleiseurooppalainen luokitusjärjestelmä, joka kertoo sisältösymboleilla ja ikärajamerkinnöillä muun muassa elokuvien ja pelien sisällön soveltuvuudesta kuluttajille. (PEGI 2017, hakupäivä 22.8.2018; Pietilä 2013, 7; Tossavainen 2013, 39–40.)
Pelikonsolit	Esimerkiksi PlayStation 4, Nintendo Wii ja Xbox One ovat pelikonsoleita, jotka ovat valmistettu ensisijaisesti konsolipelien pelaamista varten. Pelikonsolit jaetaan pöytä- ja käsikonsoleihin. Pöytäkonsolit liitetään televisioon ja peliä pelataan ohjaimen avulla. Pienissä käsikonsoleissa on oma näyttö ja ohjainnäppäimet, joten sen voi ottaa helposti mukaan vaikka matkalle. (Forsten 2007, 55; Matalamäki 2017, 7; Pietilä 2013, 6.)
PS 4	PS 4 on lyhenne Sonyn PlayStation 4 -pelikonsolista, joka julkaistiin vuonna 2013. Aiemmat versiot ovat PS 3 (2006) ja PS 2 (2000). Ensimmäinen PlayStation julkaistiin vuonna 1994. (Roponen & Kataja-aho 2016, 29; 32; 34.)

Valintaperiaatteet	Kirjaston periaatteet, joiden mukaisesti aineistoa valitaan kirjastoon. Valintaperiaatteita voivat olla kysyntä, aineiston ajankohtaisuus ja sisällön laatu. (Pietilä 2013, 6.)
Wii U	Wii U on Nintendon pelikonsoli, joka julkaistiin vuonna 2012. Aikaisempi versio Wii, julkaistiin vuonna 2006. (Roponen & Kataja-aho 2016, 32; 34.)
Xbox One/Xbox 360	Xbox One ja Xbox 360 ovat Microsoftin pelikonsoleja. Xbox One julkaistiin vuonna 2013 ja Xbox 360 vuonna 2005. (Roponen & Kataja-aho 2016, 32; 34.)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli selvittää Lappeenrannan kaupungin pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston konsolipelien valintaa ja lainausta. Opinnäytetyön aiheen sain työskennellessäni vs. kirjastovirkailijana Lappeenrannan pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolla vuosina 2017–2018 ja keskustellessani opinnäytetyön aiheesta esimieheni ja kirjaston kokoelmapäällikön kanssa. Konsolipelejä lainataan paljon ja niitä myös pelataan jonkin verran lasten- ja nuortenosastolla sijaitsevassa Pelinurkassa. Lainausmääriä ei ole aiemmin tutkittu ja nyt haluttiin samalla myös selvittää muun muassa, millaisia pelejä asiakkaat haluaisivat jatkossa kirjastoon hankittavan. Työn toimeksiantaja on Lappeenrannan kaupunginkirjasto.

Teoreettisessa osuudessa käydään läpi konsolipelien historiaa ja nykypäivää, tekijänoikeuksia ja kirjaston konsolipelejä, esitellään lyhyesti Lappeenrannan kaupunkia ja sen kirjastoja sekä tarkastellaan kokoelmapolitiikkaa ja aineiston valintaa. Teoreettinen osuus päättyy lukuun kuusi, jossa käsitellään konsolipelejä ja pelaamista kirjastossa. Tutkimusaineistona on käytetty alan kirjallisuutta sekä konsolipelien valintaan ja hankintaan liittyviä opinnäytetöitä, joita ovat tehneet esimerkiksi Matti Mänty (2013) ja Noora Pietilä (2013). Eveliina Matalamäen (2017) opinnäytetyö käsitteli sekä konsolipelien hankintaa ja merkitystä yleisissä kirjastoissa, että tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutusta konsolipelien hankintaan.

Empiirinen osa toteutettiin haastattelemalla lasten- ja nuortenosastolla työskenteleviä henkilöitä ja kirjaston kokoelmapäällikköä, kyselemällä asiakkaiden mielipiteitä kyselylomakkeen avulla ja tarkastelemalla kirjaston hankinta- ja lainaustilastoja. Tutkimustulokset esitellään luvussa kahdeksan. Haastattelukysymykset ja kyselylomake saatekirjeineen ovat liitteinä tämän raportin lopussa.

2 KONSOLIPELIEN HISTORIAA JA NYKYPÄIVÄÄ

Ensimmäiset digitaaliset pelit syntyivät kokeellisina projekteina yliopistoissa ja tutkimuskeskuksissa jo 1950-luvulla. Pelit liittyivät niin tieteelliseen tutkimukseen kuin tietokoneiden interaktiivisen käytön tutkimiseen sekä niiden avulla testattiin muun muassa tietokoneen suorituskehoa tai esiteltiin laitteen käyttöä. Pelaamiseen käytetyt laitteet olivat korkeakouluympäristössä tiukasti rajatussa käytössä ja niitä sai käyttää työntekijöiden lisäksi yleensä vain paikalliset tietokone- ja ATK-kerhojen jäsenet. (Olkkonen 2010, 31; Sihvonen 2010, 23.)

Brown Box oli ensimmäinen kotikäyttöön suunniteltu pelialusta ja se keksittiin vuonna 1967. Sen keksijä *Ralph Baer* suunnitteli laitteen toimimaan television välityksellä, mutta puuttuvan rahoituksen johdosta *Brown Box* ei koskaan tullut markkinoille. Vuonna 1972 Baer solmi lisenssisopimuksen *Magnavox* -nimisen yrityksen kanssa ja pian syntyi pelikonsoli, *Magnavox Odyssey*. Amerikkalainen *Atari*-yhtiö valtasi pelikonemarkkinat myöhemmin, vuonna 1975 julkaistulla pelikonsolilla nimeltään *Atari Sears Tele-Games Pong System*. *Atarilta* ja *Magnavoxilta* ilmestyi myöhemmin vielä lisää uusia, paranneltuja versioita markkinoille. (Roaponen & Kataja-aho 2016, 21–22.)

1970–1980 -luvut olivat merkittävää aikaa digitaalisten pelien kehitymiselle. Vuonna 1972 amerikkalaisyhtiö *Atari* julkaisi *Pong* -tennispelin, jonka jälkeen ilmestyi lisää varhaisia peliklassikoita, kuten esimerkiksi *Asteroids*, *Battlezone*, *Breakout*, *Centipede*, *Missile Command* ja *Tempest*. Japanilaisista pelivalmistajista merkittävimmäksi nousi *Nintendo*, jonka tunnetuimpia pelihahmoja ovat edelleen *Donkey Kong* ja *Mario*. *Space Invaders* (1978) ja *Pac-Man* (1980) olivat suosittuja Japanista saapuneita pelejä. (Mäyrä 2004, 423–424; Pietilä 2013, 10.)

Vuonna 1977 japanilainen *Nintendo* julkaisi oman pelikonsolisarjansa, jonka nimi oli *The Color TV Game Series*. Pelikonsolia myytiin ainoastaan Japanissa ja ne jäljittelivät enimmäkseen *Ataria*, niissä oli jopa *Pong*-tyylisiä pelejäkin. Muita peliyhtiöitä, kuten esimerkiksi *Fairchild*, *RCA* ja *Coleco* yrittivät myös markkinoille konsoleillaan, mutta niistä ainoastaan *Colecon Telstar* otettiin hyvin vastaan. Sillä oli ominaisuuksinaan muun muassa värit ja eri vaikeusasteita peleissä. *Coleco* julkaisi lisää pelikonsoleita 1977–1978 ja niissä oli mahdollista pelata ampumis-, kilpa-auto- ja flipperipelejä. 1980-luvulla julkaistuja klassikoita ovat muun muassa *Mario Bros* (1983), *The Legend of Zelda* (1986) ja *Final Fantasy* (1987). (Roaponen & Kataja-aho 2016, 23–24.)

Vuonna 1983 julkaistiin pelikonsolit sekä *Segalta* että Nintendolta. Kolmannen konsolisukupolven myydyin pelikonsoli oli *Nintendo Entertainment System (NES)*. Vuosina 1986 - 1990 kilpailu oli kovaa ja kumpikin yrityksistä julkaisi uusia pelikonsoleita. Nintendo nostatti kuitenkin asemaansa julkaisemalla vuonna 1989 ensimmäisen LCD-näytöllä varustetun käsikonsolin nimeltään *Game-Boy*. Neljännen konsolisukupolven kuului vuonna 1988 Segan julkaisema *Mega Drive/Genesis*. Tämä oli Segan menestyksekkäin pelikonsoli. 1990-luvulla pelikasettien tilalle tulivat CD-levyt ja pelit siirtyivät 2D-grafiikoista 3D-grafiikoihin. (Roponen & Kataja-aho 2016, 25–26, 28.)

Roposen & Kataja-ahon (2016, 32–35) mukaan 2000-luvun alku tunnetaan pelikonsolimarkkinoiden tasaantumisenä ja seitsemännen konsolisukupolven aikana. Markkinat ovat tasaantuneet kolmen suurtekijän, Microsoftin, Sonyn ja Nintendon kesken. Nyt elämme jo kahdeksannen konsolisukupolven aikaa, johon kuuluvat Microsoftin Xbox One (2013), Nintendon Wii U (2012) ja Sonyn PlayStation 4 (2013). Pelikonsolien kehityshistoria on siis jaettu sukupolviin ja jaottelu perustuu pelien teknologiseen kehittymiseen. Jokaisella konsolisukupolvella on ollut omat huippukonsolinsa, jotka ovat edistäneet konsolien kehittymistä nykyhetkeen. (Roponen & Kataja-aho 2016, 39; Rud-dock & Ruhala 2010, 38.)

Varhaisimmat digitaaliset pelit olivat aluksi melko yksinkertaisia, mutta ne kehittyivät varsin nopeasti. Aiemmin lineaarisesti kulkevat tasohyppelypelit ovat muuttuneet entistä moniulotteisimmiksi kokonaisuuksiksi. Kolmiulotteinen grafiikka, eli 3D-grafiikka on tuonut pelit aivan uudelle tasolle mahdollistaen muun muassa hahmojen entistä vapaamman liikkuvuuden pelimaailmoissa. Nykyisin pelikonsolilla voidaan toistaa esimerkiksi DVD- ja Blu-Ray -elokuvia ja laitteilla pääsee myös internetiin, jolloin on mahdollista pelata erilaisia verkkopelejä ja päivittää helposti laitteiston ohjelmisto. Pelikonsolit ovat helppokäyttöisiä ja erilaisten pelityyppien kehittyminen on tuonut lisää uusia pelaajia, kun taas PC-pelaaminen on hiipunut jo useiden vuosien ajan. (Forsten 2007, 31; 56–57; Olkkonen 2010, 31.)

Forstenin (2007, 57) mukaan pelaamisen tulevaisuus on verkossa, pelattiinpa sitten tietokoneella, pelikonsolilla tai älypuhelimella. Seuraava askel voisi kenties olla e-kirjojen lainausta vastaava palvelu ja digitaalisessa muodossa olevien pelien lainaaminen voisi kenties toimia myös pelien väliaikaisilla käyttölisensseillä kirjastokorttivarmennetta käyttäen. Kansainvälistä painetta ladattavien digitaalisten pelien lisäämiseksi kirjastoaineistoon ja niiden lainattavuuteen on varmasti kova. Tulevaisuudessa kehitystä tapahtunee tällä saralla ainakin jossain määrin. (Marjomaa 2016; Matalamäki 2017, 17.)

3 TEKIJÄNOIKEUDET JA KIRJASTOJEN KONSOLIPELIT

Suomen tekijänoikeuslaki (8.7.1961/404) on peräisin vuodelta 1961, jonka jälkeen sitä on muokattu ja täydennetty erilaisten säädösten mukaisesti nykyhetkeen. Poroilan (2006, 16) mukaan tekijänoikeusjärjestelmän perustehtävänä on turvata ne oikeudet, jotka lain perusteella katsotaan kuuluvan teoksen tekijälle tai oikeudenhaltijalle. Tekijänoikeuden haltijalle muodostuu siten teokseensa taloudelliset yksinoikeudet, joka tarkoittaa oikeutta määrätä teoksesta, valmistamalla kappaleita ja saattamalla niitä yleisön saataville. (Matalamäki 2017, 19; Poroila 2006, 16.)

Tietokone- ja konsolipelien asema on tekijänoikeuslain osalta hieman hankala, koska niitä ei ole mainittu missään pykälässä omana teoslajinaan tai johonkin toiseen kuuluvana eikä melko iäkstä tekijänoikeuslakia ole edes yritetty päivittää vastaamaan uudemman tekniikan ja mediakulttuurin mukana tuomia teostyyppisiä. Tekijänoikeuslain 19 § mukaan kappaleen saa vapaasti levittää edelleen, kun teoksen kappale on ensimmäisen kerran myyty tai muuten pysyvästi luovutettu Euroopan talousalueella. Kappaleen vapaa levittäminen ei kuitenkaan koske elokuvateoksia tai tietokoneella luettavassa muodossa olevien tietokoneohjelmien kappaleiden saattamista yleisön saataville lainaamalla. (Matalamäki 2017, 19–20; Poroila 2006, 16–17; Tekijänoikeuslaki 821/2005, 2:19.)

Teoksen tekijällä on aina oikeus korvaukseen silloin, kun näiden teosten kappaleita lainataan yleisölle. Oikeutta korvaukseen ei kuitenkaan ole silloin, jos lainaaminen tapahtuu muusta kuin yleisestä tai korkeakoulukirjastosta. Oikeus korvaukseen raukeaa, jos korvausta ei vaadita todisteellisesti kolmen vuoden kuluessa korvaukseen oikeuttaneen kalenterivuoden päättyessä. (Matalamäki 2017, 20; Tekijänoikeuslaki 821/2005, 2:19.)

Matalamäen (2017, 22; 24) mukaan tekijänoikeusneuvoston lausunnoissa käsiteltiin tietokone- ja konsolipelien ongelmallista asemaa tekijänoikeudellisena teoslajina. Vuonna 2015 Tekijänoikeusneuvosto päätyi launnossaan siihen, että kyseessä olevat pelit eivät ole suoraan rinnastettavissa tietokoneohjelmiin tai elokuvateoksiin. Toisin sanoen kappaleen lainaaminen ei edelleenkään edellytä erillistä lainauslupaa tekijältä tai tekijänoikeuden haltijalta.

Heikki Marjomaa (2015) kirjoitti *Pelin paikka* -blogissaan pelien ja peliaineistojen merkittävästä ja monipuolisesta historiasta sekä konsolipelien lainaamisen ja hankinnan vapautumisesta. Kokoelmaan on tulevaisuudessa mahdollisuus hankkia vapaasti niin uutuuksia kuin vanhempiakin

1

konsolipelejä. Hankintaehdotuksiin pystytään vastaamaan myös entistä paremmin, kun lainausoikeuksista ei tarvitse enää huolehtia. Asiakkailla on lisäksi mahdollisuus korvata vaikkapa rikkoutunut peli uudella kappaleella, mikä ei aiemmin ole ollut mahdollista. Lisäksi konsolipelejä on mahdollista ottaa vastaan lahjoituksina ja sen ansiosta olisi mahdollista saada kokoelmiin myös vanhempia pelejä. (Matalamäki 2017, 24–25.)

Tekijänoikeussäädökset saattavat tuntua hieman vaikeaselkoisilta, mutta niitä on silti noudatettava siinä missä lakeja yleensäkin. Tekijänoikeudet koskevat kaikkia, niin kirjastoja ja sen henkilökuntaa kuin asiakkaitakin. Kirjastoalalla tarvitaan tekijänoikeuden tuntemusta jatkuvasti ja jokapäiväisessä toiminnassa eteen voi tulla tilanteita, jotka pitää pystyä ratkaisemaan säädösten mukaisesti syyllistymättä itse tai ohjaamatta asiakkaita laittomuuksiin. Hyvään asiakaspalveluun kuuluu myös se, että kirjaston henkilökunta osa neuvoo tekijänoikeuksiin liittyvissä asioissa. (Mänty 2013, 13–14; Poroila 2007, 64–65.)

4 LAPPEENRANNAN KAUPUNKI JA KIRJASTOT

Lappeenranta on vilkas opiskelu- ja matkailukaupunki Etelä-Karjalassa Saimaan rannalla. Yhteistä rajaa sillä on Venäjän kanssa noin 70 kilometriä. Lappeenrannan naapurikuntia ovat Imatra, Lemi, Luumäki, Miehikkälä, Ruokolahti ja Taipalsaari. Lappeenrannassa on noin 73 000 asukasta ja se on Suomen 13. suurin kaupunki. (Lappeenrannan kaupunki. 2018a, hakupäivä 5.5.2018.)

Lappeenrannassa on 18 kunnallista ja neljä yksityistä päiväkotia sekä useita perhepäivähoitajia. (Lappeenrannan kaupunki. 2018b, hakupäivä 5.5.2018). Lappeenrannassa on 18 peruskoulua, joissa on yhteensä noin 6 100 oppilasta. Kaupungissa on myös Steinerkoulu sekä Itä-Suomen koulu, jossa opetetaan venäjän kieltä ja kulttuuria. (Lappeenrannan kaupunki 2018c, hakupäivä 5.5.2018.) Mahdollisuudet jatko-opiskeluun ovat hyvät ja Lappeenrannassa toimii kahden lukion lisäksi muun muassa Saimaan ammattikorkeakoulu, Saimaan ammattiopisto Sampo, Lappeenrannan teknillinen yliopisto ja Maasotakoulu. (Lappeenrannan kaupunki 2018d, hakupäivä 5.5.2018).

Lappeenrannan kaupunginkirjastoon kuuluu pääkirjaston lisäksi 9 lähikirjastoa sekä kirjastoauto. Tällä hetkellä Korvenkylän ja Pontuksen lähikirjastoissa on mahdollista asioida myös omatoimiaikoina. Joutsenon, Lauritsalan, Voisalmen ja Ylämaan lähikirjastoissa omatoimiajat otetaan käyttöön syksyn 2018 aikana. Vakinaista henkilökuntaa kaupunginkirjastossa on yhteensä noin 50, joista yhden palvelujohtajan lisäksi neljä kirjastovirkailijaa työskentelee pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolla. Lappeenrannan kirjastoissa työskentelee myös ajoittain määräaikaista työntekijöitä ja harjoittelijoita. (Kemppainen 2017, hakupäivä 22.9.2018, Lappeenrannan kaupunki 2018e, hakupäivä 21.9.2018; Lappeenrannan kaupunki. 2018g, hakupäivä 22.9.2018; Lappeenrannan maakuntakirjaston toimintakertomus 2016, 6–7.)

Lappeenrannan kaupunginkirjasto kuuluu Etelä-Karjalan Heili-kirjastoihin, jossa ovat lisäksi mukana Imatra, Lemi, Luumäki, Parikkala, Rautjärvi, Ruokolahti, Savitaipale ja Taipalsaari. Heili-kirjastoihin kuuluu kaikkiaan 24 kirjastoa ja yksi kirjastoauto. Kirjastokimppa aloitti toimintansa joulukuussa 2013. (Heili-verkkokirjasto 2018, hakupäivä 22.9.2018; Lappeenrannan maakuntakirjaston toimintakertomus 2014, 16.)

Vuonna 2016 Lappeenrannan kaupunginkirjaston toimipisteissä vierailtiin yhteensä 500 051 kertaa ja verkkokirjastossa käyntejä oli 185 854. Lainoja oli yhteensä 985 344, joista pääkirjastosta

lainatun aineiston osuus oli 56,2 % eli 552 972 lainaa. Digitaalisia pelejä lainattiin yhteensä 6 111 kappaletta. Asukasta kohti kirjastokäyntejä oli 6,86 ja lainoja 13,54. (Lappeenrannan maakuntakirjaston toimintakertomus 2016, 14. Sisäinen lähde.)

5 KOKOELMAPOLITIIKKA JA KONSOLIPELIEN VALINTA

Kirjaston kokoelmapolitiikka määrittelee, millaista aineistoa kirjastoon hankitaan ja millä perusteella. Se määrittelee myös, miten kirjaston kokoelmaa ylläpidetään ja kehitetään. Aineiston valinnan tavoitteena on vastata lain tavoitteisiin ja tarjota asiakkaille mahdollisimman monipuolinen ja laaja-alainen aktiivisessa käytössä oleva kokoelma. (Harju 22.8.2016, luento).

Etelä-Karjalan Heili-kirjastoilla on yhteinen kokoelmaohjelma ja valintaperiaatteet. Kokoelmaohjelma tarkistetaan ja päivitetään vähintäänkin valtuustokausittain, yleensä alueellisen strategian päivittämisen yhteydessä. Aineiston valinnassa huomioidaan tasa-arvo, ikä- ja kieliryhmät sekä erityisryhmien tarpeet. Kirjallisuuden lisäksi kirjastoihin hankitaan myös musiikkia, elokuvia, pelejä, kielikursseja, äänikirjoja sekä muuta kirjastokäyttöön soveltuvaa aineistoa. Kokoelmaohjelman mukaan pelejä hankitaan eri konsoleille mahdollisuuksien ja kysynnän mukaan eri ikäryhmät huomioiden. Tavoitteena on laadukas ja monipuolinen konsolipelivalikoima. (Lappeenrannan kaupunki 2018f, hakupäivä 5.5.2018.)

Opetus- ja kulttuuriministeriö suosittaa kirjastojen laatusuositusohjelmassaan kirjastojen seudullista kokoelmayhteistyötä. Yhdessä laaditut kokoelmaperiaatteet auttavat alueen kirjastoja hahmottamaan oman kokoelmansa roolia ja rajoja suhteessa seudulliseen, laajempaan kokonaisuuteen. Yhteistyössä voidaan hyödyntää kirjastoista löytyvää osaamista ja kunkin kirjaston erityispiirteiden tuntemusta. Keskitäminen tuo kustannussäästöjä, karsii päällekkäistä työtä ja säästää työaika. (Maunu 2011, 111–112.)

Kokoelmaperiaatteet kannattaakin laatia, koska jo pelkästään periaatteiden laatimisprosessi antaa mahdollisuudet kirjaston itsetarkkailuun sekä lisäksi toiminnan ja kokoelman arviointiin. Periaatteet auttavat saavuttamaan kokoelman johdonmukaisuuden, koordinoimaan eri työntekijöiden työtehtäviä ja selvittämään työnjakoa kokoelmatyössä. Yhtenäiset toimintalinjat vähentävät yksittäisiä päätöksentekotilanteita ja tukevat kokoelmatyötä muun muassa hankinta- ja poistopäätöksissä. Ennen kaikkea kirjatut periaatteet lisäävät luottamusta kirjaston toimintaa kohtaan ja antavat esimerkiksi asiakkaille ja kunnan toimielimille keinon arvioida kirjaston toimintaa. (Sareslahti 1986, 79–80.)

Ari Sareslahden teoksessa ”Kokoelmatyö yleisissä kirjastoissa” tarkastellaan muun muassa mitä tehtäviä kokoelmatyöhön sisältyy ja mitä tulee ottaa huomioon kokoelmia rakennettaessa. Teoksessaan Sareslahti (1986, 12–13) tarkoittaa kokoelman kehittämisellä suunnitelmallista ja

systemaattista toimintaa, jonka tarkoituksena on muuttaa tietoisesti olemassa olevaa kokoelmaa entistä paremmaksi. Kokoelmatyö -käsitteellä kuvataan yleisesti sitä toimintaa, jonka kautta kirjaston kokoelma on muotoutunut.

Sareslahti (1986, 13–14; 17) viittaa teoksessaan myös G.E. Evansin kokonaisvaltaisen syklisen mallin kokoelman kehittämisprosessiin, joka koostuu kuudesta eri osatoiminnosta: yhteisöanalyysistä, valintapolitiikasta, valinnasta, hankinnasta, karsimisesta ja arvioinnista. Yhdessä nämä osatoiminnot muodostavat parhaan mahdollisen kokonaisuuden. Kokoelman kehittämistyön tärkeimpänä vaiheena voidaan kuitenkin pitää aineiston valintaa, koska niukkojen resurssien takia kaikkea ei millään voida hankkia vaan on tehtävä päätökset siitä, mitä aineistoa miltäkin alalta hankitaan.

Wilenin (2007, 18) mukaan päivittäisen kokoelmatyön lisäksi on tärkeää tutkia sitä, miten asiakkaat näkevät kokoelmat ja toimivat suhteessa niihin. On myös pohdittava muun muassa sitä, miten hyvin aineiston sisäinen järjestämislogiikka ja hyllyille asettelu edistää tai hankaloittaa niiden käyttöä sekä miten helposti lähestyttäviä kokoelmat yleensäkin ovat. Tämä koskee yhtä hyvin niin paperisia kuin elektronisiaakin kokoelmia.

5.1 Konsolipelien valinta ja budjetti

Kirjastoammattilainen ymmärtää aineiston merkityksen kirjastonsa yhteiskunnallisen tehtävän toteuttajana. Omaa kokoelmaa katsotaan osana koko maan ja maailman aineistotarjontaa. Aineisto valitaan suhteessa olemassa olevaan kokoelmaan sekä tarjolla olevan aineiston kokonaisuuteen ja käyttäjäkunnan tarpeisiin. Valinnassa ratkaisee sisältö eikä mediamuoto. Kirjastoilla on kulttuuripoliittinen vastuu tuoda esiin aineistoja, jotka eivät muuten saa näkyvyyttä. Kirjastojen hankintaperiaatteet ja kokoelmapolitiikka esitellään avoimesti, esim. ilmaistaan selkeä kanta pornografiseen tai väkivaltaiseen aineistoon. (Suomen kirjastoseura 2017, 4.)

Marjomaa (2013, 76) toteaa, että kirjaston näkökulmasta pelit kuuluvat kirjastoon palveluna ja kokoelman osana, koska ne ovat pääasiassa kulttuurisisältöjä. Kokoelman kehittämisessä valintaa voidaan Sareslahden (1986, 17) mielestä pitää tärkeimpänä vaiheena, jossa päätetään mitä materiaalia hankitaan tai ei hankita. Valinnan avulla voidaan toteuttaa myös ne kirjaston ja sen kokoelman kehittämiselle asetetut päämäärät ja tavoitteet, jotka ainakin osittain on kirjattu kirjaston valintaperiaatteisiin. Pääasiassa aineiston valinta tapahtuu arvioimalla yksittäisiä nimekkeitä, niiden sisällöllisiä ominaisuuksia ja laatua sekä sen mukaan, miten hyvin aineisto täyttää kirjastonkäyttäjien tarpeet.

Aineiston valinnassa tulisi ottaa huomioon muun muassa aineiston kysyntä, ajankohtaisuus, hankintaehdotukset, budjetti, kokoelmapolitiikka sekä uusin tekniikka. Valintakriteereinä aineiston valinnassa voidaan pitää esimerkiksi hyviä arvosteluja, aiheen kiinnostavuutta ja aineiston tarkoituksenmukaisuutta. Aineiston hankinta voi olla keskitetty esimerkiksi pääkirjastoon tai kokoelman vastualueiden mukaan. (Harju 12.9.2016, luento).

Tällä hetkellä Lappeenrannan pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston konsolipelit valitsee palvelujohtaja ja osastolla työskentelevät kirjastovirkailijat. Syksyllä 2018 otetaan käyttöön keskitetty valinta ja jatkossa konsolipelit valitsee Lappeenrannan kaupunginkirjaston kaikkiin toimipisteisiin ja niiden eri osastoille Lappeenrannan kaupunginkirjaston kokoelmapäällikkö.

Vuonna 2017 lasten- ja nuortenosaston peleihin oli varattu 3 500 euroa, mutta budjetti ylittyi hieman ja käytännössä toteutuneet kulut olivat 3 583 euroa. Aiempina vuosina pelit ovat olleet mukana AV-aineiston budjetissa, joten kulujen vertailu ei ole tarkalleen määriteltävissä. Vuoden 2018 lasten- ja nuorten pelit ovat jälleen mukana AV-aineiston budjetissa. Taulukossa 1 on esitetty vuosien 2014–2018 lasten- ja nuortenosaston AV-aineiston määrärahat.

TAULUKKO 1. AV-aineiston määrärahat vuosina 2014–2018. (Sisäinen lähde.)

Vuosi	Määrä
2014	12 217,40 €
2015	16 150,00 €
2016	13 173,95 €
2017	12 300,00 €
2018	13 500,00 €

5.2 Kokoelmien määrät ja hankinnat

Taulukoista 2 ja 3 voidaan todeta pääkirjaston kokoelmien määrät vuosina 2016–2017. Lasten- ja nuortenosaston kokoelmien määrien lisäksi mukana on aikuisten- ja musiikkiosastojen sekä

Carelica -kotiseutukokoelman aineisto havainnollistamassa koko pääkirjaston kokoelmien määriä. Lastenosasto ja digitaalisten pelien määrä ovat lihavoituna, jotta ne erottuvat selkeämmin taulukosta.

Taulukoita vertaamalla voidaan todeta, että lastenosaston CD-ROM -levyjen ja digitaalisten pelien määrä on lisääntynyt reippaasti vuoden aikana, eli vuonna 2017 niitä oli 68 kappaletta enemmän edelliseen vuoteen verrattuna.

TAULUKKO 2. Pääkirjaston kokoelmien määrät 2016. (Lappeenrannan maakuntakirjaston toimintakertomus 2016, 13.)

	Kirjat	Nuotit	Musiikki- äänitteet	Muut äänitteet	DVD +Blu- Ray	CD-ROM + dig. pelit	Muut
Aik. osasto	107 940	3	9	3 368	4 688	178	1 476
Lasten osasto	43 617	665	1 571	1 357	2 462	440	449
Musiikkiosasto	1 733	8 567	17 708	3	1 261	4	216
Carelica	13 407	222	604	19	30	8	3 227

TAULUKKO 3. Pääkirjaston kokoelmien määrät 2017. (Sisäinen lähde.)

	Kirjat	Nuotit	Musiikki- äänitteet	Muut äänitteet	DVD +Blu- Ray	CD-ROM + dig. pelit	Muu aineisto
Aik. osasto	108 854	3	8	3 660	5 024	261	1 504
Lasten osasto	43 261	682	1581	1 332	2 608	508	475
Musiikkiosasto	1 838	8 669	18 068	3	1 286	4	218
Carelica	13 572	227	611	19	30	9	3 243

Vuonna 2016 kirjaston aineistomääräraha oli 489 256 euroa, josta kirja-aineiston osuus oli 321 359 euroa, av-aineiston 79 390 euroa ja lehtien 88 507 euroa. Aineistohankintoja tehtiin yhteensä 21 637 kappaletta. Kokoelmien yhteismäärä vuoden 2016 lopussa oli 418 747 kappaletta. (Lappeenrannan maakuntakirjaston toimintakertomus 2016, 12.)

Taulukoista 4 ja 5 voidaan todeta pääkirjaston aineistojen hankintamäärät vuonna 2016 ja 2017. Lasten- ja nuortenosaston kokoelmien määrien lisäksi mukana ovat myös aikuisten- ja musiikki-osastojen sekä Carelica -kotiseutukokoelman aineisto havainnollistamassa pääkirjaston kokoelmaa. Lastenosasto ja digitaalisten pelien määrä ovat jälleen lihavoituna, jotta ne erottuvat selkeämmin taulukosta.

TAULUKKO 4. Pääkirjaston kirjastoaineiston hankinnat 2016. (Lappeenrannan maakuntakirjaston toimintakertomus 2016, 12.)

	Kirjat	Nuotit	Musiikki- äänitteet	Muut äänitteet	DVD +Blu- Ray	CD-ROM + dig. pelit	Muu aineisto
Aik. osasto	5 554		1	250	449	11	107
Lasten osasto	2 793	30	64	54	324	61	82
Musiikkiosasto	1 118	99	280	668	61	4	6
Carelica	145	2	18				13

TAULUKKO 5. Pääkirjaston kirjastoaineiston hankinnat 2017. (Lappeenrannan kaupunki, sisäinen lähde.)

	Kirjat	Nuotit	Musiikki- äänitteet	Muut äänitteet	DVD +Blu- Ray	CD-ROM + dig. pelit	Muu aineisto
Aik. osasto	5 499	1	337		397	86	65
Lasten osasto	2 724	42	105	34	323	92	66
Musiikkiosasto	105	215	640		30		4
Carelica	170	5	7			1	

Taulukoista voidaan todeta muun muassa konsolipelien hankintojen määrät (CD-ROM + digitaaliset pelit). Vuonna 2017 CD-ROM -levyjä ja digitaalisia pelejä on hankittu 31 kappaletta enemmän kuin edellisenä vuonna. Taulukkoon 6 on kerätty tiedot lasten- ja nuortenosaston digitaalisten pelien hankinnoista vuosina 2014 – 2017. Taulukosta käy hyvin ilmi, että digitaalisten pelien hankinta on kasvanut reippaasti vuosittain.

TAULUKKO 6. Pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston digitaalisten pelien hankinnat vuosina 2014–2017.

Vuosi	Lukumäärä
2014	32 kpl
2015	56 kpl
2016	61 kpl
2017	92 kpl

Taulukkoon 7 on koottu vuoden 2018 aikana pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolle tilatut konsolipelit. Taulukko on koottu 5.9.2018, jolloin osa peleistä ei ole vielä ehtinyt saapua kirjastoon. Pelejä on tilattu yhteensä 60 kappaletta, joista suurin osa on PlayStation 4 -pelejä (41 kappaletta). PlayStation 3 -pelejä on kolme kappaletta, Xbox 360 -pelejä kolme kappaletta, Xbox One -pelejä 11 kappaletta ja Wii -pelejä kaksi kappaletta.

TAULUKKO 7. Vuonna 2018 pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolle tilatut konsolipelit. (Sisäinen lähde)

PELIN NIMI	KONSOLI	VUOSI
Adventure time: pirates of the Enchiridion	PS4	2018
Adventure time: pirates of the Enchiridion	Xbox One	2018
Apex construct	PS4	2018
Atelier Lydie & Suelle: The alchemists and the mysterious paintings	PS4	2018
Bakugan: defenders of the core	WII	2010
Blackhole	PS4	2018
Burnout Paradise	PS4	2018
Chicken range	PS4	2018
The crew	Xbox One	2016
de Blob 2	PS4	2018
Dishonored: death of the outsider	Xbox One	2017
Dragon Quest XI: echoes of an elusive age	PS4	2018
DragonBall Xenoverse (PlayStation Hits)	PS4	2018
Dragon's crown pro	PS4	2018
DuckTales : remastered	PS3	2014
FIFA 17	Xbox 360	2016
FIFA 18	Xbox 360	2017

FIFA 19	PS4	2018
FIFA 19	Xbox One	2018
Hello neighbor	PS4	2018
Just dance 2018	PS4	2017
Just dance 2018	WII	2017
Lego: the incredibles	PS4	2018
Lego: the incredibles	Xbox One	2018
Lego Star Wars: the force awakens	Xbox 360	2016
Lego the Ninjago movie videogame	PS4	2017
Madden NFL 19	PS4	2018
Minecraft story mode: the complete adventure	PS4	2016
Monster energy supercross: the official videogame	PS4	2018
Mothergunship	PS4	2018
MotoGP 18	PS4	2018
MX vs. ATV: all out	PS4	2018
MX vs. AT: all out	Xbox One	2018
MX vs. ATV alive	PS3	2013
MXGP Pro	PS4	2018
MXGP3: the official motocross videogame	PS4	2017
NBA 2K18	PS4	2017
New Gundam Breaker	PS4	2018
NHL 18	PS4	2017
NHL 19	PS4	2018
Overwatch origins edition	Xbox One	2016
Plants vs. zombies: garden warfare	PS4	2014
Railway empire	PS4	2018
Rayman legends	PS4	2014
Scribblenauts: showdown	PS4	2018
Sébastien Loeb rally EVO	PS4	2016
Secret of mana	PS4	2018
Shadow of the colossus	PS4	2018
Shining resonance refrain	PS4	2018
Shining resonance refrain	Xbox One	2018
Sonic Forces	PS4	2017
Sonic generations	PS3	2014
Sonic mania plus	PS4	2018
Titan quest	PS4	2018
Titan quest	Xbox One	2018
TT isle of man: ride on the edge	Xbox One	2018
Wonder boy: the dragon's trap	PS4	2018
V-Rally 4	PS4	2018
Yoku's island express	PS4	2018
Yoku's island express: Xbox One	Xbox One	2018

6 KONSOLIPELIT JA PELAAMINEN PÄÄKIRJASTOSSA

Kirjaston asiakkaille ovat varmasti tuttuja kirjallisuuden lajiluokitukset eli genret. Kirjaston muuta aineistoa voidaan luokitella sisällön perusteella eri genreihin, kuten esimerkiksi digitaalisia pelejä, elokuvia ja lehtiä. Genret auttavat käyttäjiä tekemään valintoja sekä tuottajia markkinoinnissa ja kohdeyleisön määrittelyssä. Ikäsuosituksen lisäksi myös genreluokitus on oiva apuväline vanhemmille. (Forsten 2007, 58; Ruddock & Ruhala 2010, 36.)

Mark J.P. Wolf on luokitellut pelien genret peräti 42 eri luokkaan ja se on laadittu 2000-luvun alussa. Pelimaailma on kuitenkin kehittynyt sen jälkeen melkoisesti sekä teknillisesti että sisällöllisesti, joten luokittelua ei voida pitää enää täysin kattavana. Wolfin luokittelun jälkeen mukaan on tullut ainakin liikunta- ja musiikkipelit. Pelien tuottajat pyrkivät muutenkin kehittämään pelaajien tarpeita tyydyttäviä tuotteita, joten peligenret elävät ja muuttuvat jatkuvasti. (Ruddock & Ruhala 2010, 42–45.)

Päägenreinä Forsten (2007, 59–60) mainitsee toimintapelit, taistelu- ja seikkailupelit, roolipelit, simulaatiopelit ja urheilupelit. Näiden genrejen mukaan tunnetuimpia pelejä ovat muun muassa *Doom*, *Tomb Raider*, *RuneScape*, *World of Warcraft*, *The Sims*, *FIFA* ja *NHL*. Monet pelit voidaan kuitenkin luokitella useaan genreen sisällöllisten elementtiansä ja uusien innovaatioidensa takia.

Emotionaaliset ja kognitiiviset taidot kehittyvät iän myötä ja kyky ymmärtää ja tulkita mediasisältöjä on riippuvainen niistä. Liian rajut ja pelottavat mediasisällöt vaativat faktan ja fiktion erottelukykä, joka kehittyy alle kouluikäisillä vähitellen. Lapsuus - ja nuoruusiässä oman sietokyvyn rajat yliarvioidaan helposti ja mitä pienemmästä lapsesta on kysymys, sitä enemmän hän tarvitsee aikuisen apua mediankokemuksiensa säätelyyn. (Happo 2010, 62–63; Tossavainen 2013, 39.)

Erityisesti lasten- ja nuortenosastolla työskentelevän henkilön olisi hyvä tietää perusasioita konsolipeleistä ja niiden pelaamisesta, koska joissakin kirjastoissa konsolipelit kuuluvat kirjaston kokoelmiin ja joissakin kirjastoissa on myös pelaamiseen tarkoitettu huone tai pelinurkkaus. Henkilökunnan tulee osata neuvoa asiakkaita muun muassa pelien ikärajojen ja sisältösymbolien merkityksistä. Kirjastotyössä saattaa tulla myös vastaan tilanteita, jolloin lapsen ikä ei riitä konsolipelin lainaamiseen tai sen pelaamiseen kirjastossa. Tossavainen (2013, 40) toteaa, että vanhemmat

vastaavat ikärajoista kodeissaan, mutta esimerkiksi kirjaston henkilökunnan on noudatettava lain nojalla ikärajoja.

Niin kutsuttu PEGI -järjestelmä (Pan European Game Information) on yleiseurooppalainen luokitusjärjestelmä, johon Suomikin kuuluu. PEGI -järjestelmän ikärajojen tarkoituksena on muun muassa auttaa aikuisia valitsemaan lapsen kehitystasolle sopivia mediasisältöjä. Mitä enemmän peli sisältää väkivaltaa, seksiä, päihteiden käyttöä tai muita lapsen kehitykselle haitallisia sisältöjä, sitä korkeampi ikäraja mediatuotteessa on. Elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit merkitään ikärajoin ja sisältösymbolein. Merkintä kertoo, millaisten lapsille haitallisten sisältöjen takia ohjelmalla on kyseinen ikäraja. Sisältösymboleja on kahdeksan: väkivalta, seksi, kauhu, huumeet, ki-roilu, syrjintä, uhkapeli ja verkkopeli. Ikämerkinnät eli pelien ikäraajat ovat 3, 7, 12, 16 ja 18. (MEKU 2018, viitattu 22.8.2018; PEGI 2018, viitattu 29.8.2018; Tossavainen 2013, 39–42.)

6.1 Lasten- ja nuortenosaston konsolipelikokoelma

Lasten- ja nuortenosastolta löytyy PlayStation 3 ja 4-pelejä, sekä Wii- ja Xbox-konsolipelejä. Pelit löytyvät pääkirjaston hyllystä pelikonsolien mukaan järjestettyinä aakkosittain sekä myös ikärajoit-tain. Lasten- ja nuortenosastolla pelien ikäraajat vaihtelevat sallitusta K16-peleihin. Pelihyllyn on merkitty PEGI -järjestelmän mukaisesti ikäraajat, jotta asiakkaat löytäisivät helpommin ikätasoon tarkoitetut pelit. Konsolipelejä löytyy myös aikuistenosastolta sekä musiikkiosastolta, mutta tässä tutkimuksessani perehdyn kuitenkin vain lasten- ja nuortenosaston konsolipeleihin.

Lappeenrannan pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolla on 406 digitaalista peliä, joista on

- PlayStation 4 -pelejä 94 kpl
- PlayStation 3- pelejä 69 kpl
- Wii - pelejä 76 kpl
- Xbox -pelejä 72 kpl.

Loput pelit ovat CD-ROM- ja PlayStation 2 -pelejä, jotka on jätetty tämän tutkimuksen ulkopuolelle niiden vähäisten lainausmäärien takia.

Seuraavalla sivulla oleva kuva havainnollistaa, miten konsolipelit on jaoteltu ikäryhmittäin ja peli-konsolien mukaisesti osaston hyllyyn helpottamaan asiakkaita pelien valitsemisessa. Ylimmältä

hylyltä ja toisen hyllyn vasemmasta reunasta löytyvät PlayStation 3 -pelit, jonka jälkeen tulevat PlayStation 4 -pelit. Kolmannella hyllyllä ovat Wii -konsolin pelit ja alimmalla hyllyllä Xboxin.



KUVA 1. Lasten- ja nuortenosaston konsolipelit. Lähde oma valokuva.

6.2 Lasten- ja nuortenosaston pelinurkka

Lappeenrannan pääkirjastossa lasten- ja nuortenosastolla on pelinurkka, jossa voi pelata PlayStation 4 -pelejä. Pelinurkkaan voi halutessaan tulla myös lukemaan ja viettämään aikaa joko yksin tai kaverien kanssa. Pelinurkka otettiin käyttöön kesäkuussa 2015. Kirjasto sai 2 000 euroa hankerahaa ”Hengaa kirjastossa! Nuorille tilaa ja tekemistä Lappeenrannan maakuntakirjastoon” -

hankkeeseen. Hankkeen tavoitteena oli teettää sisustussuunnittelijalla pohjatyö lasten- ja nuorten osaston uudistamiseen niin osaston viihtyvyyden kuin asiakaspalvelun parantamiseksi. Hankerahalla toteutettiin kaluste-, valaistus- ja värisuunnitelma lähes koko osastolle sekä nuorten pelinurkkauksen televisioon, PlayStation 4 -pelikonsoliin, kuulokkeisiin ja ohjaimiin.

Omalla rahoituksella pelinurkkaukseen hankittiin mattoja, raheja sekä TV-taso. *Saimaan saaristo* -teeman mukaisesti nurkkauksessa on raikkaita luonnonvärejä, kuten esimerkiksi vihreää, sinistä ja harmaata ja näin osaston ilme saatiin muutettua virkeämmäksi ja modernimmaksi. Kalusteita uudelleensijoittamalla saatiin selkeä nurkkaus nuorille oleskeluun, lukemiseen ja pelaamiseen. Sisustussuunnittelijana oli sisustusarkkitehtipiskelija Marianne Mäensivu Kymen ammattikorkeakoulusta. (Kirjastot.fi, viitattu 19.5.2018; Lappeenrannan maakuntakirjasto 2015, 18.)



KUVA 2. Lasten- ja nuortenosaston pelinurkka. Lähde oma valokuva.

7 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Kanasen (2017, 40, 171) mukaan kaikkien tutkimusten pohjalla on aina laadullinen tutkimus, jota ilman ei voi olla määrällistä tutkimusta. Erilaisia tutkimusmenetelmiä voidaan tarvittaessa yhdistää tilanteesta ja tarpeesta riippuen, jolloin saadaan monimenetelmäisiä tutkimusyhdistelmiä. Eri tutkimusotteet tulee nähdä toisiaan täydentävinä menetelminä. Kvantitatiivisella tutkimusotteella saadaan tutkimukseen laajuutta ja kvalitatiivisella syvyyttä. Tuomi & Sarajärvi (2018, 78) viittaa Creswelliin, jonka mukaan niin sanotulla *Mixed Methods Research* -lähestymistavalla (MMR) tarkoitetaan laadullisen ja määrällisen tutkimuksen yhdistelmää. MMR -lähestymistapa mahdollistaa sellaisten tutkimusongelmien asettamisen, johon pelkästään toinen lähestymistapa yksin ei riitä vastaamaan.

Laadullisessa tutkimuksessa aineistonkeruumenetelminä ovat havainnointi, (teema)haastattelu, kysely ja erilaisista dokumenteista koottu tieto. Määrällisessä tutkimuksessa aineisto voidaan kerätä kyselyjen avulla tai tilastoista, rekistereistä ja tietokannoista. Laadullinen ja määrällinen tutkimus voidaan myös yhdistää laajoissa tutkimuksissa. Näitä erilaisia menetelmiä voidaan käyttää joko vaihtoehtoisesti, rinnakkain tai eri tavoin yhdisteltynä tutkimusongelman ja tutkimusresurssien mukaan. (Kananen 2015, 74; Kananen 2017, 131; 170; Tuomi & Sarajärvi 2018, 83.)

Haastattelun etuna on ensiksikin se, että siihen voidaan valita henkilöt, joilla on eniten tietoa aiheesta ja tutkittavasta ilmiöstä. Toisekseen etuna on se, että haastattelija näkee haastateltavan, hänen ilmeensä ja eleensä. Haastateltava saattaa kertoa aiheesta lisäksi laajemmin kuin haastattelija oli ennakoanut. Haastattelukysymykset annetaan haastateltaville muutamaa päivää aiemmin, jotta heillä on mahdollisuus pohtia aihetta etukäteen ja tietoa saadaan mahdollisimman paljon. (Hirsjärvi 2009, 206.)

Strukturoitu haastattelu eli lomakehaastattelu tapahtuu lomakkeen avulla. Kysymysten ja niiden esittämismuoto on määrätty täsmälleen. (Hirsjärvi 2009, 208.) Lomakehaastattelu on toimiva tapa aineiston kerätä aineistoa silloin, kun tutkimusongelma ei ole kovin laaja ja tavoitteena on esimerkiksi mielipiteiden, käsitysten tai kokemusten kuvaaminen. (Vilka 2015, 123).

Asiakaskyselyssä käytetään avoimia ja monivalintakysymyksiä sekä skaala- eli asteikkokysymyksiä, joissa vastaaja valitsee asteikolta sen, jonka mukaan hän on asiasta samaa tai eri mieltä. Niin

sanottu Likertin asteikko on tavallisimmin 5- tai 7-portainen ja sen vaihtoehdot muodostavat joko nousevan tai laskevan asteikon. Avoimet kysymykset mahdollistavat vastaajan mielipiteiden keräämisen ja ajatukset laajemmin, kun taas monivalintakysymykset pakottavat vastaajan valitsemaan valmiiksi valittujen vaihtoehtojen väliltä. (Hirsjärvi, 2009, 200 - 201.)

Sekä laadullisen että määrällisen tutkimuksen analyysimenetelmänä voidaan käyttää sisällönanalyysejä. Sisällönanalyyseissä tutkimusaineisto käydään läpi ja kerätään kaikki tutkimuksen kannalta oleelliset, tärkeä ja kiinnostavat asiat. Tämän jälkeen aineisto luokitellaan, teemoitetaan tai tyypitellään, jonka jälkeen kirjoitetaan tiivistetty yhteenveto johtopäätösten tekoa varten. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103–104, 108.)

7.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksessa on yleensä jokin ongelma, joka pyritään ratkaisemaan erilaisilla tutkimusmenetelmillä erilaisten aineistojen avulla. Jonkin asian kehittäminen tai muutoksen aikaansaaminen voi olla myös tutkimusongelma. Yleensä tutkimukseen liittyy aina halu ymmärtää asiaa tai ilmiötä ja saada aikaiseksi muutos parempaan. Tutkimusongelmat kannattaa muuttaa tutkimuskysymyksiksi, joihin on paljon helpompaa vastata kuin itse tutkimusongelmaan. (Kananen 2017, 38, 51.)

Tässä tutkimuksessa tutkimuskysymyksiä on kolme:

1. Mitä konsolipelejä lasten- ja nuortenosastolta lainataan eniten ja vähiten?
2. Mitä ja millaisia konsolipelejä asiakkaat lainaavat mieluiten?
3. Millä perusteilla konsolipelejä valitaan kirjastoon?

Ensimmäiseen kysymykseen vastaukset saadaan tietokannasta tilastojen avulla, toiseen asiakas-kyselyn avulla ja kolmanteen henkilökuntaa haastattelemalla.

7.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmäksi olen valinnut sekä laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen että määrällisen eli kvantitatiivisen tutkimuksen. Tutkimuksessani on hyötyä eri menetelmistä, koska näin tutkimusaineistoa saadaan kerättyä monipuolisesti. Haastattelut toteutetaan yksilöhaastatteluna, koska

haastateltavia on vähän ja haluan keskittyä yhteen haastateltavaan kerrallaan. Yksilöhaastattelussa mielipiteet ja ajatukset tulevat paremmin esille ilman ryhmän vaikutusta ja haastattelussa esitetään ainoastaan avoimia kysymyksiä, joihin ei voi vastata pelkästään yhdellä sanalla.

Haastatteluun valikoitui kaksi pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolla työskentelevää kirjastovirkailijaa, osaston palvelujohtaja ja kirjaston kokoelmapäällikkö. Haastattelut suoritettiin Lappeenrannan pääkirjastossa toukokuussa 2018. Haastattelujen aikana tein muistiinpanoja ja kirjasin tutkimuksen kannalta oleellimmat asiat. Aineiston analysoinnissa on käytetty sisällönanalyysia ja haastattelun tulokset on esitetty yhteenvetona

Asiakaskyselyt toteutettiin paperisena versiona 18.-31.5.2018. Niihin oli mahdollista vastata pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston lisäksi Joutsenon, Lauritsalan, Sammonlahden ja Voisalmen lähikirjastoissa. Asiakaskyselyyn vastasi ainoastaan 24 henkilöä, joka oli melko vähän odotuksiini nähden. Asiakaskyselyn ajankohta sattui koulujen kevätlukukauden viimeisille viikoille, jolloin kouluikäiset eivät kenties olleet kovin innostuneita enää vastaamaan kyselyyn. Koska vastauksia tuli näin vähän, ei ollut järkevää käyttää tutkinnassa erityisempiä otantamenetelmiä. Kävin tutkimustani varten kaikki asiakaskyselyn vastaukset läpi.

8 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä kappaleessa esittelen opinnäytetyöhöni liittyvien asiakaskyselyiden ja haastattelujen tutkimustulokset sekä tilastot eniten ja vähiten lainatuista konsolipeleistä. Tutkimustulokset on jaoteltu alaotsikoihin, jotta tulosten tarkasteleminen olisi selkeämpää.

8.1 Asiakaskyselyt

Asiakaskyselyn 24 vastaajasta naisia oli 10 ja miehiä 10. Kaksi vastaajaa ei halunnut kertoa sukupuoltaan ja kaksi vastaajaa jätti kokonaan vastaamatta tähän. Nuorin vastaajista oli 4,5-vuotias ja vanhin 25-vuotias.

Asiakaskyselyn perusteella ehdottomasti suosituin peli oli Fortnite, jonka viisi asiakasta kertoi suosikikseen. Peliä ei kuitenkaan ole vielä saatavana Heili-kirjastoista. Toiseksi suosituimpia olivat Lego-pelit (kolmen asiakkaan suosikki) ja kolmannen sijan jakoivat Just Dance- ja Minecraft -pelit (kahden asiakkaan suosikki kummassakin pelissä).

Eniten kirjastoon toivottiin hankittavaksi PlayStation 4 -pelejä (9 asiakasta). Kaksi asiakasta toivoi lisää PlayStation 3 -pelejä ja kaksi asiakasta Xbox One -pelejä. Wii U -pelejä ei toivottu lisää ollenkaan. Loput kysymykseen vastanneista olivat vastanneet useita vaihtoehtoja, mutta niissäkin oli PlayStation -pelit suosituimpia.

Vastausten perusteella asiakkaat pelaavat mieluiten seikkailupelejä (12 vastausta), taistelupelejä (yhdeksän vastausta), urheilupelejä (seitsemän vastausta) ja simulaatioita (kuusi vastausta). Ta-sohyppely- ja ajopelit saivat kumpikin viisi vastausta. Vähiten vastauksia saivat strategia-, taistelurooli- ja tanssipelit, joista jokainen sai vain yhden vastauksen. Asiakkaat pelaavat kyselyn mukaan konsolipelejä, koska ne ovat hauskoja, kivoja, viihdyttäviä sekä mielenkiintoisia ja jännittäviä.

Kysymys neljä käsitteli konsolipelien pelaamista kirjastossa. Suurin osa vastaajista ei pelaa konsolipelejä kirjastossa 19 vastaajaa (79 %). Kyselyn mukaan vain viisi vastaajaa (21 %) pelaa.

Taulukosta 8 ilmenee, miten usein asiakkaat lainaavat konsolipelejä kirjastosta. Tutkimustulosten perusteella 37,5 % ei lainaa konsolipelejä lainkaan ja ainoastaan 4,2 % lainaa usein. Toisin sanoen 58,3 % lainaa niitä kuitenkin jonkin verran.

TAULUKKO 8. *Lainaatko konsolipelejä usein kirjastosta? (0 = en lainaa ollenkaan, 5 = lainaan usein)*

Asteikko 0-5	0	1	2	3	4	5
Tulos	37,5 %	12,5 %	12,5 %	20,8 %	12,5 %	4,2 %

N=24.

Kysymyksessä kuusi tiedusteltiin, kuinka tärkeää on mahdollisuus lainata konsolipelejä kirjastosta. Tutkimustulosten perusteella 4 % mielestä se ei ole ollenkaan tärkeää, kun taas 35 % se on erittäin tärkeää. Yksi vastaaja jätti vastaamatta tähän kysymyksen. Taulukosta 9 ilmenee, miten tärkeänä asiakkaat kokevat mahdollisuuden lainata konsolipelejä kirjastosta.

TAULUKKO 9. *Kuinka tärkeää Sinulle on mahdollisuus lainata konsolipelejä kirjastosta? (0 = ei ollenkaan tärkeää, 5 = erittäin tärkeää).*

Asteikko 0-5	0	1	2	3	4	5
Tulos	4 %	13 %	13 %	13 %	22 %	35 %

N=23.

Kysymyksessä seitsemän tiedusteltiin, millaisia pelejä lainataan mieluiten. Tähän kysymykseen oli mahdollista valita maksimissaan kolme mieluisinta pelityyppiä. Kyselyn perusteella asiakkaat lainaavat mieluiten seikkailupelejä, joita 11 asiakasta piti mieluisana. Taistelupelit saivat 11 vastausta ja urheilupelit kuusi vastausta. Simulaatiot ja ajopelit saivat kumpikin viisi vastausta. Tanssi- ja rytmipelit sekä strategia-, pulma- ja fantasiapelit saivat jokainen vain yhden vastauksen.

Eniten kirjastoon toivottiin lisää seikkailupelejä (13 vastausta), taistelupelejä (seitsemän vastausta) ja simulaatiop pelejä (viisi vastausta). Vähiten toivottiin pulmapelejä (1 vastaus). Rooli-, strategia- tanssi- ja rytmipelit saivat kukin kaksi vastausta.

Eniten pelejä lainataan lasten- ja nuortenosastolta (20 vastausta). Aikuistenosastolta lainataan myös (kuusi vastausta) ja yksi vastaaja lainaa pelejä myös musiikkiosastolta.

Taulukon 10 perusteella lähes puolet (48 %) on sitä mieltä, että K16-pelejä ei pitäisi hankkia lasten- ja nuortenosastolle enempää. Hankinnan puolesta oli 14 % ja 38 % oli ihan sama, hankitaanko K16 -pelejä vai ei. Kolme vastaajaa jätti vastaamatta tähän kysymykseen.

TAULUKKO 10. Pitäisikö lasten- ja nuortenosastolle hankkia enemmän K16-pelejä?

Kyllä, ehdottomasti	Ei	Ihan sama
3 vastaajaa (14 %)	10 vastaajaa (48 %)	8 vastaajaa (38 %)

N= 21.

Kysymyksessä 10 tiedusteltiin, pitäisikö kirjastossa järjestää konsolipeliläisiä tapahtumia ja peräti 9 vastaajaa (37,5 %) jätti vastaamatta tähän kysymykseen. Kolme vastaajaa (12,5 %) sanoi ehdoton ei ja neljä vastaajaa (17 %) ei tiedä/osaa sanoa. Kahdeksan vastaajaa (33 %) vastasi näin:

Joku FIFA turnaus.

Eri lastentapahtumia eri paikoissa.

Joo sellaisia, että voisi pelata vastakkain ja voittaja voisi saada kirjan/pelin. Silleen, että voittaja aina jatkaa kisassa, häviöjä tippuu.

Kyllä! Niitten pitäisi olla sellaisia, että niissä vaan syödään ja pelataan.

Vaikka turnauksia.

Missä saa valita mitä pelaa.

Ehkä vähän. Tapahtumia joissa saisi pelata erilaisia pelejä.

Kyllä, koska se olisi mielenkiintoista.

8.2 Henkilökunnan haastattelut

Henkilökunnan haastattelut pidettiin 21. – 23.5.2018 Lappeenrannan pääkirjastossa. Haastattelin kahta lasten- ja nuortenosastolla työskentelevää kirjastovirkailijaa sekä lasten- ja nuortenosaston palvelujohtajaa ja Lappeenrannan kaupunginkirjaston kokoelmapäällikköä. Kaikki haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina, jolloin paikalla olivat ainoastaan haastattelija ja haastateltava. Haastattelut kestivät noin puoli tuntia haastateltavasta riippuen. Haastateltavien vastauksia ei ole eritelty, jottei kenenkään haastateltavan yksittäisiä vastauksia voida päätellä. Olen koonnut haastattelujen perusteella tutkimuksen kannalta oleellimmat tulokset ja esitän ne seuraavaksi yhteenvetona.

Tärkeimmät valintakriteerit

Tärkeimpiä kriteerejä konsolipelien valinnassa ovat haastateltavien mukaan pelin sisältö, aihepiiri ja ikärajat. Asiakkaiden toiveet pyritään täyttämään sekä valitsemaan kiinnostavia ja monipuolisia uutuuspelejä. Laatuun panostetaan mielellään, koska huonot pelit vaikuttavat lainaukseen. Peliarvosteluita seurataan haastattelujen perusteella vain vähän. Tällä hetkellä hankitaan eniten PS 4 -pelejä sekä jonkin verran Wii- ja Xbox -konsoleille tarkoitettuja pelejä. Minecraft-, NHL- ja FIFA -pelit ovat tällä hetkellä erittäin suosittuja.

Konsolipelien hankinta

Haastateltavat pitivät konsolipelikokoelmaa riittävänä, vaikka puutteitakin toki löytyy. Joitakin pelejä on jouduttu hiomaan tai poistamaan huonon kunnon takia ja klassikoita voitaisiin korvata uusilla kappaleilla. Konsolipelien hankinta on toki rahakysymys. Kokoelma on haastateltavien mukaan pääosin kattava ja yleisimmät genret ovat edustettuina. Alle 7-vuotiaille soveltuvia pelejä ja erityisesti tyttöjen pelejä hankittaisiin kirjastoon mielellään enemmänkin, jos niitä vain tarjottaisiin. Tärkeimmät konsolipelien hankintapaikat ovat BTJ Kirjastopalvelu ja Suomalainen Elokuvapalvelu. Kaupoista hankitaan pelejä kenties myöhemmin. BTJ:ltä saa ennako- ja luettelointitiedot, jonka vuoksi se on ostopaikkana houkutteleva.

Koulutuksen tarve

Peliaiheiset koulutukset eivät aiheuttaneet ylenpalttista innostusta, mutta niitä ei kuitenkaan koettu täysin mahdottomina. Peliaihe saattaa osalle henkilökuntaa olla vieras ja herättää sen vuoksi jonkin verran ennakkoluuloja. Heili-kirjastossa järjestettyyn koulutukseen saatettaisiin helpommin osallistua. Kiinnostavaa olisi pelata konsolipelejä, vaikka työporukalla, jotta pelit sisältöineen tulisivat tutummiksi. Koulutuksessa oppimispelit, pelien sisällöt ja virtuaalimaailmat olisivat vastaajien mielestä kiinnostavimpia aiheita. Kaikki haastateltavat osaavat neuvoa ja opastaa konsolipelien lataamisessa sekä kertoa ikärajojen ja sisältösymbolien merkityksistä asiakkaille. Ongelmatilanteissa neuvoa kysytään työkaverilta.

Konsolipeliaiheiset tapahtumat

Kysymys konsolipeliaiheisista tapahtumista jakoi mielipiteitä sekä puolesta että vastaan. Lapsille ja perheille voisi hyvin järjestää peli-iltoja, jos kysyntää vain on. Nykyaikana pelikonsoleja on kuitenkin jo monissa kodeissa. Peliturnauksia ja infoiltoja on kirjastossa järjestetty aiemmin, mutta tapahtumien organisoimiseen olisi jatkossa hyvä saada vaikkapa Nuorisotoimi mukaan. Pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston henkilökunta on kiireinen monissa tehtävissään, joten ihan kaikkeen kirjaston resurssit eivät valitettavasti riitä.

8.3 Lainaustilastot

Lainaustilastot on kerätty vuoden 2018 touko – kesäkuun aikana kirjastojärjestelmästä ja kirjaston sisäisistä dokumenteista. Vuonna 2017 lasten- ja nuortenosastolta lainattiin yhteensä 3 923 kappaletta digitaalisia pelejä. Vuonna 2016 lainoja oli 3 408 kappaletta ja 2015 ainoastaan 2 515 kappaletta.

Taulukossa 11 on esitetty kymmenen eniten lainattua konsolipeliä vuosien 2014 – 2018 aikana. Taulukosta voidaan hyvin todeta, että PlayStation 4 -konsolin pelit ovat lainatuimpia ja suosituimpia niistä ovat Lego -pelit.

TAULUKKO 11. Eniten lainatut konsolipelit 1.1.2014 – 31.12.2018. Sisäinen lähde.

Pelin nimi	Pelikonsoli	Julkaisuvuosi	Lainausmäärät
Lego Marvel Avengers	PS 4	2016	52
FIFA 18	PS 4	2017	40
NHL 18	PS 4	2017	34
Lego city undercover	PS 4	2017	31
Lego Batman 3: beyond Gotham	PS 4	2014	31
Rayman legends	PS 4	2014	29
Lego Jurassic world	PS 4	2015	29
Snoopy's grand adventure	PS 4	2015	29
Angry birds: Star Wars	PS 3	2013	29
Cars 3: driven to win	PS 4	2017	27

Taulukossa 12 ovat konsolipelit, joita ei ole lainattu kertaakaan. Pelit kuuluvat eri genreihin; rooli-, strategia-, seikkailu-, toiminta- ja urheilupeleihin.

TAULUKKO 12. Lainaamattomat konsolipelit. Sisäinen lähde.

Pelin nimi	Pelikonsoli	Julkaisuvuosi	Hankintapäivä
Battle chasers; nightwar	PS 4	2016	2.11.2017
Battle Worlds: kronos	PS 4	2017	1.1.2017
Captain Morgane	WII	2014	8.3.2016
Mighty No.9	PS 4	2016	2.10.2017
Surf world series	PS 4	2017	20.12.2017

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyöni tavoitteena oli selvittää, minkä verran Lappeenrannan pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston konsolipelejä lainataan, millainen konsolipelikokoelma lasten- ja nuortenosastolta löytyy ja millä perusteilla konsolipelejä valitaan kirjastoon. Tutkimuskysymyksiä oli kolme: mitä konsolipelejä lasten- ja nuortenosastolta lainataan eniten ja vähiten, mitä ja millaisia konsolipelejä asiakkaat lainaavat mieluiten ja millä perusteilla konsolipelejä valitaan kirjastoon.

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen saatiin vastaukset lainaustilastojen avulla. Taulukoihin 11 ja 12 on koottu kymmenen eniten ja vähiten lainattua konsolipeliä. Eniten lainataan PlayStation 4 -pelejä ja suosituimpia pelejä ovat selkeästi Lego-pelit. Lainaamattomien konsolipelien osalta neljä viidestä on yllättäen myös PlayStation 4 -pelejä, jotka tosin ovat melko uusia ja lainaamattomuus selittyy sillä. Viides peli on Wii -konsolin peli Captain Morgane, joka on ollut kirjastossa jo reilut kaksi vuotta lainaamattomana. Kyseinen peli kuuluu kirjastossamme seikkailupeleihin, jotka ovat muuten suosittuja.

Toiseen tutkimuskysymykseen saatiin vastaukset asiakaskyselyn seitsemännen kysymyksen avulla. Vastausten perusteella asiakkaat lainaavat mieluiten seikkailu- taistelu- ja urheilupelejä, kuten esimerkiksi Lego the Harry Potter, Lego the Hobbit, DuckTales, FIFA18 ja NHL 18. Kolmanteen tutkimuskysymykseen saatiin vastaukset haastattelujen perusteella. Tärkeimmät valintakriteerit olivat pelin sisältö, ikäraajat ja hinta. Hankintaehdotukset huomioidaan ja kirjastoon pyritään valitsemaan kiinnostavia ja monipuolisia uutuuspelejä.

Henkilökunnan haastatteluista ilmeni, että peliaiheisille koulutuksille olisi tarvetta. PEGI -järjestelmän ikämerkintöjä ja sisältösymboleja olisi mielestäni hyvä kerrata. Tärkeää on myös osata neuvoa ja opastaa asiakkaita konsolipelien lataamisessa, koska toisinaan asiakkaat tarvitsevat apua, jotta pelaaminen kirjaston Pelinurkassa voi alkaa.

Tapahtumille on varmasti aina kysyntää, etenkin kun kohteena ovat lapset ja nuoret perheineen. Tapahtumien järjestäminen vaatii kuitenkin henkilökunnalta paljon resursseja ja siksi onkin järkevää kysellä yhteistyökumppaneita mukaan esimerkiksi kaupungin nuorisotoimelta tai kulttuurialan toimijoilta.

10 POHDINTA

Nykyajan nuoret ovat tottuneet käyttämään tietokonetta jo pienestä pitäen ja osaavat käyttää sujuvasti erilaisia sovelluksia. Vastuu alaikäisten tietokoneen käytöstä, pelaamisesta ja pelien ikärajojen noudattamisesta on kuitenkin aina aikuisilla. PEGI-järjestelmän ikärajojen ja sisältöjen tuntemus ovat tärkeä osa erityisesti lasten- ja nuortenosastolla työskenteleville henkilöille. Haastattelun perusteella muillekin peliaiheisille koulutuksille on tarvetta ja mielenkiintoa, joten kirjaston henkilökunnan kannattaa osallistua sellaisiin mahdollisuuksien mukaan.

Tapahtumiin liittyen kirjasto voisi järjestää vaikkapa peli-illan perheille, ottaen huomioon konsolipelien ikäraajat, että perheen pienimmätkin voivat osallistua. Konsolipeleistä ja pelaamiseen liittyvästä kirjallisuudesta voisi koota näyttelyn ja saada sillä tavoin tietoisuutta asiakkaille konsolipeleistä osana kirjaston kokoelmia. Tätä opinnäytetyötä tehdessäni olen huomannut, että osa tuttavistani ei ole edes tiennyt, että kirjastosta voi lainata konsolipelejä tai että niitä voi pelata siellä. Konsolipelien avulla voidaan saada uusia asiakkaita kirjastoon ja mahdollisesti jopa pysyviksi asiakkaita.

Aineiston valinnassa täytyy ottaa huomioon monia asioita ja aiemmin konsolipelien valintaa ovat tehneet useat henkilöt. Keskitetyn valinnan myötä konsolipelit valitsee jatkossa vain yksi henkilö ja tämä varmasti selkeyttää valintaprosessia. Konsolipelit ovat suosittuja ja kuuluvat kirjaston kokoelmiin siinä missä muutkin aineistot. Valintatyössä auttaa ennen kaikkea kiinnostus peleihin ja pelaamiseen. Konsolipelien valinta voi varmasti olla toisinaan vaikeaa, kun erilaisia pelejä on paljon tarjolla. Uusia hankintapaikkoja kannattaa etsiä nyt, kun konsolipelien hankinta on vapautunut ja kirjastoon voidaan hankkia pelejä vaikka marketeista. Lisäksi on hyödyllistä seurata jatkuvasti mitä pelimaailmassa tapahtuu myös ulkomailla ja lukea peliarvosteluja.

Opinnäytetyön tekeminen on ollut odotettua laajempi prosessi, jo pelkästään kerätyn tutkimusaineiston läpikäymisessä. Tilastot olivat kaikkein hankalimpia, niihin tuli rajauksista huolimatta vääriä tuloksia mukaan. Esimerkiksi nollalainoja tarkastellessani huomasin, että mukana oli aineistoa, joka oli silläkin hetkellä lainassa.

Asiakaskyselyjen vastauksia purkaessani totesin, että kysymykset 2 ja 3 olisin voinut jättää kokonaan pois. Etenkin kysymys 3 ei ollut tutkimuksen kannalta lainkaan oleellinen. Kyselylomake oli ehkä aavistuksen liian pitkä, mutta joissakin kysymyksissä vastausvaihtoehdot veivät hieman

enemmän tilaa. Asiakaskyselyn olisi kannattanut toteuttaa paperisen version lisäksi myös verkkokyselynä, jolloin vastaajien määrä olisi luultavasti ollut suurempi.

Opinnäytetyö valmistui hieman aikataulusta myöhässä, koska kävin työssä toisella paikkakunnalla opiskelujeni ohessa. Mielestäni tärkeintä oli kuitenkin saada opinnäytetyö valmiiksi aikataulusta huolimatta. Olen tyytyväinen tutkimukseeni ja toivon, että siitä on hyötyä Lappeenrannan kaupunginkirjastolle ja mahdollisesti muillekin kirjastoille.

LÄHTEET

Forsten, M. 2007. Pelit ja pelaaminen kirjastossa. Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.) Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Kustannus, 53–71.

Happo, H. 2010. Turvallinen pelaaminen. Miksi pelaamista rajoitetaan? Teoksessa A. Pentikäinen (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. [Helsinki]: Mediakasvatuskeskus Metka, 60 - 67.

Harju, T., lehtori, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, 2016. Luento 22.8.2016. Tekijän hallussa.

Harju, T., lehtori, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, 2016. Luento 12.9.2016. Tekijän hallussa.

Heili-verkkokirjasto. 2018. Tieto meistä. Hakupäivä 22.9.2018. <https://heili.finna.fi/Content/about>.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 202.

Kananen, J. 2017. Laadullinen tutkimus pro graduna ja opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 176.

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö MEKU. 2018. Ikärajat digitaalisissa peleissä. Hakupäivä 22.8.2018. Saatavana: http://www.ikarajat.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=166.

Kemppainen, H. Lappeenrannan uutiset. 2017. Lappeenrannan lähikirjastoihin tulee lisää omatoimiaukioloja. Hakupäivä 22.9.2018. <https://www.lappeenrannan uutiset.fi/artikkeli/577689-lappeenrannan-lahikirjastoihin-tulee-lisaa-omatoimiaukioloja>.

Kirjastot.fi. 2018. Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Hengaa kirjastossa! Nuorille tilaa ja tekemistä Lappeenrannan maakuntakirjastoon. Hakupäivä 19.5.2018. <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/hengaa-kirjastossa-nuorille-tilaa-ja-tekemista-lappeenrannan-maakuntakirjastoon>.

Lappeenrannan kaupunki. 2018e. Aukioloajat ja yhteystiedot. Hakupäivä 21.9.2018. <https://www.lappeenranta.fi/fi/Palvelut/Kulttuuri-ja-liikunta/Kirjasto/Aukioloajat-ja-yhteystiedot>.

Lappeenrannan kaupunki. 2018f. Kokoelmaohjelma 2.2.2018. Hakupäivä 5.5.2018. <http://www.lappeenranta.fi/fi/Palvelut/Kulttuuri-ja-liikunta/Kirjasto/Palvelut-A-O/Aineiston-valintaperiaatteet>.

Lappeenrannan kaupunki. 2018d. Lappeenranta koulu- ja opiskelukaupunkina. Hakupäivä 5.5.2018. <http://www.lappeenranta.fi/fi/Kaupunkimme/Koulu--ja-opiskelukaupunki>.

Lappeenrannan kaupunki. 2018g. Ota kantaa oman lähikirjastosi aukioloaikoihin. Hakupäivä 22.9.2018. <https://www.lappeenranta.fi/news/Ota-kantaa-oman-lahikirjastosi-aukioloaikoihin/nny3foii/0e8d1b7d-6b11-4c0b-b7a4-f98617f40236>.

Lappeenrannan kaupunki. 2018c. Perusopetus. Hakupäivä 5.5.2018. <http://www.lappeenranta.fi/fi/Palvelut/Kasvatus-ja-opetus/Perusopetus>.

Lappeenrannan kaupunki. 2018b. Päiväkodit. Hakupäivä 5.5.2018. <http://www.lappeenranta.fi/fi/Palvelut/Kasvatus-ja-opetus/Varhaiskasvatus/Paivakodit-ja-perhepaivahoito/Paivakodit>

Lappeenrannan kaupunki. 2018a. Tilastotietoja Lappeenrannasta. Hakupäivä 5.5.2018. <http://www.lappeenranta.fi/fi/Palvelut/Paatoksenteko-ja-talous/Kaupunkitutkimus/Tilastotietoja>.

Lappeenrannan maakuntakirjasto. 2014. Lappeenranta. Toimintakertomus 2014. Hakupäivä 21.9.2018. <http://kokoushallinta.lappeenranta.fi/dynastyweb/kokous/20154693-8-2.PDF>.

Lappeenrannan maakuntakirjasto. 2016. Lappeenranta. Toimintakertomus 2016. Hakupäivä 21.9.2018. Sisäinen lähde.

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2011. Nuoret pelissä: Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Tampere: Terveyden ja hyvinvoinninlaitos THL.

Marjomaa, H. 2013. Pelit kirjastossa. Teoksessa J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. www.pelikasvatus.fi [Helsinki]: [Mediakasvatus- ja kuvaohjelma-keskus], 76–81.

Marjomaa, H. 2016. Pelit kokoelman osana. [Verkkosivu]. Helsinki: Kirjastokaista. [6.9.2018]. Saatavana: <https://www.kirjastokaista.fi/heikki-marjomaa-pelit-kokoelman-osana/>.

Matalamäki, E. 2017. Konsolipelien hankinta ja merkitys yleisissä kirjastoissa. Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutus konsolipelihankintaan. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017120219375>.

Maunu, U-M. 2011. Asiakkaan kirjasto. Teoksessa P. Almgren & P. Jokitalo (toim.) Kirjasto 2012. Asiakkaan asialla. Helsinki: Avain, 101–134.

Mänty, M. 2013. Selvitys Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankintaperusteista. [Verkko-julkaisu]. Turun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Hakupäivä 22.8.2018]. Saatavana: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/68309/Manty_Matti.pdf?sequence=1.

Mäyrä, F. 2004. Virtuaaliset pelit ja leikit. Teoksessa L. Piironen (toim.) Leikin pikkujättiläinen. Porvoo: WS Bookwell Oy, 422–428.

Olkkonen, R. 2010. Nyt pelittää! Eli pelimyynä kasvaa ja peliala laajenee. Teoksessa A. Pentikäinen (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. [Helsinki]: Mediakasvatuskeskus Metka, 31–34.

PEGI. 2017. Mitä merkinnät tarkoittavat. Hakupäivä 29.8.2018. Saatavana: <https://pegi.info/fi/node/59>.

Pietilä, N. 2013. Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa. [Verkkajulkaisu]. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja informaatiopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Hakupäivä 22.8.2018]. Saatavana: <http://www.theseus.fi/handle/10024/65916>.

Poroila, H. 2006. Tekijänoikeus ja kirjastot tietoverkkojen maailmassa. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Roponen, J. & Kataja-aho, K. 2016. Peliala, historia ja nykytilanne. [Verkkajulkaisu]. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Hakupäivä 30.8.2018]. Saatavana: <http://www.theseus.fi/handle/10024/120807>.

Ruddock, E. & Ruhala, A. 2010. Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat. Teoksessa A. Pentikäinen (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. [Helsinki]: Mediakasvatuskeskus Metka, 36–47.

Sareslahti, A. 1986. Kokoelmatyö yleisissä kirjastoissa. Helsinki: Kirjastopalvelu.

Sihvonen, T. 2010. Miksi tytöt ja pojat pelaavat erilaisia pelejä. Katsaus sukupuolittuneen peliharrastuksen taustoihin. Teoksessa A. Pentikäinen (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. [Helsinki]: Mediakasvatuskeskus Metka, 20–30.

Suomen kirjastoseura. 2017. Kirjastotyön eettiset periaatteet. Helsinki: Suomen kirjastoseura.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404.

Tossavainen, T. 2013. Pelien ikärajoista ja sisällöistä. Teoksessa J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. www.pelikasvatus.fi [Helsinki]: [Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus], 38–43.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Valli, R. 2015. Johdatus tilastolliseen tutkimukseen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilkkä, H. 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus.

HYVÄ ASIAKAS!

Tämä asiakaskysely on osa opinnäytetyötä Oulun ammattikorkeakoulussa ja aiheena on *Konsolipelien valinta ja lainaaminen Lappeenrannan kaupunginkirjastossa*. Kyselyn tarkoituksena on selvittää, millaisia konsolipelejä asiakkaat lainaavat ja pelaavat mieluiten. Vastausten perusteella voimme jatkossa kehittää osastomme konsolipelikokoelmaa. Vastaukset käsitellään luottamuksellisesti eikä niitä käytetä kuin tähän tutkimukseen. Asiakaskyselyyn voi vastata myös nimettömänä, mutta yhteystietosi jättämällä osallistut kirjapalkinnon arvontaan.

Kyselyyn voit vastata 18. – 31.5.2018.

Kiitos etukäteen vastauksistanne!

Susanna Häyhä
vs. kirjastovirkailija

Lappeenrannan pääkirjasto
lasten- ja nuortenosasto
puh. 05 616 2338

Suosikkipelini on _____

1. Minkä pelikonsolin pelejä toivoisit lisää kirjastoon? (Ympyröi haluamasi vaihtoehto)

PlayStation 3

PlayStation 4

XBOX 360

XBOX One

WII Switch

WII U

Muu, mikä? _____

2. Millaisia pelejä pelaat mieluiten? (Ympyröi enintään 3 mieleisintä vaihtoehtoa)

Ajopelit

Fantasiapelit

Musiikkipelit

Pulmapelit

Roolipelit

Seikkailupelit

Simulaatiot

Strategiapelit

Taistelupelit

Tanssi- ja rytmipelit

Tasohyppelypelit

Urheilupelit

Muita, mitä? _____

3. Miksi pelaat kyseisiä pelejä? _____

4. Pelaatko konsolipelejä kirjastossa?

kyllä

ei

5. Lainaatko konsolipelejä usein kirjastosta? (0 = en lainaa ollenkaan, 5 = lainaan usein)

0

1

2

3

4

5

6. **Kuinka tärkeää Sinulle on mahdollisuus lainata konsolipelejä kirjastosta?**
(0 = ei ollenkaan tärkeää, 5 = erittäin tärkeää)

0 1 2 3 4 5

7. **Millaisia pelejä lainaat mieluiten? (Ympyröi enintään 3 mieleisintä vaihtoehtoa)**

Ajopelit	Fantasiapelit	Musiikkipelit	Pulmapelit
Roolipelit	Seikkailupelit	Simulaatiot	Strategiapelit
Taistelupelit	Tanssi- ja rytmipelit	Tasohyppelypelit	Urheilupelit

Muita, mitä? _____

8. **Millaisia konsolipelejä haluaisit kirjastoon lisää? (Ympyröi enintään 3 mieleisintä vaihtoehtoa)**

Ajopelit	Fantasiapelit	Musiikkipelit	Pulmapelit
Roolipelit	Seikkailupelit	Simulaatiot	Strategiapelit
Taistelupelit	Tanssi- ja rytmipelit	Tasohyppelypelit	Urheilupelit

Muita, mitä? _____

9. **Lainaatko pelejä lasten- ja nuortenosastolta, aikuistenosastolta vai musiikkiosastolta?**
Voit valita yhden tai useamman vaihtoehdon.

- lasten- ja nuortenosastolta
- aikuistenosastolta
- musiikkiosastolta

10. Pitäisikö lasten- ja nuortenosastolle hankkia enemmän K16-pelejä?

- kyllä, ehdottomasti
- ei
- ihan sama

11. Pitäisikö kirjastossa järjestää konsolipeliihaisia tapahtumia? Millaisia? Kerro!

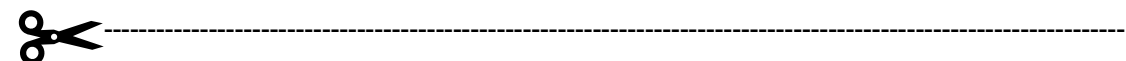
12. Onko vielä jotain, jota haluaisit kommentoida? Sana on vapaa!

Taustatiedot:

Sukupuoli 1. nainen 2. mies 3. en halua kertoa

Ikä _____

KIITOS VASTAUKSISTASI! Jättämällä yhteystietosi osallistut kirja-arvontaan!



Nimi:

Osoite: _____

Postinumero: _____ Paikkakunta: _____

Puhelinnumero: _____

1. Mitkä ovat mielestäsi tärkeimmät kriteerit konsolipelien valinnassa?
2. Pitäisikö konsolipelejä hankkia enemmän vai onko kokoelma osastolla mielestäsi riittävä?
3. Mistä konsolipelejä hankitaan kirjastoon?
4. Pitäisikö lapsille ja nuorille järjestää esimerkiksi konsolipeli-iltoja tms.? Kirjastossahan koontuu säännöllisesti jo pelikellari, jossa pelataan lautapelejä.
5. Osaatko tarvittaessa neuvoa ja opastaa konsolipelien lataamisessa?
6. Osaatko tarvittaessa kertoa ja opastaa pelien ikärajojen ja sisältösymbolien merkityksistä asiakkaille?
7. Koetko tarvetta peliaiheisille koulutuksille? Ja jos, niin millaista koulutusta tarvitset?