

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelu

2019

Jenni Ahvenainen

Aino-Stina Nieminen

KIRJASTO ON

– Lautapeli kirjastoille palvelujen ja toiminnan
esittelyyn

Jenni Ahvenainen

Aino-Stina Nieminen

KIRJASTO ON

- Lautapeli kirjastoille palvelujen ja toiminnan esittelyyn

Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä on raportoitu yleisten kirjastojen palveluita ja toimintaa esittelevän lautapelin suunnittelu ja toteutus. Työn toimeksiantajana on toiminut Raision kaupunginkirjasto.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsitellään pelejä ja erityisesti oppimistarkoituksiin suunnattuja hyötypeljä. Lisäksi pohditaan pelien roolia kirjastoissa sekä pelikasvatusta ja sen merkitystä yhteiskunnassamme. Työssä sivutaan myös lakia yleisistä kirjastoista, sillä opinnäytetyönä toteutetun lautapelin sisältö pohjaa siinä kirjastoille määriteltyihin tehtäviin.

Opinnäytetyössä käytettiin pelisuunnittelun teorioita lautapelin suunnittelu- ja toteutusvaiheiden tukena. Pelin toteutuksessa varsinkin testauksella on tärkeä rooli, sillä lopullinen tuote muotoutuu siitä saadun palautteen perusteella. Työn viimeistelyssä hyödynnettiin pelaajien antamaa palautetta ja testipeleistä tehtyjä havaintoja.

Opinnäytetyönä toteutetun lautapelin tavoitteena oli tehdä yleisten kirjastojen arkea ja palveluita tunnetuksi kirjaston asiakkaille. Opinnäytetyö osoittaa, että tietoisuuden lisääminen kirjastotyön monipuolisuudesta on pelin avulla mahdollista. Opinnäytetyön toivotaan toimivan inspiraationa ja mallina myös muunlaisten pelien suunnittelulle.

ASIASANAT:

hyötypelit, kehittäminen, kirjastotyö, lautapelit, pelisuunnittelu, yleiset kirjastot

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

2019 | 41 pages, 4 pages in appendices

Jenni Ahvenainen

Aino-Stina Nieminen

THE LIBRARY IS

- A board game for libraries to present their services and functions

This functional thesis reports the design and development of a board game presenting the services and functions of public libraries. This thesis was commissioned by the Raisio City Library.

The theoretical part of this thesis covers games, especially serious games meant for learning purposes. Additionally, the theory reflects upon games in libraries and game education with a focus on its significance in our society. This thesis also touches upon the law on public libraries as the contents of the board game developed are based on the tasks of libraries defined in the law.

Game design theories were used for the design and development phases of the game. In game development, testing plays an important role because the final product is based on the feedback received from test players. In the finalization of this game the feedback from test players as well as observations made during testing were utilized.

The aim of the board game produced as part of this thesis was to help patrons understand the everyday functions and services of libraries. This thesis shows that increasing the knowledge on the versatility of library work can be done through a game. This thesis will hopefully work as an inspiration and a model for developing games in the future.

KEYWORDS:

board games, development, game design, library work, public libraries, serious games

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 PELITYYPIT	7
2.1 Mikä on peli?	7
2.2 Hyötypelit	8
3 PELAAMINEN KIRJASTOISSA	11
3.1 Pelit kirjastoissa	11
3.2 Pelikasvatus	12
4 LAUTAPELIN SUUNNITTELU	15
4.1 Peli-idean tausta	15
4.1.1 Laki yleisistä kirjastoista	16
4.1.2 Kysely Raision kirjaston työntekijöille	17
4.2 Pelimekaniikka	18
4.3 Säännöt	19
5 LAUTAPELIN TOTEUTTAMINEN	22
5.1 Pelin komponentit	22
5.2 Pelin visuaalinen ilme	24
5.3 Prototyyppi pelistä	25
5.4 Testaus	27
5.4.1 Ensimmäinen testipeli	28
5.4.2 Toinen testipeli	29
5.4.3 Kolmas testipeli	30
5.5 Lopullinen peli	33
6 LOPUKSI	35
6.1 Peliprojektin onnistuminen	35
6.2 Pelin tulevaisuus	36
LÄHTEET	39

LIITTEET

Liite 1. Pelin säännöt.

KUVAT

Kuva 1. Osaamisaluesymbolit.	23
Kuva 2. Hahmokortit.	25
Kuva 3. Pelin prototyyppi.	26
Kuva 4. Ylhäällä testipeleissä 1 ja 2 käytetty taulukko, alhaalla testipeliin 3 uudistettu taulukko.	32
Kuva 5. Esimerkki tehtäväkorttien taitosta.	33
Kuva 6. Tehtäväkorttien tausta.	34
Kuva 7. Valmis peli ja kaikki sen osat.	34

1 JOHDANTO

Mitä kirjastot nykyään oikein tekevät? Mitä kaikkea kirjastossa voi puuhata? Millainen on kirjaston yhteiskunnallinen rooli? Muun muassa nämä kysymykset nousevat keskustelussa usein esiin, kun puhutaan kirjaston roolista ja asemasta nyky-yhteiskunnassa.

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on valmistaa lautapeli esittelemään kirjaston toimintaa ja palveluita. Pelin pohjana käytämme vuoden 2017 alusta voimaan tulleen lakiin yleisistä kirjastoista kirjattuja kirjastojen tehtäviä. Ajatuksena on pelin avulla avata lain sisältöä ja tehdä yleisten kirjastojen arkea ja palveluita tunnetuksi kirjastojen käyttäjille. Pelimme on suunnattu ensisijaisesti kirjastossa asioiville nuorille aikuisille eli noin 18-30-vuotiaille henkilöille.

Opinnäytetyömme idea juontaa juurensa aiemmin pelaamaamme lautapeliin, jonka avulla esiteltiin kirjastojen roolia kestävän kehityksen tavoitteiden toteuttamisessa. Lautapelistä ja varsinkin sen ideasta innostuneina halusimme kehittää oman pelin, jolla avata tarkemmin sitä, mitä kaikkea yleiset kirjastot tänä päivänä asiakkailleen tarjoavat. Olemme myös huomanneet kuinka lautapelit ovat kasvattaneet suosiotaan kirjastoissa. Kuten Hokkanen (2015, 20) sanoo, kirjaston sosiaalinen toiminta, tässä tapauksessa pelaaminen, voidaan nähdä sosiokulttuurisena innostamisena, jonka tavoitteena on herätellä ihmisten tietoisuutta asioista ja saada heidät liikkeelle. Pelin kantavana ajatuksena on siis kannustaa kirjaston asiakkaita tutustumaan kirjastojen monipuolisiin palveluihin.

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö ja siinä yhdistyvät niin käytännön toteutus kuin sen raportointi. Toiminnallisen opinnäytetyön lopullinen tulos on aina jokin konkreettinen tuote. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 9; 51.) Tämän opinnäytetyön tapauksessa lopullinen tulos on valmiiksi tehty lautapeli.

Opinnäytetyömme aluksi tutustumme erilaisiin pelityyppeihin ja peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa. Tämän jälkeen kerromme lautapelin suunnittelusta kuten peli-idean taustasta, pelin mekaniikasta ja säännöistä. Lisäksi kerromme tarkemmin lautapelin toteuttamisen vaiheista ja pelin testaamisesta. Lopuksi pohdimme sitä, miten peliprojekti onnistui ja millainen tulevaisuus tällä lautapelillä on.

2 PELITYYPIT

Tässä kappaleessa määrittelemme sen, mikä on peli ja millaisia erilaisia pelityyppejä on olemassa. Tutustumme myös tarkemmin hyötypelien käsitteeseen ja siihen, millaisia käyttötarkoituksia niillä on. Lisäksi käymme hieman läpi sitä, mihin kiinnittää huomiota, kun hyötypelejä hyödynnetään esimerkiksi opetuksessa.

2.1 Mikä on peli?

Alkuun on hyvä määritellä se, mikä oikeastaan on peli. Peliä voidaan lähestyä abstraktisti systeeminä, joka koostuu osatekijöistä, jotka ovat toisiinsa nähden joidenkin tiettyjen sääntöjen määrittelemissä suhteissa (Mäyrä, Sihvonen, Paavilainen, Saarenpää, Kultima, Nummenmaa, Kuittinen, Stenros, Montola, Kinnunen & Syvänen 2010, 314). Yhden määritelmän mukaan peli on taidemuoto, jossa osallistujat tekevät päätöksiä hallitakseen resursseja, jotka ovat pelimerkkien muodossa ollessaan matkalla kohti pelin tavoitetta (Costikyan 1994, Mannisen 2007, 16 mukaan). Toisaalta peli voi olla suljettu järjestelmä, jossa rakentuu konflikti ja jonka lopputulos on epätasainen ja ennalta-arvaamaton (Fullerton, Swain & Hoffman 2004, Mannisen 2007, 16 mukaan). Tämän lisäksi pelaajat toimivat jonkin ennalta määrätyn sääntöjoukon mukaan ratkaistakseen pelin asettaman konfliktin (Salen & Zimmerman 2004, Mannisen 2007, 16 mukaan).

Manninen (2007, 17) tiivistääkin lähes kaikkien pelien rakentuvan jonkinlaisen ratkaistavan konfliktin ympärille ja lopputulokseen päästäkseen pelaajien on toimittava tiettyjen, määriteltujen sääntöjen mukaan. Samoin Mäyrä ym. (2010, 316) sanoo, että pelaamisen voidaan ajatella tarkoittavan jonkin tietyn tavoitteen saavuttamista käyttämällä ainoastaan sääntöjen sallimia keinoja. Yleisesti ottaen voidaan kuitenkin sanoa, että yksittäisillä peleillä voi olla keskenään yhteisiä piirteitä, mutta olemassa ei ole mitään sitovaa ominaispiirteiden kimppua, jolla voitaisiin määritellä kaikki olemassa olevat pelit. (Mäyrä ym. 2010, 307)

Pelit voidaan jakaa eri lajityyppeihin samalla tavoin kuin romaanit tai elokuvat jaotellaan erilaisiin genreihin. Näitä lajityyppejä pelien osalta ovat esimerkiksi toimintapelit, seikkailupelit, roolipelit, strategiapelit ja ongelmapelit. (Manninen 2007, 19 - 22) Pelit voidaan ryhmitellä myös niiden vaatiman toiminnan mukaan. Tällaisen luokittelun mukaan peli-

tyyppejä ovat esimerkiksi rivi- ja muodostelmapelit ja kilpajuoksupelit. Rivi- ja muodostelmapeleissä pyrkimyksenä on asetella pelinappulat riviin tai jonkin ennalta määrätyn kuvion mukaisesti. Kilpajuoksupeleissä pelaajat taas yrittävät kuljettaa oman nappulansa pelilaudan läpi vastapelaajaa nopeammin. (Tikka 2012, 2.) Lajityyppien ja toiminnan lisäksi pelejä on luokiteltu ryhmiin sen mukaan, kuka peliä pelaa. Pelaajan mukaan luokitellut pelit on yleensä jaettu perhepeleihin, aikuisten peleihin ja harrastajien peleihin. (Saari 2007, 26.)

Nimensä mukaisesti perhepelit sopivat koko perheelle, lapsille aikuisten kanssa pelattaviksi. Usein perhepelien ikäsuositukset ovat noin kahdeksasta ikävuodesta ylöspäin. (Saari 2007, 26.) Tätä nuoremmille pelaajille on myös olemassa omia pelejä ja näitä kutsutaan lasten peleiksi. Olennaista perhepeleissä on, että niissä on vain vähän tai ei lainkaan tekstiä ja pelaamisen käynnistämiseen riittää, että joku kykenee selittämään pelin säännöt ja mahdolliset pelin osat. (Saari 2007, 26.)

Aikuisten pelit ovat luonteeltaan jonkin verran vaativampia kuin perhepelit, mutta soveltuvat siitä huolimatta myös pelaajille, jotka ovat vähemmän kokeneita. Aikuisten peleissä säännöt ovat helpot ja ne on mahdollista oppia nopeasti. Tässä peliryhmässä on niin kepeitä seurapelejä kuin enemmän haasteita tarjoavia pelejä. Harrastajien pelit on yleensä suunnattu aikuisille, mutta ne ovat aikuisten pelejä monipuolisempia ja monimutkaisempia. Harrastajien pelit vaativat jo jonkin verran pelikokemusta eivätkä ole parhaita mahdollisia valintoja lautapelaamista aloitteleville. (Saari 2007, 26 - 27.)

2.2 Hyötypelit

Yksi pelityypeistä on opetuspelejä tai oppimispelejä, yhdeltä nimeltään myös hyötypeli. Tässä opinnäytetyössä käytetään viimeksi mainittua nimitystä. Hyötypelin painopiste on tekemällä oppimisessa ja pelin avulla pyritään luomaan motivaatiota opittavan aineiston käsittelyyn ja oppimiseen. Hyötypelillä on siis muukin kuin viihteellinen päämäärä. Näiden pelien avulla pyritään esimerkiksi edistämään terveyttä, oppimista tai jonkin palvelun tunnettavuutta. (Manninen 2007, 22; Niinistö 2010, 55.) Toisin kuin muissa peleissä, hyötypelissä opittava asia on upotettuna pelin sisään. Hyötypelissä on kuitenkin kritisoitu siitä, että niissä opetettava asia on istutettu pelin sisään, mutta melko pinnallisesti eikä peli tällöin kykene tarjoamaan samanlaista pelikokemusta kuin viihdepelejä. (Saarenpää 2009)

Usein hyötypeleissä tehdään opittavaan asiaan liittyviä harjoituksia tai testejä peliympäristössä. Suuntaus on kuitenkin kohti pelejä, joissa opitaan pelaajien ja pelin elementtien välisen vuorovaikutuksen kautta. (Nicholson 2010, 37.) Nicholson (2011) toteaaakin, että on järkevämpää siirtyä pois päin sellaisista hyötypeleistä, jotka pohjaavat pelkkään kysymysten kysymiseen.

Ensimmäiset hyötypelit olivat harjaannuttamispelejä. Nämä pelit keskittyvät yhteen asiaan ja niissä opittavaa asiaa harjoitellaan toistojen kautta. Harjaannuttamispelien sisältö mukailee usein esimerkiksi opeteltavan kouluaineen tehtäviä ja niitä voidaankin käyttää opittavan asian kertaamiseen. (Saarenpää 2009.)

Laajempien kokonaisuuksien opettelemiseen voidaan käyttää simulaatioita, jotka tarjoavat yleensä enemmän haasteita ja jotka koetaan viihdyttävämpinä kuin harjaannuttamispelit. Simulaatioiden avulla voidaan mallintaa tilanteita, joiden kokeminen ei muuten olisi mahdollista, esimerkiksi vaarallisia tilanteita tai tilanteita, joiden toteuttaminen olisi kallista. Hyviä esimerkkejä simulaatioista ovat lentosimulaattorit ja simulaatiopelit, jotka on luotu armeijoiden tarkoituksiin. (Saarenpää 2009.)

Opetuskäyttöön suunniteltujen pelien vaikutus eroaa viihdepeleistä, sillä ensin mainituissa sisällöt ja tavoitteet liittyvät opittavaan asiaan. Kuten Saarenpää (2009) toteaa, oppiminen on aktiivista toimintaa ja pelit omalta osaltaan vaativat pelaajalta aktiivista toimimista. Näin ollen pelaamisen voidaan nähdä tukevan oppimisprosessia, etenkin silloin kun pelaajat pääsevät itse kokemaan opittavan asian ja ymmärtämään sen tärkeyden.

Onnistuneet hyötypelit tarjoavat miellyttävän tavan oppia ja saavat pelaajan viettämään enemmän aikaa opittavan asian äärellä ja oppimaan uutta innokkaasti. (Saarenpää 2009) Krokfors, Kangas ja Kopisto (2014, 210) toteavatkin, että hyvän hyötypelin oppimispotentiaali liittyy kokemuksellisen oppimisen lisäksi luovaan ilmaisuun ja pelien mahdollistamaan vuorovaikutukseen sekä yhteisölliseen oppimiseen. Näin ollen pelin sisällön tulisi olla integroitu sen toimintamekanismeihin ja pelin tulisi tarjota mahdollisuuksia ymmärtää opittavaa ilmiötä syvällisemmin. (Devlin 2011, Krokfors ym. 2014, 211 mukaan) Hyötypelien haasteena onkin se, miten pelilliset elementit liitetään opetuksellisiin tavoitteisiin. Pelin viihteellisyys voi jäädä päälle liimatun tuntuiseksi tai muuten vähäiseksi. Tärkeää on pohtia, miten hyötypelit voidaan suunnitella siten, että ne palvelevat oppimistarkoitusta mahdollisimman hyvin menettämättä pelillisyyttään. (Mäyrä ym. 2010, 345; 347.)

Käytettäessä pelejä oppimisen tukena on kuitenkin perusteltua kysyä, mitä pelataan, kenen säännöillä, motiiveilla ja arvoilla ja millaisia seurauksia kaikella tällä voi olla. On nimittäin muistettava, etteivät pelit ole koskaan neutraaleja vaan ne sisältävät kulttuurihistoriallista tietoa ja taitoa. Näin ollen pelit tuovat mukanaan muutakin kuin uuden tavan oppia jotakin. Jos peleillä toivotaan olevan vaikutusta esimerkiksi motivaation parantamiseen tai kiinnostuksen herättämiseen, tulee niiden istua oppimisympäristöön ja sitä koskevaan pedagogiseen suunnitteluun. (Lipponen, Rajala & Hilppö 2014, 146 – 147.)

3 PELAAMINEN KIRJASTOISSA

Tässä luvussa tarkastelemme pelien roolia kirjastoissa. Käymme läpi kirjastoissa pelaamisen historiaa sekä hyötyjä ja haittoja. Käsitlemme lisäksi pelikasvatusta sekä sen merkitystä, roolia ja ilmenemismuotoja kirjastotyössä.

3.1 Pelit kirjastoissa

Kirjastojen näkökulmasta pelit ovat kulttuurisisältöjä, jotka kuuluvat kirjastoon niin osana kokoelmaa kuin palvelunakin. Viime aikoina kirjastot ovat ryhtyneet hankkimaan lautapelejä asiakkaille lainattavaksi kirjastossa pelattavien pelien lisäksi. (Marjomaa 2018, 41.) Kun kirjasto ryhtyy hankkimaan kokoelmiinsa pelejä, niitä on järkevää kohdella kuin mitä tahansa kirjastoon hankittavaa aineistoa. Tämä tarkoittaa sitä, että valintakriteerit on määritettävä selkeästi ja linjassa muun kokoelmapolitiikan kanssa. (Mayer & Harris 2010, 21.)

Vaikka usein ajatellaan pelien olevan uusi asia kirjastoissa, on esimerkiksi roolipelikirjoja ollut lainattavissa vuosikymmenien ajan. Lisäksi lautapelejä on voinut pelata kirjastojen lasten- ja nuortenosastoilla jo vuosia. (Marjomaa 2018, 41.) Pelien ja kirjastojen yhteinen historia on pitkä, ensimmäisiä pelejä kirjastoissa pelattiin jo 1800-luvun puolivälissä. Tällöin kirjastot Isossa-Britanniassa ryhtyivät järjestämään erityisiä pelitiloja saadakseen pelaamisesta ja uhkapelaamisesta innostuneet miehet pois pubeista ja pelaamaan ”so-pivammissa” tiloissa. Yksi vanhimmista ja pitkäikäisimmistä peleistä kirjastoissa on shakki, jota on tiettävästi pelattu kirjastossa Yhdysvalloissa jo vuonna 1854. Näiden aikojen peliesimerkkien voidaankin sanoa luoneen pohjan peleille ja pelitapahtumille nykypäivän ja tulevaisuuden kirjastoissa. (Nicholson 2013.)

Pelien ja niihin liittyvien tapahtumien roolia kirjastoissa on perusteltu erityisesti kolmella syyllä. Ensinnäkin pelejä voidaan käyttää eräänlaisena markkinointikeinona herättämään huomiota ja houkuttelemaan kirjastoon heitä, jotka eivät kirjaston palveluita muuten käytä. Toiseksi pelit ovat hyvä lisäpalvelu heille, jotka ovat jo kirjaston muiden palvelujen käyttäjiä. Kolmanneksi pelit luovat mahdollisuuden kirjaston käyttäjille olla vuorovaikutuksessa muiden peleistä kiinnostuneiden käyttäjien kanssa ja näin ollen vahvistaa kirjaston yhteisöllistä roolia. (Nicholson 2010, 10.) Lisäksi pelien voidaan ajatella olevan

hyvä sellainen tapahtuma-aktiviteetti, että se saattaa yhteen eri-ikäisiä ja erilaisista taustoista tulevia ihmisiä, jotka eivät muuten osallistuisi samaan tapahtumaan. (Nicholson 2010, 11)

Pelejä on vastustettu vetoamalla muun muassa siihen, että asiakkaiden ajatellaan pahastuvan siitä, että kirjastot käyttävät resurssejaan peleihin muiden palveluiden sijaan. Tämä on pohjautunut vanhaan ajattelumalliin, jossa kirjaston nähdään olevan kirjoja varten. Lisäksi monet ovat ajatelleet, että nykypelien mahdollinen väkivaltainen ja seksuaalissävyytteinen sisältö loisi kirjastoissa ongelmia. Pelien on myös koettu aiheuttavan meteliä ja häiriöitä. Tänä päivänä kirjastot perustelevat pelejä kokoelmissaan joko opetustarkoituksilla tai mahdollisuutena houkutella uusia käyttäjiä. Opetuksessa käytettävät pelit ovat olleet suosittuja erityisesti koulukirjastoissa ja uusille käyttäjille pelit luovat hyvän väylän muihin sisältöihin ja palveluihin tutustumiseen. (Nicholson 2013.)

Nykypäivänä pelit nähdään kirjastoissa lainattavien esineiden lisäksi palvelullisena toimintana. Tapahtumissa ja pelituokioissa asiantuntijat opastavat pelaajia niin lautapelien kuin digitaalisten pelien pariin riippumatta siitä onko kyseessä aktiiviharrastaja vai pelaamista vasta aloitteleva henkilö. (Marjomaa 2018, 41.) Kirjastoissa on järjestetty erilaisia turnauksia, pelikerhoja ja roolipelityöpajoja tutumpien lukupiirien ja satutuntien lisäksi. Lisäksi kirjastoissa on teknisiä laitteita pelien pelaamiseen, esimerkiksi nuortenosastoilla tai pelaamiselle erikseen varatuissa tiloissa. (Marjomaa 2018, 41 - 42.)

3.2 Pelikasvatus

Kirjastoissa pelikasvatusta tehdään osana mediakasvatusta. Mediakasvatukselle on useita määritelmiä, mutta sen avulla pyritään ainakin kehittämään monilukutaitoa, kuten kykyä hankkia, analysoida ja luoda tietoa sekä kykyä osallistua, kyseenalaistaa, kysyä ja luoda uutta. (Sallmén 2009, 9.) Sen lisäksi, että kirjastoissa mediakasvatuksen tehtävänä on tarjota yleissivistystä ja kehittää sitä moniulotteiseksi, se myös edistää kansalais- ja tietoyhteiskuntavalmiuksia ja toimintaa, joka tukee aktiivista kansalaisuutta (Sallmén 2009, 15).

Sallmén (2009, 15 - 21) on määritellyt kirjastojen mediakasvatukselle viisi keskeistä aluetta: tiedonhaun ja tiedonhallintataidot, uudet lukutaidot, digitaaliset pelit ja pelaamisen, sosiaalisen median tuntemuksen ja sen hyödyntämisen kirjastotyössä sekä tekijänoikeu-

det. Näistä alueista keskitymme erityisesti kolmanteen eli digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen, joihin suhtautuminen on varsinkin aiemmin ollut kirjastoissa ristiriitaista joidenkin salliessa pelaamisen ja toisten rajoittaessa pelaamista (Sallmén 2009, 18). Jotta pelilukutaitoon tähtäävää mediakasvatusta on mahdollista tehdä, on kirjastoilla oltava henkilökuntaa, joka harrastaa pelaamista ja perehtyy pelien sisältöihin tai ymmärtää ainakin jonkin verran pelikulttuuria ja sitä, millaisia muutoksia se on tuonut ja tuo lasten ja nuorten elämään (Sallmén 2009, 19). Voidaankin todeta, että henkilökunnan asiantuntijuus on oleellisessa osassa kirjastojen onnistuneessa pelikasvatuksessa.

Mitä muuta pelikasvatus kirjastoissa on kuin henkilökunnan harrastuneisuutta ja sisältöihin perehtymistä? Kirjaston käyttäjien pelilukutaitoa voidaan parantaa esimerkiksi kertomalla pelien ikärajoista sekä tarjoamalla tietoa ja opastusta muille kasvattajille, esimerkiksi huoltajille. Monet hakeutuvat kirjastoon pelaamaan ja kirjastoissa henkilökunta saattaakin tarkemmin seurata lasten ja nuorten ruutuaikaa ja sitä, millaisia verkkosisältöjä he kuluttavat. Tällöin kirjastoihin saattaa myös kohdistua odotuksia siitä, että henkilökunnalla on asiantuntemusta ja kirjastot pyrkivätkin vastaamaan näihin asiakkaiden odotuksiin. (Marjomaa 2013, 77 - 78.)

Pelikasvatus näkyy kirjastoissa erityisesti Peliviikon aikana. Peliviikko on Kansallisen audiovisuaalisen instituutin koordinoima teemaviikko, joka on lähtenyt kirjastojen aloitteesta. Viikon tavoitteena on positiivisen pelikulttuurin luominen ja pelaamiseen ja pelaajiin kohdistuvien ennakkoluulojen vähentäminen. Suurin osa Peliviikon tapahtumista on maksuttomia ja niitä järjestetään kirjastojen lisäksi myös muissa julkisissa tiloissa. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2019.)

Meriläinen (2019, Takala & Takalan 2019, 34 mukaan) huomauttaa, että pelikasvatus usein nähdään haittojen ehkäisynä, mutta hänen mukaansa pelikasvatus on sen ymmärtämistä, missä pelaaminen yhteiskunnassa näkyy. Hän painottaa, että aikuisten tulisi ohjata pelaamista hyvinvointia tukevaan suuntaan rajoittamisen sijaan. Pelikasvatusta voi käyttää tukemaan lasten ja nuorten edellytyksiä erilaisten sisältöjen kohtaamiseen ja on tärkeää muistaa, että pelikasvatuksessa on kyse siitä, että aikuinen on läsnä ja käsittelee erilaisia teemoja nuoren kanssa yhdessä. (Meriläinen 2019, Takala & Takalan 2019, 35 mukaan.)

Meriläinen (2019, Takala & Takalan 2019, 36 mukaan) tarjoaa pelikasvattajille kolme ohjetta. Ensimmäinen ohje on kysyä, kuunnella ja keskustella. Tällä hän tarkoittaa sitä,

että kasvattajan tulee rohkeasti keskustella pelaamisesta, pelien sisällöistä ja pelaamiseen käytetystä ajasta nuorten kanssa. Toisena ohjeena on arvostaa nuorelle tärkeitä asioita, nähdä pelaaminen samanarvoisena harrastuksena kuin muutkin nuoren tekemät asiat. Viimeinen ohje on ottaa mahdolliset huolenaiheet puheeksi, liittyivät ne sitten pelaamiseen tai nuoren elämään yleensä. Kasvattajan on tärkeää muistaa varata keskustelulle aikaa ja olla valmis palaamaan aiheeseen myöhemmin uudelleen. (Meriläinen 2019, Takala & Takalan 2019, 36 mukaan.)

4 LAUTAPELIN SUUNNITTELU

Tässä luvussa kerromme ensin tarkemmin peli-ideamme taustasta ja sen pohjana olevasta laista yleisistä kirjastoista. Käymme myös läpi pelimme mekaniikkaa eli sitä, kuinka peliä oikein pelataan. Lisäksi kerromme pelin säännöistä ja niihin liittyvistä pohdinnoista.

4.1 Peli-idean tausta

Olemme törmänneet erilaisissa yhteyksissä ja aiemmissa opinnoissamme siihen, etteivät asiakkaat nykyään tiedä mitä kirjastossa voi tehdä ja millaisia palveluita kirjasto tarjoaa. Myös Kuisma (2014, 62) tuli tutkimuksessaan siihen johtopäätökseen, että monien ihmisten kuva kirjastosta on melko vanhanaikainen. Kirjaston käyttäjille tunnetuin palvelu oli edelleen lainaaminen, mutta myös aineiston ja tietokoneiden käyttö kirjastossa tiedettiin palveluna (Kuisma 2014, 60).

Kuten jo johdannossa kerroimme, opinnäytetyömme idea on saanut innoituksensa aiemmin pelaamastamme lautapelistä. Tämä peli esitteli sitä, kuinka kestävä kehityksen tavoitteet toteutuvat kirjastoissa. Pidimme pelin ideasta kovasti ja sen innostamana halusimme itsekkin tehdä lautapelin. Tämän aiemmin pelaamamme pelin sisältö ei sellaiseen ollut täysin sovellettavissa suomalaisiin kirjastoihin.

Halusimme nimenomaan tehdä lautapelin, koska esimerkiksi Oliverin (2018) mukaan lautapelaamisesta on tullut haluttava sosiaalinen aktiviteetti ja Duffy (2014) sanoo, että lautapelit elävät nyt kulta-aikaansa. Pelaamme myös itse vapaa-ajallamme enemmän lautapelejä kuin digipelejä, jolloin lautapelin tekeminen tuntui luonnollisemmalta vaihtoehdolta. Pelin kohderyhmänä pidämme kirjastoa käyttäviä nuoria aikuisia eli noin 18-30 vuotiaita henkilöitä. Nuoret aikuiset valikoituvat kohderyhmäksi, koska kuulumme itse tuohon ryhmään ja nuorille aikuisille järjestetään vähemmän kohdennettua toimintaa kirjastoissa kuin esimerkiksi kouluikäisille. Lisäksi Oliver (2018) mainitsee aikuisille suunnattujen harrastajapelien suosion saaneen lautapelien myynnin kasvuun. Näin ollen on perusteltua olettaa, että lautapelit kiinnostavat tällä hetkellä kyseistä ikäryhmää.

Pohtiessamme omaan peliimme sopivaa sisältöä päädyimme tutkimaan vuodesta 2017 voimassa ollutta kirjastolakia. Tämä laki määrittelee ensimmäistä kertaa yleisten kirjastojen tehtävät. Koska laki oli opinnäytetyöprosessia aloittaessamme vielä suhteellisen

tuore, halusimme selvittää, mitä kaikkea lain määrittelemien tehtävien puitteissa voi tehdä. Tämän vuoksi päätimme pohjata lautapelimme sisällön uusimpaan kirjastolakiin.

4.1.1 Laki yleisistä kirjastoista

Ensimmäisen kirjastolakinsa Suomi sai vuonna 1928 säädetyt kansankirjastolain muo-
dossa. Tämä laki oli voimassa vuoteen 1962, jolloin uusi kirjastolaki korvasi sen. Uusi
laki vauhditti kirjastojen kehitystä ja sen voidaan nähdä synnyttäneen varsinkin maaseu-
dulle sellaisen kunnankirjastojen järjestelmän kuin se nykyään ymmärretään. (Kekki
2013, 29, 34; Mäkinen 2009, 416.)

Siinä missä aiemmat lait olivat keskittyneet lähinnä kirjastojen rahoitukseen, vuoden
1986 kirjastolaki keskittyi jo enemmän kirjaston tarkoitukseen ja toimintaan. Tämän lain
mukaan ”yleisen kirjaston tarkoituksena on tyydyttää yleistä sivistyksen, tiedon ja virkis-
tyksen tarvetta sekä tukea opiskelua ja omatoimista tiedon hankintaa sekä kirjallisuuden
ja taiteen harrastusta” sekä asettaa yleiseen käyttöön kirjoja sekä muita tallenteita, joi-
den katsotaan sopivan kirjastokäyttöön. (Kirjastolaki 235/1986.) Vuonna 1999 astui voi-
maan kirjastolaki, jonka tavoitteet olivat muuten hyvin samankaltaiset kuin vuoden 1986
laissa, lisänä kuitenkin jatkuvan tietojen, taitojen ja kansalaisvalmiuksien kehittäminen
sekä kansainvälistymisen ja elinikäisen oppimisen edistäminen. (Kirjastolaki 904/1998.)

Kirjastolakia lähdettiin vuonna 2016 uudistamaan erityisesti sen vuoksi, että aiemman
lain raja-
us kirjasto- ja tietopalveluihin nähtiin liian kapeana eikä se antanut oikeaa kuvaa
yleisten kirjastojen toiminnasta. Huomionarvoista myös on, että aiemmassa kirjasto-
laissa ei ollut säädetty yleisten kirjastojen tehtävistä vaan siinä säädettiin toiminnan ta-
voitteista. Uuden lain avulla haluttiinkin muuttaa säännöstä vastaamaan kirjastojen
muuttunutta toimintaympäristöä ja lakiin haluttiin lisätä säännös yleisten kirjastojen teh-
tävästä. (HE 238/2016.)

Tällä hetkellä voimassa oleva laki yleisistä kirjastoista astui voimaan 1. tammikuuta
2017, paitsi 7 ja 8 §, jotka tulivat voimaan vuoden 2018 alusta. Nykyisessä laissa yleisten
kirjastojen tehtävät määritellään seuraavasti:

Yleisen kirjaston tehtävänä on

- 1) tarjota pääsy aineistoihin, tietoon ja kulttuurisisältöihin;
- 2) ylläpitää monipuolista ja uudistuvaa kokoelmaa;

- 3) edistää lukemista ja kirjallisuutta;
- 4) tarjota tietopalvelua, ohjausta ja tukea tiedon hankintaan ja käyttöön sekä monipuoliseen lukutaitoon;
- 5) tarjota tiloja oppimiseen, harrastamiseen, työskentelyyn ja kansalaistoimintaan;
- 6) edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua.

(Laki yleisistä kirjastoista 1492/2016.)

Uuden lain tavoitteena oli siis määritellä lakipykälän sitä, millä tavoin kirjasto toimii nyky-päivänä. Lisäksi kirjastoille määritettyjen tehtävien toteuttamista pyritään seuraamaan ja arvioimaan. Huomionarvoista uudessa laissa on sen vahva painotus siihen, että kirjaston tulee tukea aktiivista kansalaisuutta, demokratiaa ja sananvapautta. Nämä tavoitteet olivat mukana lain valmistelussa alusta saakka ja mallia oli haettu muiden Pohjoismaiden lainsäädännöstä ja siitä, miten niihin oli määritetty demokratiaa edistäviä tavoitteita. (Vaarne 2017.) Tärkeimpänä tapana kirjastojen demokratian edistämisessä Aaltonen (2017, Vaarne 2017 mukaan) näkee uudistuvan ja monipuolisen kokoelman, mutta käytännössä lain uudet kirjaukset saattavat näkyä asiakkaalle parhaiten lisääntyneinä ja erilaisina tapahtumina kirjastossa.

4.1.2 Kysely Raision kirjaston työntekijöille

Teemme tämän opinnäytetyön toimeksiantona Raision kaupunginkirjastolle. Raision kirjasto on osa Vaski-kirjastoja ja kirjastossa työskentelee noin 20 henkilöä. Raision kirjastolla on paljon käyttäjiä ja suuri toiminta-alue, sillä asiakkaat tulevat kirjastoon myös suhteellisen kaukaa. Raision kirjastossa järjestetään paljon erilaisia tapahtumia ja kävijöitä on koko Vaski-kirjastojen alueelta. Kirjasto on profiloitunut uuden kehittämisessä ja uusimman kirjastolain vaatimukset on otettu huomioon toiminnassa. (Salo 8.11.2019.) Näin ollen Raision kirjasto on meille hyvä kumppani.

Halusimme selvittää, miten laki yleisistä kirjastoista näkyy kirjastojen arjessa ja teimme aiheesta kyselyn Raision kirjaston työntekijöille. Kyselyssä esitimme kysymyksiä lakiin yleisistä kirjastoista määritellyistä kirjaston tehtävistä ja miten näitä tehtäviä toteutetaan Raision kirjastossa. Käytimme kyselystä saamiamme vastauksia lautapelin sisällön ideoimiseen. Kyselymme sisälsi yhteensä 20 kysymystä, joista neljä oli taustakysymyksiä

ja kaikki kysymykset olivat avoimia kysymyksiä. Kyselyn lähetimme kaikille Raision kaupunginkirjaston työntekijöille ja vastausaikaa kyselylle oli 24.5.-16.6.2019. Vastauksia kyselyyn saimme neljä.

Vastauksissa näkyi erilaisten ryhmien, aineistojen ja kiinnostusten huomioiminen monipuolisen kokoelman ylläpitämisessä. Lasten, nuorten ja aikuisten lukemisen edistämiseksi pidetään ikäluokittain eteneviä mediakasvatustuokioita, tapahtumia, kirjavinkkauksia, lukupiirejä sekä ylläpidetään ajantasaista kokoelmaa. Raision kirjastossa asiakkaan tiedonhankintaa tuetaan opastamalla muun muassa e-aineistoihin ja verkkokirjaston käyttöön ja kertomalla, että asiakaspalvelusta saa henkilökohtaista neuvontaa.

Tilojen tarjoamisen suhteen vastauksissa korostui kirjaston tilojen monipuolinen käyttö harrastamiseen, erilaisiin teematapahtumiin ja kansalaistoimintaan. Yhteiskunnallisen ja kulttuurisen vuoropuhelun edistäminen kirjastossa on uudessa laissa vahvasti painotettu asia. Tähän liittyen vastauksissa korostui kirjaston avoimuus, tasapuolinen tiedonsaanti ja kulttuurista nauttiminen sekä yhteiskunnalliseen toimintaan osallistuminen.

4.2 Pelimekaniikka

Aloitimme lautapelin suunnittelun kirjaamalla ylös asioita ja tavoitteita, joita haluaisimme pelin avulla saavuttaa. Ensimmäinen askel hyötypelin suunnittelussa on päättää miten pelin sisältö kuvaa sitä aihetta, joka pelaajien on tarkoitus oppia (Nicholson 2011). Nicholsonin (2011) mukaan on yleistä, että pelin suunnittelija unohtaa varsinaisen sisällön ja keskittyy liiaksi pelin muihin osiin peliä tehdessään. Hänen mukaansa pelisuunnittelijan olisikin hyvä aina aika ajoin kysyä itseltään, tukevatko pelimekaniikan, sääntöjen tai pelikokemuksen suhteen tehdyt ratkaisut sisällön oppimista (Nicholson 2011). Lisäksi pelisuunnittelijan on huomioitava se, että pelin pelaamiseen liittymättömien sisältöjen yhdistäminen peliin saattaa tehdä siitä tylsän ja estää toivotun sisällön oppimisen. Pelaajan tulisikin ensisijaisesti oppia toivotut asiat pelaamisen kautta, ei esimerkiksi sääntökirjasta lukemalla. (Arnab, Lim, Carvalho, Bellotti, de Freitas, Louchart, Suttie, Berta & De Gloria 2015, 398; 396.)

Omassa pelissämme pelaajan on tarkoitus tutustua yleisten kirjastojen tuottamiin ja tarjoamiin palveluihin. Tämä tapahtuu niin, että pelaaja asettuu kirjastolaisen rooliin ja suorittaa pelin edetessä kuusi erilaista tehtävää, jotka perustuvat laissa yleisistä kirjastoista määritettyihin kirjastojen tehtäviin. Pelaajan ei suinkaan ole tarkoitus oppia lakitekstiä

vaan tavoitteena on, että hän peliä pelattuaan ymmärtää kirjaston tarjoavan useita erilaisia palveluita asiakkaille vauvasta vaariin ja että pelaaja näkisi kirjaston muunakin kuin kirjavarastona.

Pelissä liikutaan noppaa heittämällä suorakaiteen muotoisella laudalla ja nostamalla erilaisia kortteja. Pelilaudalla on 44 ruutua, joista osa on värillisiä, osa mustia ja osa valkoisia. Lautaa kierretään myötöpäivään lähtöruudusta aloittaen. Pelissä ei ole maalia vaan peli jatkuu, kunnes joku pelaajista saa kaikki tehtävät suoritettua. Värillisissä eli tehtävuuduissa pelaaja voi suorittaa tehtäviä, jotka liittyvät kirjaston palveluihin ja toimintaan. Musta eli koulutusruutuun osuessaan pelaaja voi saada lisäosaamista odottamalla yhden heittovuoron ajan, niin kauan kuin kortteja on jäljellä. Jos pelaaja osuu mustaan ruutuun ja pakassa ei ole kortteja jäljellä, joutuu hän odottamaan heittovuoron saamatta lisäosaamista. Myös valkoisissa eli yllätysruuduissa pelaaja voi saada lisäosaamista, mutta näissä hänen ei tarvitse odottaa. Valkoisissa ruuduissa pelaaja voi myös kohdata etenemistä hidastavia esteitä. Mustat ja valkoiset ruudut ja nopan heittäminen toimivat satunnaiselementteinä, sillä kuten Saari (2009) sanoo, mielekkään pelin tekeminen ilman satunnaislementtejä vaatii sitä, että pelin on muuten tarjottava pelaajalle runsaasti mahdollisuuksia.

Nicholsonin (2011) mukaan pelintekijän on myös päätettävä kuka peliä pelaa ja miten sitä pelataan: onko kyseessä yhden vai useamman pelaajan yhdessä pelaama peli. Lisäksi pelintekijän tulee valita, pelaavatko pelaajat toisiaan vastaan vai työskentelevätkö he kohti yhteistä päämäärää voittaen tai häviten joukkueena (Nicholson 2011). Pelimme on suunniteltu 2-6 yksilöpelaajalle, mutta sitä voi myös pelata ryhmissä. Pelissämme pelaajat pääsääntöisesti suorittavat tehtäviä yksin, mutta voivat halutessaan ja sääntöjen niin salliessa tehdä yhteistyötä muiden pelaajien kanssa.

4.3 Säännöt

Kun olimme päättäneet pelin pelaamisen kannalta oleelliset seikat, ryhdyimme hahmottelemaan pelin sääntöjä. Sääntöjen alkuun kirjasimme tiedot pelin sisällöstä, kuten pelaajien, korttipakkojen ja muiden oheistarvikkeiden lukumääristä. Lisäksi esittelimme pelihahmot ja heillä olevat osaamisalueet. Tämän jälkeen ryhdyimme suunnittelemaan pelin kulkua.

Pelin aluksi pelaajat valitsevat itselleen pelihahmon. Seuraavaksi arvotaan pelin aloittaja noppaa heittämällä. Suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa. Oman pelivuoronsa aikana pelaaja voi joko liikkua ja nostaa tehtäväkortin tai suorittaa tehtävän, mikäli hän osuu värilliseen tehtäväruutuun. Yllätys- ja koulutusruuduissa pelaajan on aina nostettava kortti.

Kun pelaaja nostaa värillisen tehtäväkortin hän asettaa sen kaikkien nähtäville ja päättää suorittaako tehtävän seuraavalla pelivuorolla. Pelaaja voi suorittaa tehtävän, mikäli hänellä on vähintään tehtävän vaatima määrä osaamista. Jos pelaajalla ei ole tarpeeksi vaadittavaa osaamista, hän voi jättää tehtävän odottamaan ja yrittää kerätä lisää osaamista. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi myös vaihtaa tehtävän uuteen samanväriseen tehtävään. Uutta tehtävää ei saa katsoa ennen kortin vaihtamista.

Pelaaja voi suorittaa tehtävän joko yksin tai useamman pelaajan kanssa, kuitenkin mahdolliset esteet huomioiden. Pelaajat saavat neuvotella yhteistyön tekemisestä missä tahansa pelin vaiheessa. Jos tehtävää on suorittanut useampi pelaaja, kaikki tehtävään osallistuneet saavat tehtäviensuoritustaulukkoon merkinnän tehtävän suorittamisesta. Tähän taulukkoon merkitään myös vaihdetut tehtävät, jotta pelaajat tietävät, mitkä tehtävät voi vielä vaihtaa. Peli päättyy, kun joku pelaajista saa kaikki kuusi tehtävää suoritettua. Tarkemmin pelin kulkuun voi tutustua liitteenä 1 olevien pelin sääntöjen avulla.

Ensimmäisen version säännöistä luetutimme Raision kirjaston henkilökunnalla ja opiskelijatovereillamme. Muokkasimme sääntöjä saamamme palautteen perusteella selkeämmiksi ja yksityiskohtaisemmiksi. Onkin tärkeää muistaa, että silloin kun toiminnallisena opinnäytetyönä valmistettu tuote, tässä tapauksessa lautapeli ja sen säännöt, sisältää tekstiä, on käytettävä kohderyhmää puhuttelevaa ja sisällön kannalta tarkoituksenmukaista kieltä. Huomioon tulee ottaa esimerkiksi kohderyhmän ikä, asema ja tietämys aiheesta. (Vilkka & Airaksinen 2003, 129.)

Ensimmäisen sääntöluonnoksen jälkeen oli oleellista pohtia pelin nimeä. Mannisen (2007, 125) mukaan pelin nimeämisessä on tärkeää pohtia, mikä nimi kuvaa pelin ydinideaa parhaiten. Aloitimme pohtimalla, mitä kaikkea kirjasto on ja mitä se edustaa. Teimme Google-hakuja termillä ”kirjasto on”, jotta näkisimme miten muut kirjaston näkevät. Hakutulosten joukosta löytyi artikkeli, jossa edesmennyt kirjailija ja vasemmistoliiton entinen puheenjohtaja Claes Andersson toteaa seuraavasti: ”Suomalainen kirjasto on meidän ylivoimaisesti tärkein kulttuurilaitoksemme”. (Kansan uutiset 28.11.2018) Tämän

ajatuksen luettuamme jäimme pohtimaan voisiko pelin nimi herätellä pelaajia miettimään, mitä kirjasto heidän mielestään on ja millaisena instituutiona he kirjaston kokevat. Näin ollen ryhdyimme käyttämään pelistä nimeä ”Kirjasto on...”. Välillä nimi vakiintui muotoon ”Kirjasto on”, jonka voi nopeasti lukiessa nähdä myös ”Kirjastoon”. Tällä tavoin nimellä on myös hauska kaksoismerkitys. Kuitenkin nähtyämme pelin lopullisen graafisen ilmeen päätimme, että pisteet palaisivat takaisin pelin nimeen johdattelemaan pelaajaa miettimään kaikkia kirjaston tarjoamia mahdollisuuksia.

5 LAUTAPELIN TOTEUTTAMINEN

Tässä luvussa kerrotaan lopullisen tuotteen valmistusprosessista. Alkuun käymme läpi sitä, millaisia osia pelissä on ja kerromme pelin visuaalisesta ilmeestä. Tarkemmin keskitymme pelin testaamiseen ja käyttäjäarvioihin ja niiden merkitykseen lopullisen tuotteen tekemisessä. Lopuksi kerromme lopullisen pelin valmistamisesta.

5.1 Pelin komponentit

Pelissämme on useita eri osia: pelilauta, noppa, pelinappuloita sekä useita erilaisia kortteja. Kuten jo aiemmin kerroimme, pelilauta on suorakaiteen muotoinen ja siinä on värillisiä ruutuja 44 kappaletta. Pelilaudan muoto muuttui toteutusvaiheessa neliöstä suorakaiteen muotoiseksi ja tämän vuoksi pelilaudalla olevien ruutujen määrä väheni alkupeiräisestä luonnoksesta huomattavasti. Pelissämme on yksi noppa ja pelinappuloita on kahdeksan kappaletta.

Aloitimme pelin osien luomisen suunnittelemalla pelihahmot ja heille osaamisalueet. Jo sääntöjä hahmotellessamme olimme päättäneet, että pelissämme on kahdeksan erilaista pelihahmoa. Pyrimme luomaan hahmojen ikä- ja sukupuolijakauman tasapainoiseksi ja muutenkin yleisten kirjastojen työntekijöitä kuvaavaksi. Luomamme hahmot ovat: kirjastovirkailija Aisha, musiikkikirjastonhoitaja Antti, kirjastonhoitaja Berit, kirjaston johtaja Eeva-Leena, erikoiskirjastovirkailija Kim, lasten- ja nuortenkirjastovirkailija Outi, siviilipalvelusmies Sami ja kirjastonhoitaja Tarja.

Raision kirjaston työntekijöille tehdyn kyselyn ja omissa opinnoissamme käytyjen sisältöjen pohjalta päätimme hahmoille seuraavat viisi osaamisaluetta: asiakaspalvelun, koelmatyön, pedagogisen osaamisen, tiedonhaun ja organisointitaidot. Kaikille osaamisalueille suunnittelimme oman symbolin (Kuva 1). Päätimme, että jokaisen osaamisalueen enimmäispistemäärä on kymmenen, mutta yhdelläkään hahmolla ei ole alkutilanteessa täysiä pisteitä. Pelin alussa kaikilla hahmoilla on osaamista 32 pistettä ja kaikilla hahmoilla eri osaamisalueet painottuvat eri tavoin, esimerkiksi jollakulla on enemmän asiakaspalveluosaamista ja toisella taas enemmän tiedonhakuosaamista.



Kuva 1. Osaamisalue-symbolit.

Kuten Nicholson (2011) sanoo, pelin sisällön tekeminen on helpompaa, kun pelintekijä pitää mielessään sen, mitä pelaajan on tarkoitus oppia, eli tämän pelin tapauksessa lisää kirjaston tehtävistä ja toiminnasta. Oman lautapelimme tehtävien sisältöä pohjustimme Raision kirjaston henkilökunnalle tehdyn kyselyn vastauksilla. Poimimme vastauksista pelin tarkoitukseen sopivia ajatuksia ja ideoita ja muokkasimme niistä pelin tehtäviä. Emme kuitenkaan käyttäneet mistään vastauksesta suoria lainauksia, jotta kyselyn vastaajaa ei voi tunnistaa. Kyselyn lisäksi tutustuimme yleisten kirjastojen tapahtumiin ja muuhun toimintaan ympäri Suomen tutkimalla kirjastojen verkkosivuja ja esitteitä. Näiden pohjalta loimme jokaiselle kuudelle lain määrittelemälle kirjaston tehtävälle 12 erilaista tehtävää. Annoimme jokaiselle tehtäväryhmälle oman värin, keltaisen, oranssin, punaisen, violetin, sinisen ja vihreän.

Kirjastolle määritellyssä tehtävässä ”tarjota pääsy aineistoihin, tietoon ja kulttuurisisältöihin” pelin tehtävät liittyvät muun muassa aineiston saatavuuteen, lukemaan innostamiseen ja tapahtumiin. Esimerkkinä tämän kohdan tehtävästä on seuraava:

Järjestät lapsille ja nuorille pelitapahtuman. Valitset sopivat konsolit ja pelit, järjestät tilat ja suunnittelet markkinointimateriaalin. Toimit myös tapahtuman ohjaajana.

Pelaaja tarvitsee 8 pistettä asiakaspalveluosaamista, 5 pistettä kokoelmaosaamista, 6 pistettä pedagogista osaamista, 3 pistettä tiedonhakua ja 7 pistettä organisointitaitoja.

Tehtävän ”ylläpitää monipuolista ja uudistuvaa kokoelmaa” aiheet liittyvät aineistohankintoihin, poistoihin ja muuhun kokoelman uudistamiseen. Tehtävänä voi olla esimerkiksi kastuneen kirjan poistaminen kokoelmasta ja sen korvauksesta neuvottelemine. Tähän pelaaja tarvitsee asiakaspalvelu- ja kokoelmaosaamista. Tehtävässä ”edistää lukemista ja kirjallisuutta” pelaaja saa eteensä työpajoihin, lukupiireihin ja eri aineistoihin liittyviä tilanteita. Kohdalle saattaa osua esimerkiksi kortti, jossa lukee ”teet kirjavinkkausvideoita kirjastomme sosiaalisen median kanaviin”. Tämän tehtävän suorittaminen vaatii pelaajalta osaamispisteitä kaikilta viideltä osaamisalueelta.

Kirjastolle määritellyssä tehtävässä ”tarjota tietopalvelua, ohjausta ja tukea tiedon hankintaan ja käyttöön sekä monipuoliseen lukutaitoon” pelin tehtävät liittyvät esimerkiksi erilaisiin digipalveluihin, tiedonhankintatilanteisiin ja monilukutaitoon. Tehtävästä on esimerkkinä seuraavanlainen tehtävä:

Järjestät kirjastossamme digilaiteopastuksen, jossa ikäihmiset voivat opetella käyttämään tietokoneita ja tabletteja.

Pelaaja tarvitsee asiakaspalveluosaamista, pedagogista osaamista, tiedonhakua ja organisointitaitoja, kaikkia 5 pistettä.

Viides tehtäväryhmä pitää sisällään erilaisia tiloihin ja kirjaston varusteluun liittyviä tehtäviä sillä tehtävänä on ”tarjota tiloja oppimiseen, harrastamiseen, työskentelyyn ja kansalaistoimintaan”. Näissä tehtävissä esimerkiksi järjestetään tapahtumia ja työpajoja sekä muunnellaan kirjaston tiloja. Viimeinen kirjastolle määritelty tehtävä on ”edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua”. Esimerkkitehtävässä kirjastomme kutsuu paikallisia päättäjiä keskustelemaan lukemisesta ja päättäjien suhteesta kirjastoon. Tällöin pelaaja järjestää keskustelutilaisuuden kollegansa kanssa. Kaikki tehtävät suoritetaan pelilaudalla.

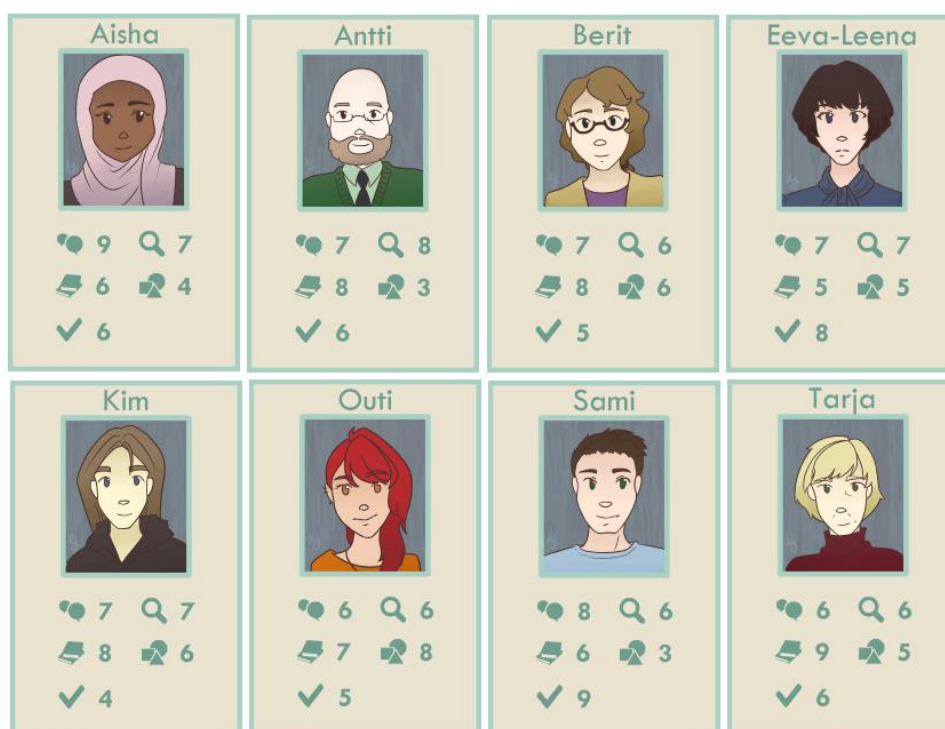
Tehtäväkorttien lisäksi pelissämme on yllätys- ja koulutuskortteja. Yllätyskorteista pelaaja voi saada joko lisäosaamista tai pelin kulkua hidastavia esteitä. Lisäosaaminen voi olla esimerkiksi kielikoulutuksesta saatua asiakaspalveluosaamista tai pajatoimintaan tutustumisesta saatavaa pedagogista osaamista ja organisointitaitoja. Esteinä on sellaisia asioita kuin kollegan sairastuminen, asiakas-WC:n tulviminen ja muut yllättävät tilanteet. Näistä pelaaja menettää heittovuoroja. Koulutuskorteista pelaaja saa kortin nimen mukaisesti koulutusta ja lisää osaamisaluepisteitä. Sekä koulutuksia että yllätyksiä suunnitelimme osin oman työkokemuksemme pohjalta ja osin tutustumalla kirjastolaisille tarjotettuun koulutustarjontaan.

5.2 Pelin visuaalinen ilme

Teetimme pelin visuaalisen ilmeen ulkopuolisella toimijalla, koska meillä ei ollut siihen vaadittavia välineitä ja osaamista. Luonnostelimme itse hahmojen ulkonäön ja pelilaudan kuvituksen pääpiirteissään sekä laskimme laudan ruutujen tarkat mitat. Pelin lopullisen visuaalisen ilmeen toteutti Katriina Jokinen, Turun ammattikorkeakoulun tieto- ja viestintätekniikan opiskelija. Annoimme Jokiselle luonnoksen perusteella suuntaa antavan

idean siitä, mitä haluamme hahmokorteilta ja pelilaudalta, mutta niiden toteutukseen annoimme hänelle vapaat kädet.

Jokinen toteutti visuaalisen ilmeen itsenäisesti syksyn 2019 aikana ja esitteli meille valmiit tuotokset marraskuun 2019 alussa. Toivoimme meille esitettyihin kuviin pieniä muutoksia, kuten hahmokortteihin (Kuva 2) tummempia värejä ja lautaan värilliset ruudut. Nämä muutokset hän toteutti pikaisesti ja olimme lopputulokseen tyytyväisiä. Sovimme, että kuvien tekijänoikeudet säilyvät Jokisella, eikä pelin visuaalista ilmettä saa muuttaa.



Kuva 2. Hahmokortit.

Kaikkien muiden korttien kuin hahmokorttien ulkoasun suunnittelimme ja toteutimme itse. Käytimme korteissa Jokisen toteuttamia osaamisaluesymboleita, mutta muuten korttien ulkoasu on hyvin pelkistetty.

5.3 Prototyyppi pelistä

Saatuamme pelin kaikki komponentit ja sisällön suunniteltua, ryhdyimme valmistamaan prototyyppiä pelistä. Kuten Nicholson (2011) toteaa, prototyyppi voi olla hyvin pelkistetty ja pelin osat, esimerkiksi kortit, voi kirjoittaa käsin tai tulostaa tekstitiedostona. Myös oma

prototyypimme oli Nicholsonin ohjeistuksen mukaisesti erittäin pelkistetty ja tekstipainotteinen.

Testipeleissä käytettävän pelilaudan piirsimme konseptipaperille lopullisen laudan kokoisena (Kuva 3). Väritimme laudan ruudut eri värisillä tusseilla, jotta pelaaminen oli mahdollista. Muuten laudalla ei ollut kuvitusta. Testipelausta varten tulostimme tavalliselle paperille tehtävät, esteet ja lisäkoulutukset, leikkasimme ne irti ja jaoimme ne omiin pakkoihinsa. Pakoissa olevat tehtävät väritimme vastaamaan pelilaudan ruutujen värejä. Lisäksi testipelausta varten teimme taulukon, johon pelaajien tulee merkitä suoritettut tehtävät.



Kuva 3. Pelin prototyyppi.

Alkuperäisenä ajatuksena meillä oli hyödyntää mahdollisimman paljon kirjaston palveluja lautapelin toteutuksessa ja tulostaa esimerkiksi pelinappulat ja noppa 3D-tulostimilla. Palveluiden suuren suosion vuoksi emme kuitenkaan olisi saaneet näitä osia valmiiksi

testipeleihin mennessä. Tämän vuoksi päädyimme käyttämään valmiiksi itseltämme löytyvää noppaa ja pelinappulat lainasimme toisista peleistä.

5.4 Testaus

Pelitestaus ja pelin muokkaaminen on oleellinen osa pelin luomisprosessia. Pelitestajille on alkuvaiheessa tärkeää painottaa, että heidän ei ole tarkoitus saada peliä päätökseen vaan että testauksen avulla selvitetään, mikä pelissä on toimivaa ja mikä ei. (Nicholson 2011.) Lisäksi Kultima (2014, 138) toteaa, että pelinkehittämisen kulmakivenä on iteratiivisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että peli kehittyy aina versio kerrallaan. Yhden version jälkeen arvioidaan pelikokemusta ja pyritään tekemään uusi versio, joka olisi lähempänä haluttua lopputulosta. (Kultima 2014, 138.) Pyrimme omassa pelissämme korjaamaan testipelien aikana esiin tulleita ongelmia heti seuraavaan testaukseen, jotta pelikokemuksesta tulisi sujuvampi ja miellyttävämpi.

Testipelien aikana havainnoimme pelaajien käytöstä saadaksemme palautetta pelistä ja tunnistaaksemme mahdollisia ongelmakohtia. Kiinnitimme siis huomiota siihen, mitä pelaajat tekivät ja puhuivat pelien aikana. Havainnointia käytetään tutkimusmetodina silloin, kun halutaan selvittää toimivatko ihmiset kuten sanovat toimivansa. (Hirsjärvi 2009, 212.) Havainnoidessa tutkimuskohdetta tutkija tasapainoilee eri roolien välillä. Tutkijan on tiedostettava, miten hän puhuu ja käyttäytyy tutkimuskohteessa sekä reflektoidaan näiden roolien vaikutusta havaintoihin. (Vilkkä 2018, 170). Tutkimusaineiston perustuessa pääasiallisesti havainnointiin, onkin hyvä muistaa, että havainnoijan tunteet ja tuntemukset ovat aina osa havainnointia. (Vilkkä 2006, 8-9.)

Teimme testipeliä pelanneille pelaajille myös palautekyselyn, jonka tarkoitus oli koota pelaajien ajatuksia pelistä sen päättymisen jälkeen. Kysyimme esimerkiksi sitä, miten pelaaja koki pelin toimivan, olivatko säännöt ymmärrettävät ja kokiko hän oppineensa pelistä jotakin. Kyselyn avulla halusimme selvittää pelimekaniikan toimivuutta ja pelaajien kokemuksia pelin mielekkyydestä ja hyödyllisyydestä. Lisäksi halusimme saada selvää mahdollisista epäloogisuuksista, jotka vaikuttavat pelin pelaamiseen. Palautekyselyn vastausten pohjalta teimme pelin seuraavaan versioon tarpeellisia muutoksia.

5.4.1 Ensimmäinen testipeli

Ensimmäisen testipelin pidimme syyskuun 2019 lopulla. Pelaajia oli kaksi ja he olivat opiskelutovereitamme. Toinen heistä ei yleensä pelaa lautapelejä lainkaan eikä ole niistä kiinnostunut, toinen taas kertoi pelaavansa lautapelejä monipuolisesti vapaa-aikanaan.

Annoimme pelaajille pelin ja säännöt tutkittavaksi ennen pelaamisen aloittamista. Alussa pelaajat toivoivat pelille jonkinlaista esittelyä, jonka avulla kerrottaisiin, mitä pelissä tulee tehdä ja mikä on pelin päämäärä. Tämä oli hyvä huomio ja lisäsimme esittelyn valmiisiin sääntöihin.

Ohjeistimme pelaajia toimimaan itsenäisesti sääntöjen mukaan samalla kun itse havainnoimme pelitilannetta. Kiinnitimme huomiota etenkin sääntöjen selkeyteen, mahdollisiin ongelmatilanteisiin, yhteistyön tekemiseen ja yleisesti pelin pelattavuuteen. Pyrimme olemaan vaikuttamatta pelitilanteeseen, mutta vastasimme esiin nousseisiin kysymyksiin ja autoimme sellaisissa tilanteissa, joihin säännöissä ei ollut yksiselitteistä ratkaisua.

Pelin aikana pelaajat esittivät joitain nimenomaan sääntöihin liittyviä kysymyksiä, joita emme olleet itse osanneet ajatella. Vastasimme näihin kysymyksiin ja teimme pieniä sääntömuutoksia heti pelin aikana pelaamisen sujuvoittamiseksi. Sovimme esimerkiksi, että pelaaja saa heittää uudelleen noppaa saapuessaan ruutuun, jonka tehtävän hän on jo suorittanut.

Pelaajat eivät juurikaan käyttäneet aikaa pelihahmojen valitsemiseen, mutta omaksuivat hahmon roolin pelin aikana. Toinen pelaajista valitsi hahmokseen kirjastovirkailija Aishan ja toinen siviilipalvelusmies Samin. Testipeli kesti noin 50 minuuttia ja tässä ajassa toinen pelaaja sai kaikki kuusi tehtävää suoritettua, toiselta pelaajalta jäi vain yksi tehtävä suorittamatta. Havaitsimme pelin aikana, etteivät pelaajat juurikaan tehneet yhteistyötä vaan suorittivat suurimman osan tehtävistä itsenäisesti. Pelaajille ei sattunut yhtään estettä yllätyspakasta, mutta lisäosaamista kumpikin sai jonkin verran.

Pelaajat kokivat testipelin aikana useampaan otteeseen omien osaamispisteiden hahmottamisen hankalaksi, etenkin kun lisäosaamista kertyi. Tähän toivottiin esimerkiksi osaamispisteiden määrää kuvaavia nappuloita. Pohdimme jonkinlaisen osaamispiste- taulukon tekemistä, mutta päätimme toistaiseksi, ettei sellaista peliin lisätä vaan pelaaja voi itse halutessaan pitää esimerkiksi tukkimiehen kirjanpitoa omasta osaamisestaan.

Pelaajilla oli hauskaa peliä pelatessa, mutta eivät kokeneet oppineensa mitään uutta. Tämä johtunee siitä, että pelaajat ovat kirjastoalan loppuvaiheen opiskelijoita ja kirjastotyö on heille tuttua. Pelaajien mielestä itse pelaaminen oli mukavaa ja vaivatonta ja peli jaksoi kiinnostaa koko ajan. Tehtävät tuntuivat heistä tutuilta ja pelaajat olisivat kaivanneet lisähaastetta, mutta muuten peli oli heidän mielestään tasapainoinen. Yleisesti ottaen peli oli pelattava ja pääosin toimiva, mutta vaati jonkin verran sääntöjen tarkentamista.

5.4.2 Toinen testipeli

Myös toinen testipeli järjestettiin syyskuun 2019 lopussa. Testipelaajat olivat jälleen opiskelutovereitamme, mutta heillä ei ole aivan yhtä paljon kokemusta kirjastotyöstä kuin ensimmäiseen testipeliin osallistuneilla. Toinen pelaajista on pelannut nuorempana paljon lautapelejä, mutta pelaa nykyään vain sukulaislasten kanssa. Toinen pelaajista puolestaan pelaa lautapelejä monipuolisesti vapaa-ajallaan.

Kuten ensimmäisellä kerralla myös toisessa testipelissä pelaajat saivat aluksi tutustua peliin ja sääntöihin ja esittää mahdollisia selventäviä kysymyksiä. Kerroimme pelaajille ensimmäisen testipelin jälkeen tehdyistä sääntömuutoksista, kuten siitä, että lähtöruutuun osuessaan pelaaja siirtyy suoraan koulutusruutuun uuden heittovuoron sijasta. Näihin muutoksiin suhtauduttiin positiivisesti. Pelaajat myös muistivat muutokset hyvin, vaikkei niitä oltu kirjattu ylös. Yleisesti ottaen pelaajat muistivat säännöt melko hyvin, eikä sääntöihin ollut tarvetta palata pelin aikana.

Testipeliä havainnoidessamme kiinnitimme erityistä huomiota sääntömuutosten toimivuuteen, pelikäyttäytymiseen ja hahmon osaamispisteiden hallintaan. Emme osallistuneet pelitilanteeseen muuten kuin muistuttamalla tehtäviensuoritustaulukon seuraamisesta. Kuten ensimmäisessä testipelissä, kirjasimme tekemämme havainnot ylös paperille.

Toinen testipeli sujui nopeammin kuin ensimmäinen ja kesti noin 35 minuuttia vaikka molemmat pelaajat saivat etenemistä hidastavia esteitä. Toinen pelaaja sai suoritettua kaikki kuusi tehtävää ja toiselta pelaajalta jäi kaksi suorittamatta. Pelaajat antoivat toisilleen pelin aikana paljon neuvoja ja muistuttivat toisiaan säännöistä. Lisäksi pelaajat tekivät huomattavasti enemmän yhteistyötä kuin ensimmäisen testipelin pelaajat ja suorittivat tehtäviä yhdessä.

Pelaajat suhtautuivat peliin positiivisesti ja kiittelivät etenkin tehtävien monipuolisuutta. Peli auttoi heitä ymmärtämään, kuinka paljon yhteistyötä kirjastotyössä tarvitsee tehdä. Heille myös selkeni, millaista osaamista työssä vaaditaan. Pelin alussa pelaajat valitsivat pelihahmonsia tittelin perusteella, toinen pelaajista valitsi hahmokseen kirjaston johtajan Eeva-Leenan ja toinen musiikkikirjastonhoitajan Antin. Pelin jälkeen kumpikin pelaaja kertoi, että valitsisi hahmon seuraavalla kerralla ennemmin osaamisen perusteella.

Testipelin jälkeen selvensimme muutamaa tehtävien suorittamiseen liittyvää epäselvyyttä. Ensinnäkin pelaajat pohtivat, voisivatko he suorittaa tehtävän yhdessä, vaikka kyseinen tehtävä on jo toisella pelaajalla suoritettu. Päätimme, ettei tämä ole mahdollista vaan jokaisen tehtävän voi suorittaa vain kerran pelin aikana.

Toinen kysymys liittyi tehtävien vaihtamiseen, sillä pelaajat kysyivät, voisivatko he lukea uuden tehtävän ennen vaihtopäätöksen tekemistä. Testipelien aikana pelaajat saivat lukea vaihdettavan tehtävän, mutta koimme paremmaksi tehdä sääntömuutoksen. Alkuperäisten sääntöjen mukaan pelaaja voi vaihtaa ainoastaan yhden tehtävän kuudesta, mutta päätimme muuttaa tätä niin, että kaikki kuusi tehtävää voi vaihtaa sokkona, lukematta uutta tehtävää, kerran pelin aikana.

Tämä edellä mainittu sääntömuutos tuotti ongelman siitä, voiko pelaaja tehdä yhteistyötä, vaikka on jo vaihtanut kyseisen tehtävän. Kysymys oli ongelmallinen, joten jätimme vastauksen vielä avoimeksi tässä vaiheessa. Päätimme selvittää, kuinka seuraavat testipelaajat tulkitsevat sääntöjä tällaisessa tilanteessa.

Suurin ongelma kahden ensimmäisen testipelin osalta liittyi tehtävien suorittamisen seuraamiseen. Pelaajien oli hankala hahmottaa ja täyttää tehtäviensuoritusaulukkoa. Myös taulukon seuraaminen unohtui pelin aikana, mikä oli johtanut siihen, että pelaajat aikovat suorittaa jo suoritettua tehtävää uudestaan. Taulukon seuraamisesta jouduimmekin muistuttamaan varsinkin toisen testipelin aikana useaan otteeseen. Jäimme pohtimaan, käytämmekö samanlaista taulukkoa jatkossa vai ratkaisemmeko tehtävien suorittamisen seuraamisen jollakin muulla tavalla.

5.4.3 Kolmas testipeli

Kolmas testipeli pidettiin lokakuun 2019 lopulla. Testipelaajat olivat Rasion kirjaston työntekijöitä, mutta heillä ei ole alan koulutusta eivätkä he opiskele kirjastoalaa. Tälläkin kerralla testipelaajia oli vain kaksi. Toinen testipelaaja kertoi omistavansa ja pelaavansa

lautapelejä paljon, mutta toinen testaajista kertoi, ettei yleensä pelaa muuten kuin satunnaisesti kavereiden kanssa. Testaajat olivat saaneet etukäteen luettavakseen sääntöluonnoksen, mutta muuten heillä ei ollut käsitystä pelin luonteesta ja tarkoituksesta.

Aluksi esittelimme pelaajille pelin idean ja taustaa sekä kävimme yhdessä läpi lakia yleisistä kirjastoista. Pelaajat saivat myös päivitettyt säännöt luettavakseen; olimme tehneet aikaisempaan verrattuna melko paljon muutoksia. Päivitetyt säännöt koettiin pääosin ymmärrettävinä. Testipelin aikana tuli ilmi muutamia pieniä epäselvyyksiä, sillä joidenkin sääntökohtien tulkinta ei ollut aivan yksiselitteistä. Muutamia sanavalintoja piti vielä tarkistaa ja hioa ennen lopullista versiota.

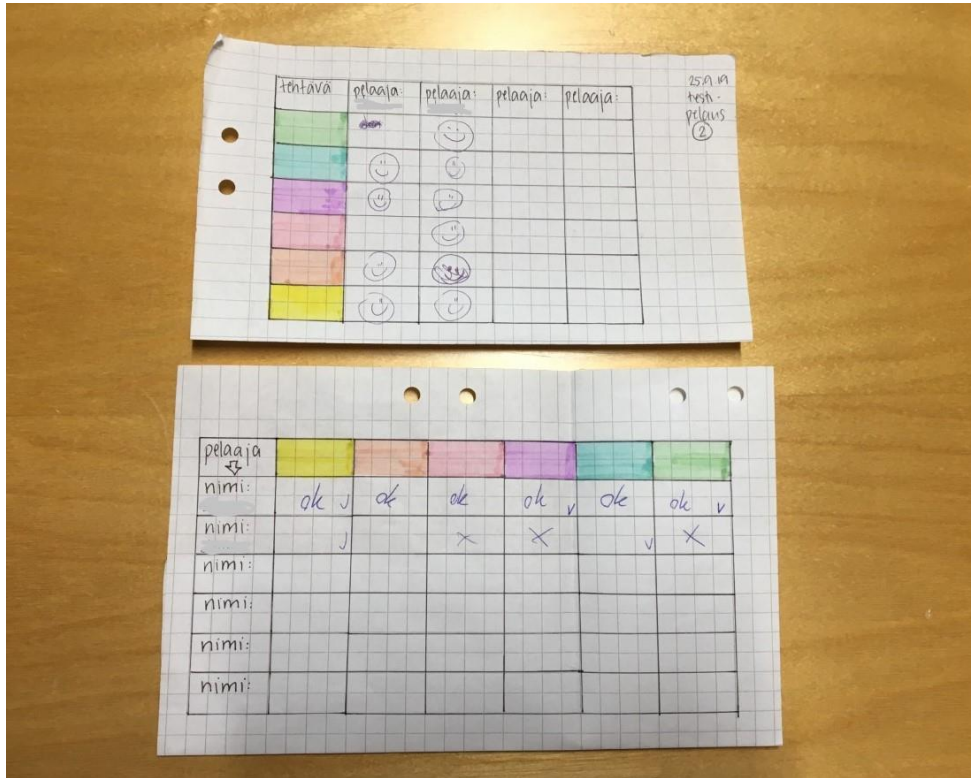
Testipelin havainnoinnissa kiinnitimme huomiota päivitettyjen sääntöjen toimivuuteen, pelin kiinnostavuuteen ja siihen, millaisena peli näyttäytyy ihmiselle, joka ei tiedä siitä juuri mitään. Meitä kiinnosti myös se, millainen tämä testipelikerta tulisi olemaan edellisiin verrattuna. Emme osallistuneet pelitilanteeseen, vaan kannustimme pelaajia etsimään vastauksia kysymyksiinsä säännöistä. Kirjasimme jälleen havaintomme paperille ja vertailimme toistemme havaintoja testipelin jälkeen.

Kolmas testipeli kesti ajallisesti pisimpään, tunnin ja viisi minuuttia. Toinen pelaajista valitsi hahmokseen kirjaston johtajan Eeva-Leenan ja toisen hahmo oli siviilipalvelusmies Sami. Toinen pelaaja sai suoritettua kaikki tehtävät, toinen suoritti puolet tehtävistä. Suurin syy pelin kestoon oli se, etteivät pelaajat tehneet lainkaan yhteistyötä. Jo heti pelin alusta alkaen pelaajat pohtivat tarkasti taktiikkaa ja tämä vaikutti merkittävästi pelin kulkuun. Testipelaajat lukivat tehtävät ääneen korttia nostettaessa, mutta eivät keskustelleet tehtävään vaadittavan osaamisen määrästä. Tämä vaikutti taktikointiin liittyvältä salailulta. Huomionarvoista kuitenkin oli, että pelaajat muistuttivat toisiaan säännöistä ja auttoivat pelissä etenemisessä, esimerkiksi huomauttamalla, että tietyt tehtävät voi vielä vaihtaa.

Pelin loppupuolella, kun toistuvuus lisääntyi ja peli hidastui, pelaajien kiinnostus hieman lopahti. Molemmat pelaajat totesivat, että isommalla ryhmällä pelaaminen olisi ollut mielenkiintoisempaa. Muuten peli koettiin sopivan pituiseksi ja mielenkiintoiseksi. Kiitosta sai pelin taustalla oleva konsepti, joka koettiin toimivaksi ja ainakin toinen pelaaja koki kuvansa työn monipuolisuudesta parantuneen.

Muutimme aiemmin päänvaivaa aiheuttaneen tehtäviensuoritustaulukon (Kuva 4) muotoa kolmanteen testipeliin. Uudistettu tehtäviensuoritustaulukko vaikutti toimivan parem-

min ja pelaajat seurasivat sitä tiiviisti, eikä taulukon käytöstä tarvinnut muistuttaa. Pelaajat myös keksivät hyödyntää taulukkoa vaihdettujen tehtävien seuraamiseen merkitsemällä ne taulukkoon. Koimme tämän idean oivaltavana ja pelaamista helpottavana, joten päätimme lisätä sen sääntöihin.



Kuva 4. Ylhäällä testipeleissä 1 ja 2 käytetty taulukko, alhaalla testipeliin 3 uudistettu taulukko.

Havaitsimme kaikkien pelien aikana, että jokainen testipelaaja heittäytyi pelihahmonsa rooliin elävästi ja pelasi hahmonsa kautta. Pelien aikana kävi ilmi, että sääntöjä pidettiin onnistuneina ja vain joitakin yksityiskohtia tarvitsi tarkistaa pelin aikana. Havaintojen pohjalta voimme myös todeta, että kaksi ensimmäistä testipeliä muistuttivat enemmän toisiaan kuin kolmas testipeli. Kolmannessa pelissä pelaajat taktikoivat enemmän kuin muissa peleissä, mikä vaikutti huomattavasti pelin kulkuun. Kaksi ensimmäistä testipeliä olivat myös huomattavasti tasaväkisempiä kolmanteen verrattuna.

Testipelien perusteella voimme todeta pelin konseptin olevan toimiva. Suurin osa pelaajista koki tietämyksensä kirjastotyöstä lisääntyneen ja pelaaminen koettiin mukavaksi. Koska emme saaneet testipelaajiksi kirjaston asiakkaita, emme voi olla täysin varmoja siitä, kuinka hyvin tavoite kirjaston palveluiden tunnettavuuden lisäämisestä toteutuu.

Tästä huolimatta voimme kuitenkin todeta, että lähes kaikki pelaajat kokivat oppineensa jotakin uutta pelin aikana.

5.5 Lopullinen peli

Lopullista peliä varten tilasimme pelilaudan, korttipohjat, puiset pelinappulat, puiset nopat ja tarrapaperia tulostusta varten Lautapelikauppa.fi:stä. Valmistimme lopullisen laudan ja kortit käsityönä. Laudan kuvituksen tulostimme tarrapaperille ja liimasimme pahviseen pelilautaan, joka on kooltaan hieman pienempi kuin 4 x A4. Tehtävä-, yllätys-, ja koulutuskorttien toteuttamisessa käytimme valmista pohjaa ja taitoimme kortit Power Point -ohjelmalla (Kuva 5). Korteissa käytimme oletusfonttia, sillä sitä oli selkeä ja helppo lukea. Käytimme korteissa myös Jokisen tekemiä osaamisaluesymboleita.



Kuva 5. Esimerkki tehtäväkorttien taitosta.

Laudan kuvituksen lisäksi tulostimme sekä tehtävä-, yllätys-, koulutus- että hahmokortit tarrapaperille, josta leikkasimme ne korttipohjille sopivan kokoisiksi ja liimasimme ne korttipohjiin. Tulostimme korteille myös pelilaudan ruutujen värejä vastaavat värilliset taustat. Lisäksi teimme tehtäväkortteihin tekstit, joista käyvät ilmi kirjastoille määritellyt tehtävät (Kuva 6).



Kuva 6. Tehtäväkorttien tausta.

Pelipakkauksen valitsimme sen perusteella, että kokoon taitettu lauta ja pelin muut osat mahtuvat sinne hyvin. Tähän tarkoitukseen päätimme kierrättää pahvilaatikon, jossa verkosta tilatut materiaalit olivat saapuneet. Laatikko on hieman A4 -kokoa suurempi ja se on helppo avata ja sulkea ja se pysyy hyvin kiinni. Päälyystimme laatikon yli jääneellä tarrapaperilla siististi valkoiseksi ja liimasimme sen kanteen kuvan pelilaudasta (Kuva 7).



Kuva 7. Valmis peli ja kaikki sen osat.

6 LOPUKSI

Tässä luvussa käymme läpi peliprojektin onnistumista ja analysoimme omaa työskentelyämme. Lisäksi pohdimme lautapelin tulevaisuutta ja kartoitamme sen jatkokehitysmahdollisuuksia.

6.1 Peliprojektin onnistuminen

”Vältä aiheita, jotka edellyttävät sinulta aivan uusien, aikaa vievien taitojen hankkimista.” Näin ohjeistaa opinnäytetyön tekijöitä Hirsjärvi (2009, 81). Vaikka olimme hyvin tietoisia tästä ohjeesta, päätimme siitä huolimatta toteuttaa opinnäytetyönämme lautapelin ilman minkäänlaista aiempaa kokemusta pelien suunnittelusta. Halusimme haastaa itseämme oppimaan uutta vielä opintojen loppuvaiheessa ja luomaan konkreettisen lopputuotteen.

Opinnäytetyömme tavoite oli tehdä lautapeli kirjaston toimintaa ja palveluita esittelemään. Saimme valmistettua toimivan lautapelin, jonka sisällön avulla esittelemme kirjastojen tarjoamia palveluita ja muuta toimintaa. Testipeleistä saadun palautteen pohjalta voidaan todeta, että peli on lisännyt pelaajien tietoisuutta kirjaston toiminnasta ja kirjastotyön monipuolisuudesta.

Työn aiheesta kerrottaessa se on herättänyt mielenkiintoa kirjastoammattilaisten parissa ja tämä on antanut meille tunteen siitä, että opinnäytetyö on hyödyllinen ja aiheeltaan ajankohtainen. Lisäksi työ on parantanut ymmärrystämme kirjaston palveluista ja kirjastotyön monipuolisuudesta, joka oli yksi omista oppimistavoitteistamme. Opinnäytetyön aihe jaksoi kiinnostaa ja innostaa meitä koko opinnäytetyöprosessin ajan. Kiinnostus pelikasvatusta ja pelejä kohtaan jopa lisääntyi prosessin aikana.

Opinnäytetyöprosessi lisäsi ymmärrystämme hyötypelistä ja niiden käytöstä. Opimme paljon hyötypelien tekemisestä ja siitä, mitkä seikat tekevät pelistä kiinnostavan. Koko prosessin ajan pohdimme omia motiivejamme pelin tekemiseen ja kuinka tuoda asettamamme tavoitteet pelissä onnistuneesti näkyviin. Opinnäytetyötä tehdessämme meille on selkiytynyt, mihin kaikkeen peli voisikaan soveltua ja kuinka monin eri tavoin peliä voisi käyttää kirjastossa.

Koimme onnistuneemme pelintekoprosessissa hyvin vaikka aiempaa pelisuunnittelukokemusta meillä ei ollutkaan ja olemme peliin kokonaisuutena tyytyväisiä. Pelin tekeminen ylipäänsä helpottui, kun saimme ulkoistettua visuaalisen ilmeen toteutuksen ja pysyimme keskittymään sisällön luomiseen ja pelimekaniikan toimivuuteen. Joitain yksityiskohtia olisimme toki voineet suunnitella tarkemmin, jolloin esimerkiksi sääntömuutoksia ei olisi tarvinnut tehdä niin paljon.

Onnistuimme pysymään ydinajatuksessamme, emmekä ottaneet peliin kaikkia suunnittelemaamme elementtejä, vaikka tämän vuoksi monia hyviä ideoita jäi käyttämättä. Voimme näin prosessin lopuksi todeta, että meillä oli realistinen käsitys omasta osaamisestamme ja käytettävissä olevasta ajasta. Olemme iloisia siitä, että saimme kuin saimmekin valmiin lautapelin toteutettua aikataulun puitteissa.

Jos lähtisimme tekemään tätä opinnäytetyöprosessia uudestaan, panostaisimme vielä enemmän aikataulun tekemiseen ja siinä pysymiseen. Meistä riippumattomista syistä emme saaneet opinnäytetyöprosessia käyntiin suunnittelemaamme tavalla. Oman haasteensa opinnäytetyön aikatauluun toi myös se, että työskentelimme koko kesän eri paikkakunnilla. Syksyllä laadimme opinnäytetyölle vielä uuden, tarkemman, aikataulun, joka helpotti työskentelyämme.

Suurin haasteemme tämän toiminnallisen opinnäytetyömme tekemisessä on ollut se, ettemme ole osanneet dokumentoida prosessia kunnolla. Teimme peliä innokkaasti, mikä johti siihen, että unohdimme, kuinka tärkeää on avata kaikki työvaiheet myös opinnäytetyötekstissä. Pitkään erityisen haastavaa oli saada kirjoitettua auki työskentelymme vaiheet niin, että opinnäytetyötä lukiessa saa selkeän kuvan siitä, mitä olemme tehneet. Uskomme kuitenkin lopulta onnistuneemme tässä.

6.2 Pelin tulevaisuus

Heti pelin suunnitteluvaiheessa keksimme paljon ideoita, joita olisimme halunneet käyttää pelissä. Jouduimme kuitenkin prosessin aikana luopumaan joistakin ideoista, jotta peli ei lähtisi rönsyilemään liikaa. Siitä huolimatta halusimme kirjata nämä ideat ylös pelin mahdollista jatkokehitystä varten. Lisäksi testipelien aikana saimme pelaajilta monenlaisia kehitysehdotuksia, joista osan liitimme valmiiseen peliin.

Jo pelin suunnittelun alkuvaiheessa puhuimme eri kieliversioiden toteuttamisesta. Olimme halunneet toteuttaa etenkin ruotsinkielisen version, mutta tässä aikataulussa se

ei ollut mahdollista. Päätimme lisensoida lautapelimme Creative Commons -lisenssillä ja pelille valitsemamme CC-lisenssi antaa mahdollisuuden tekstisisällön muokkaukseen. Tämä puolestaan mahdollistaa sen, että kuka tahansa voi kääntää pelin haluamalleen kielelle. Testipelien aikana pelistä ja varsinkin säännöistä toivottiin selkokielistä versiota. Mielestämme tämä oli hyvä toivomus ja olisikin hienoa, jos joku pystyisi tulevaisuudessa tekemään pelistä selkomukautetun version.

Testipelien yhteydessä esiin nousi idea tehtäväpakkojen muokkaaminen eri pelaajaryhmille. Ajatus olisi laatia ”lisäosia”, joissa tehtäviä ja niiden vaatimuksia sovitettaisiin kunakin ryhmän tarpeisiin. Tällöin pelin tehtäväosuus muuttuisi pelaajien mukaan muun sisällön pysyessä edelleen samana. Näin ollen peliä olisi helpompi pelata esimerkiksi lasten, maahanmuuttajien tai erityisryhmien kanssa. Lisäksi useampaan otteeseen testipelien aikana peliin toivottiin lisää haastetta. Pelin kulkua voisi vaikeuttaa muokatuilla tehtäväpakoilla tai lisäämällä eri tasoisia esteitä yllätyspakkaan. Juuri tämän takia halusimme tehdä pelin tekstisisällöstä muokattavan, jotta pelaajat voivat lisätä halutessaan haastetta peliin.

Suunnitteluprosessin hyvin varhaisessa vaiheessa pohdimme myös verkkoversion luomista pelistä, koska meiltä kyseltiin sellaista paljon. Halusimme kuitenkin pitäytyä perinteisessä lautapelissä ainakin tämän opinnäytetyöprosessin ajan. Verkkoversion toteutus ei ole mikään huono idea, mutta vaatii sellaista osaamista, jota meillä ei ainakaan toistaiseksi ole. Esimerkiksi ohjelmoinnin opiskelija voisi hyvin jatkojalostaa ideaamme ja kehittää lautapelin pohjalta verkko- tai mobiilitoteutuksen.

Peli-idea esitellessämme usein kysyttiin myös, käytetäänkö pelissä esimerkiksi QR-koodeja. Kysymys johtunee siitä, että kirjastoissa tehdään paljon QR-koodisuunnistuksia ryhmille. Lisäksi kirjastoissa tehdään nykyisin paljon toiminnallisia asioita, joten toiminnallisuuden yhdistämistä lautapeliin kaivattiin. Päätimme silti pitäytyä perinteisessä lautapelissä, jossa toiminta tapahtuu pelilaudalla. QR-koodien yhdistäminen lautapeliin voisi olla kuitenkin hauska lisä ja helposti toteutettavissa. Niiden avulla voisi esitellä esimerkiksi jonkin tietyn kirjaston toimintaa ja heidän järjestämiään tapahtumia.

Hyvä ja toivottu lisä peliin olisivat kirjalliset ohjeet siihen, miten kirjastoammattilaiset voivat peluuttaa peliä. Tämä madaltaisi kynnystä käyttää peliä työkaluna arkityössä. Tällä hetkellä teemme lautapelistä vain yhden kopion, joka luovutetaan Raision kirjastolle. Luovutuksen yhteydessä pelaamme lautapeliä vielä henkilökunnan kanssa, jolloin kirjalliset ohjeet eivät välttämättä ole tarpeen. Mikäli pelistä tehdään myöhemmin useampia

kopioita, kirjalliset ohjeet pelin peluuttamiseen olisi hyvä olla. Ohjeiden laatiminen vaatisi vielä muutaman pelikerran lisää, minkä vuoksi emme ehdi tehdä niitä tämän opinnäyte-työprosessin aikana.

Suurin toiveemme onkin, että peliä käytetään aktiivisesti ja siitä tulee kirjastoille sellainen työkalu kuin olemme sen ajatelleet olevan. Tulevaisuudessa Rasion kirjasto voi antaa tämän lautapelin pelattavaksi nuorille aikuisille, jotka osallistuvat esimerkiksi kirjaston järjestämiin tapahtumiin. Mikäli kirjastossa ryhdytään järjestämään lautapelipäiviä, voi tämän pelin ottaa hyvin osaksi pelivalikoimaa.

Näemme, että tätä peliä voi tulevaisuudessa muokata monin tavoin kirjastojen omiin tarpeisiin sopivaksi ja toivomme, että käyttäjät tekevät siitä oman näköisensä. Peliä voi varmasti jatkokehittää tavoilla, joita emme ole tulleet edes ajatelleeksi.

LÄHTEET

- Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M., Bellotti, F., de Freitas, S., Louchart, S., Suttie, N., Berta, R. & De Gloria, A. 2015. Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology* 46(2), 391-411. Saatavilla <https://doi.org/10.1111/bjet.12113>
- Costikyan, G. 1994. I Have No Words and I Must Design. *Interactive Fantasy: The Journal of Role-Playing and Story-Making Systems* #2, 22-38.
- Devlin, K. 2011. *Mathematics Education for a New Era: Video Games as a Medium for Learning*. Natick: A K Peters, Ltd.
- Duffy, O. 2014. Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet. *The Guardian* 25.11.2014. Viitattu 18.09.2019 <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>
- Fullerton, T., Swain C. & Hoffman, S. 2004. *Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games*. San Francisco: CMP Books.
- HE 238/2016 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi yleisistä kirjastoista ja opetus- ja kulttuuritoimen rahoituksesta annetun lain 2 §:n muuttamisesta. Saatavilla https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/HallituksenEsitys/Sivut/HE_238+2016.aspx
- Hirsjärvi, S. 2009. Aiheen valinta ja rajaaminen. Teoksessa S. Hirsjärvi, P. Remes & P. Sajavaara (toim.) *Tutki ja Kirjoita*. 15., uudistettu painos. Helsinki: Tammi, 66-88.
- Hirsjärvi, S. 2009. Tutkimustyytit ja aineistonkeruun perusmenetelmät. Teoksessa S. Hirsjärvi, P. Remes & P. Sajavaara (toim.) *Tutki ja Kirjoita*. 15., uudistettu painos. Helsinki: Tammi, 191-220.
- Hokkanen, L. 2015. Kun kirjat alkavat elää – Sosiaalisen kirjaston ideasta. Teoksessa L., Hokkanen (toim.) *Sosiaalinen kirjasto – lukemattomien mahdollisuuksien maailma*. Helsinki: BTJ Finland Oy, 11-44.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2019. Peliviikko 4.-10.11.2019. Viitattu 31.10.2019 <https://www.peliviikko.fi/>
- Kansan Uutiset 28.11.2018. "Kirjasto on tärkein kulttuurilaitoksemme" - Claes Andersson jakaa Helmet-palkinnon Oodin avajaisissa. Saatavilla <https://www.kansanuutiset.fi/artikkeli/3997759-kirjasto-on-tarkein-kulttuurilaitoksemme-claes-andersson-jakaa-helmet-palkinnon-oodin-avajaisissa>
- Kekki, K. 2013. *Menestystarina nimeltä kirjasto: näin sen koin*. Helsinki: Avain.
- Kirjastolaki 21.3.1986/235. Annettu Helsingissä 21.3.1986. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1986/19860235>
- Kirjastolaki 4.12.1998/904. Annettu Helsingissä 4.12.1998. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1998/19980904>
- Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. 2014. Pedagogiset mallit ja osallistava pedagogiikka. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyt ja leikkilisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino, 208-219.
- Kuisma, N. 2014. Elämäntilanne ja yleisten kirjastojen ei-käyttäjäyden syyt. Pro gradu-tutkielma. Informaatiotieteiden yksikkö. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 31.10.2019 <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/96578/GRADU-1420016211.pdf?sequence=1>

Kultima, A. 2014. Pelinkehittämisen periaatteita. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 133-144.

Laki yleisistä kirjastoista 29.12.2016/1492. Annettu Helsingissä 29.12.2016. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161492>

Lipponen, L., Rajala, A. & Hilppö, J. 2014. Kuka pelaa ja kenen säännöillä? Ajatuksia pelien pedagogisista seurauksista. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 145-152.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin. Pello: Rajalla.

Marjomaa, H. 2013. Pelit kirjastoissa. Teoksessa J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 76-81.

Marjomaa, H. 2018. Pelien ja pelillisyyden hyödyntäminen lukemisen edistämässä. Teoksessa H. Sahavirta (toim.) Kirjastot aikuisten lukemisen edistäjinä. Helsinki: Helsingin kaupunginkirjasto, 40-43.

Mayer, B. & Harris, C. 2010. Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games. Chicago: American Library Association.

Mäkinen, I. 2009. Yleinen kirjasto hyvinvointiyhteiskunnassa 1960-luvun alusta vuosituhannen vaihteeseen. Teoksessa I. Mäkinen (toim.) Suomen yleisten kirjastojen historia. Helsinki: BTJ Kustannus, 384-453.

Mäyrä, F., Sihvonen, T., Paavilainen, J., Saarenpää, H., Kultima, A., Nummenmaa, T., Kuittinen, J., Stenros, J., Montola, M., Kinnunen, J. & Syvänen, A. 2010. Monialainen pelitutkimus. Teoksessa S. Serola (toim.) Ote informaatiosta. Helsinki: BTJ, 306-354.

Nicholson, S. 2010. Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages. Information Today, Inc.: Medford, New Jersey

Nicholson, S. 2011. Making the Gameplay Matter: Designing Modern Educational Tabletop Games. Knowledge Quest 40(1), 60-64. Viitattu 23.6.2019 <http://scottnicholson.com/pubs/gameplaymatterpreprint.pdf>

Nicholson, S. 2013. Playing in the Past: A History of Games, Toys and Puzzles in North American Libraries. Library Quarterly 83(4), 341-361. Viitattu 23.6.2019 <http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>

Niinistö, H. 2010. Media haastaa kasvattajan pelikentälle. Teoksessa A. Pentikäinen, A. Ruhala, H. Niinistö, R. Olkkonen & E. Ruddock (toim.) Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka, 53-59.

Oliver, M.E. 2018. Board game nights are having a moment. Here's how to join in. The Washington Post 10.01.2018. Viitattu 18.09.2019 https://www.washingtonpost.com/lifestyle/home/board-game-nights-are-having-a-moment-heres-how-to-join-in/2018/01/09/0c32eb30-d3c0-11e7-95bf-df7c19270879_story.html

Saarenpää, H. 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoin. Viitattu 2.5.2019 <https://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

Saari, M. 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Kustannus.

Saari, M. 2009. Satunnaisuuden rooli. Viitattu 23.10.2019 <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/satunnaisuuden-rooli/>

Salen, K. & Zimmerman E. 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: The MIT Press.

Sallmén, P. 2009. Mediakasvatusta vai mediasivistystä kirjastosta? Teoksessa S. Verho (toim.) Mediakasvatusta kirjastossa. Helsinki: BTJ Kustannus, 9-26.

Takala, A. & Takala, S. 2019. Medianuoruus: opas aikuisille. Helsinki: Mediakasvatusseura. Viitattu 28.8.2019 https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2019/03/Medianuoruus_web.pdf

Tikka, R. 2012. Antiikin Rooman lautapelit. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & R. Turtiainen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012, 1-10. Viitattu 29.4.2019 <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/PTV2012.pdf>

Vaarne, V. 2017. Uusi laki tekee kirjastoista demokratian puolustajia. Kirjastolehti 06.02.2017. Saatavilla <http://kirjastolehti.fi/artikkelit/uusi-laki-tekee-kirjastoista-demokratian-puolustajia/>

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Tammi.

Vilka, H. 2018. Havainnot ja havainnointimenetelmät tutkimuksessa. Teoksessa R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalla tutkijalle. Jyväskylä: Ps-Kustannus, 156-171.

Pelin säännöt

KIRJASTO ON... SÄÄNNÖT

Kirjasto on... on lautapeli, jonka avulla pelaajat näkevät, mitä kaikkea kirjasto on, mitä siellä voi tehdä, ja millaisia palveluja se tarjoaa. Lautapelin tarkoitus on tutustuttaa pelaajat kirjastotyöhön ja kirjaston palveluihin. Pelin tehtävät pohjautuvat lakiin yleisistä kirjastoista ja siinä määriteltyihin yleisten kirjastojen tehtäviin. Pelin avulla ei kuitenkaan opita lakitekstiä vaan tutustutaan kirjaston toimintaan.

Pelissä kirjaston työntekijät suorittavat erilaisia tehtäviä ja kilvoittelevat toisiaan vastaan siitä, kuka saa ensimmäisenä kaikki tehtävät valmiiksi!

Lautapeliä voi pelata monenlaisten käyttäjäryhmien kanssa eri tarkoituksissa ja se on ensisijaisesti suunnattu nuorille aikuisille. Lautapelin tekstisisältö on muokattavissa tarpeen mukaan, mutta pelin kuvia ei saa muokata.

PELIN SISÄLTÖ

Hahmokortit:

8kpl. Hahmoilla on 5 osaamisaluetta (asiakaspalvelu, kokoelmaosaaminen, pedagoginen osaaminen, tiedonhaku ja organisointi) ja kullakin hahmolla tietty määrä osaamista asteikoilla 1-10. Pelin alussa jokaisella pelihahmolla on yhteensä 32 osaamispistettä, jotka painottuvat eri tavoin eri hahmoilla. Pelaaja voi valita pelihahmokseen jonkin seuraavista hahmoista:

Aisha – Kirjastovirkailija

Antti – Musiikkikirjastonhoitaja

Berit – Kirjastonhoitaja

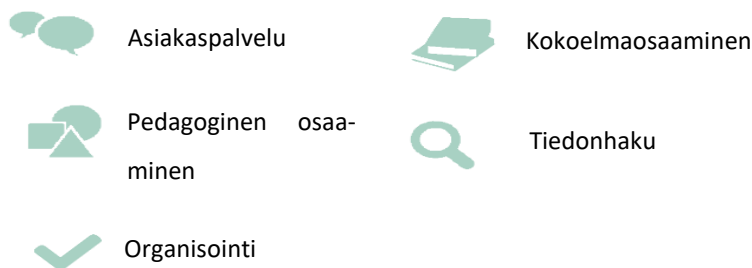
Eeva-Leena – Kirjaston johtaja

Kim – Erikoiskirjastovirkailija

Outi – Lasten- ja nuorten kirjastovirkailija

Sami – Siviilipalvelusmies

Tarja – Kirjastonhoitaja



Pelilauta:

Pelissä on pelilauta, jolla on yhteensä 44 ruutua. Eri värisiä ruutuja on 6 kpl, joista kutakin laudalla 6 kertaa. Kukin väri vastaa yhtä kirjaston tehtävää. Laudalla on myös 6 valkoista yllätysruutua, joissa voi joko saada lisää osaamista tai kohdata tehtävän suorittamista hidastavan esteen. Lisäksi laudalla on 1 musta koulutusruutu, jossa pelaaja saa lisäosaamista.

Tehtäväpakat:

6 kpl eri värisiä pakkoja, yksi kutakin tehtävää varten. Kussakin kortissa on esitelty yksi kirjastolle kuuluva tehtävä sekä sen vaatima osaaminen. Tehtäväpakat asetetaan väreittäin pinoihin pelilaudan viereen.

Yllätyspakka:

1 kpl. Jokaisessa pakan kortissa kerrotaan, miksi ja mitä osaamista kortti tuo lisää tai miten se hidastaa tehtävän suorittamista.

Koulutuspakka:

1 kpl. Jokaisessa pakan kortissa kerrotaan, millaista osaamista pelaaja saa. Kun koulutuspakasta loppuvat kortit, on sen vuoden koulutusmäärärahat käytetty ja pelaaja odottaa ruudussa yhden vuoron ajan saamatta kuitenkaan lisäosaamista.

Noppa: 1 kpl.

Tehtäviensuoritustaulukko: 1 pino.

PELIN KULKU

1. Peliin voi osallistua 2-6 pelaajaa. Ennen pelaamisen aloittamista kukin pelaaja valitsee itselleen pelihahmon ja pelinappulan. Hahmokortit on pidettävä kaikkien pelaajien nähtävillä koko pelin ajan.
2. Pelaajan tavoite on suorittaa pelin kaikki 6 eri tehtävää. Pelissä heitetään noppaa ja liikutaan nopan silmäluvun verran myötäpäivään. Pelin aloittaa suurimman silmäluvun saanut pelaaja ja pelivuoro vaihtuu myötäpäivään.
3. Pelivuoron aikana pelaaja voi joko 1) heittää noppaa, liikkua nopan silmäluvun verran ja nostaa kortin **tai** 2) suorittaa tehtävän. Yllätysruuduissa (valkoinen ruutu) pelaajan on aina nostettava kortti. Yllätysruudusta saatu lisäosaamiskortti jää pelaajalle, mutta estekortit pannaan pakan alimmaiseksi niiden suorittamisen jälkeen.
4. Mikäli pelaaja osuu vuorollaan lähtöruutuun, saa hän siirtyä suoraan koulutusruutuun (musta ruutu) ja hänen on nostettava kortti. Saatua lisäosaamiskortti jää pelaajalle itselleen. Mikäli pakassa ei ole kortteja jäljellä, joutuu pelaaja odottamaan yhden heittovuoron ajan.
5. Kun pelaaja nostaa pelilaudalta värillisen tehtäväkortin, hän asettaa sen eteensä kaikkien nähtäville. Tässä vaiheessa pelaaja voi pohtia, liikkuko hän seuraavalla pelivuorollaan **vai** suorittaako hän tehtävän. Tehtävän voi suorittaa, kun pelaaja on tehtävän värisessä ruudussa ja hänellä on tarpeeksi osaamista. Jos pelaajalla ei ole tarpeeksi osaamista tehtävän suorittamiseen, hän voi jättää tehtävän odottamaan ja kerätä lisää osaamista. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi myös vaihtaa tehtävän. Pelaajalla ei voi olla yhtä tehtävää enempää kuin yksi kappale kerrallaan. (Esim. Marilla voi olla vain yksi sininen tehtävä kerrallaan.)
6. Pelaaja voi vaihtaa kaikki 6 tehtäväkorttia yhden kerran pelin aikana ja ne on vaihdettava saman värisiin kortteihin. Tehtävän vaihto vie yhden heittovuoron. Pelaaja ei saa katsoa uutta tehtävää ennen kortin vaihtamista. Vaihtakseen kortin, pelaajan on oltava kyseisen värisessä ruudussa. (Esim. Mari menee vihreään ruutuun vaihtakseen vihreän tehtäväkortin toiseen vihreään tehtäväkorttiin.) Pois vaihdettu tehtävä laitetaan kyseisen tehtäväpakan pohjalle. Pelaaja voi tehdä yhteistyötä, vaikka olisi vaihtanut kyseisen värisen tehtävän jo aiemmin.
7. Tehtävän voi suorittaa joko yksin tai useampi pelaaja yhdessä. Yhteistyön tekemisestä voi neuvotella missä tahansa vaiheessa peliä. Jos tehtävää suorittaa useampi pelaaja, riittää, että yksi tehtävää suorittavista pelaajista on tehtävän värisessä

ruudussa. Mikäli jollakin tehtävää osallistuvista pelaajista on este, voi hän osallistua tehtävään vasta esteen suoritettuaan.

8. Suoritetut tehtävät merkitään taulukkoon ja tehtäväkortit pannaan yhteiseen pois-
topakkaan. Näin kaikki pelaajat ovat koko ajan tietoisia siitä, mitkä tehtävät kukin
on suorittanut. Jos pelaajat ovat yhdessä suorittaneet tehtävän, tehtävä merkitään
jokaiselle suoritetuksi. Myös vaihdetut tehtävät merkitään taulukkoon esimerkiksi V-
kirjaimella.
9. Mikäli pelaaja osuu sellaiseen ruutuun, jonka tehtävän hän on jo suorittanut, saa
pelaaja heittää noppaa uudelleen. Noppaa saa heittää niin kauan, kunnes pe-
laaja osuu yllätysruutuun, koulutusruutuun tai vielä suorittamattoman tehtävän ruu-
tuun.
10. Peli päättyy, kun joku pelaajista saa kaikki kuusi tehtävää suoritettua.

Pelin tekijät

Suunnittelu ja tekstisisältö **Jenni Ahvenainen** ja **Aino-Stina Nieminen**.

Visuaalinen ilme **Katriina Jokinen**.

Tekstisisältö



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen – lisenssillä.

Kuvat



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen – lisenssillä