

Opinnäytetyö (AMK) / (YAMK)

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2013

Matti Mänty

SELVITYS TURUN KAUPUNGINKIRJASTON KONSOLIPELIEN HANKINTAPERUSTEISTA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Opinnäytetyön valmistumisajankohta | 47

Ohjaaja: Ritva Hyttinen

Matti Mänty

SELVITYS TURUN KAUPUNGINKIRJASTON KONSOLIPELIEN HANKINTAPERUSTEISTA

Opinnäytetyössä tutkitaan Turun kaupunginkirjaston sekä konsolipelien nykyisten hankkijoiden että konsolikokoelmien syntyyn vaikuttaneiden hankkijoiden hankintaperusteita. Konsolipelit ovat niille suunnitelluilla pelikonsoleilla pelattavia digitaalisia pelejä. Opinnäytetyö toteutettiin Turun kaupunginkirjaston toimeksiannosta. Tutkimuksen teki ajankohtaiseksi konsolipelien lyhyt ikä Suomen yleisten kirjastojen lainattavana aineistona. Tästä syystä konsolipelejä ei ole juurikaan tutkittu aikaisemmin osana kokoelma- tai kirjastotyötä.

Tutkimus suoritettiin teemahaastatteluiden avulla. Haastatteluissa kerättiin tietoa Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankinnan taustoista, sekä nykyisestä hankintatyöstä. Neljästä haastateltavasta kaksi tekivät edelleen konsolipelihankintoja, ja kaksi olivat omalta osaltaan vaikuttaneet aikuisten pelikokoelman nykytilanteeseen. Hankintatyöstä haluttiin tietää pelkkien valintaperusteiden lisäksi myös hankkijoiden valitsematta jättämisen kriteerit, sekä heidän näkemyksiään kokoelman tulevaisuuden suunnittelusta ja arvioinnista.

Haastattelujen tuloksissa ei ilmennyt suuria eroja eri hankkijoiden hankintaperusteissa. Kaikille suurimmat hankintaan vaikuttavat tekijät olivat kirjastoille tarjottavien pelien määrä ja hankinnoille osoitettu budjetti. Pääosin konsolipelien hankinta on ongelmaton sekä musiikki-että lasten- ja nuortenosastolla, mutta pelien tekijänoikeudet koskien kirjastoissa pelaamista ovat epäselviä kirjaston henkilökunnalle. Haastatellut kirjastotyöntekijät pitivät kaikki konsolipelien jatkuvaa hankintaa tärkeänä kirjaston kehityksessä mukana pysymisen kannalta. Konsolipelien lainaamisen uhkana ovat tulevaisuudessa kuitenkin mahdollisesti tiukemmat tekijänoikeudet ja konsolipelien siirtyminen digitaalisille markkinoille.

ASIASANAT:

kirjastot, konsolipelit, videopelit, hankinta, kokoelmatyö

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

Completion 2013 | 47

Instructor: Ritva Hyttinen

Matti Mänty

REPORT OF THE ACQUISITION REASONS OF CONSOLE GAMES IN THE TURKU CITY LIBRARY

This thesis will research the acquisition reasons for console games in Turku city library from the perspectives of both the current. Console games are digital games that have been designed for a specific game console. This thesis was collaborated with Turku city library. This topic was considered current since console games have not been a part of Finland's public libraries' collections for long. For this reason console games have not been researched before as a part of collection development or library work in general.

This topic was studied by conducting theme interviews. These interviews were used to collect information about the backgrounds of Turku city library's console game acquisitions and the current acquisition work. Two out of the four interviewees were still actively working with console game acquisition, and the two other interviewees had been a part of the process that made the current console game collection what it is today. Besides the acquisition basis the focus in interviews was also to find out the basis for deciding not to acquire something, and the interviewees' views on the collection's future, its planning and reviewing.

The results of the interviews were rather similar between each interviewed staff member. Everyone thought the supply of console games and the budget were the biggest restrictions when acquiring games for the collection. Mostly the acquiring work could be considered problem-free in Turku city library, but the copyrights involving playing console games within the library was a bit unclear for all of the interviewees. They all also thought continuing acquisition of console games to be an important part of keeping up with the times for the library. In the future libraries' current way of lending of console games might be threatened by the possibility of copyrights becoming harsher and console game markets transferring completely to digital distribution.

KEYWORDS:

libraries, console games, video games, acquisition, collection development

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 KONSOLIPELIT JA PELAAMISEN NYKYTILANNE	7
3 KONSOLIPELIT KIRJASTOISSA	9
3.1 Turun kaupunginkirjasto	12
4 TEKIJÄNOIKEUS	13
4.1 Tekijänoikeus kirjastoissa	13
4.2 Tekijänoikeus konsolipeleissä	15
5 KIRJASTOJEN KOKOELMATYÖ	17
5.1 Kokoelmatyö	17
5.2 Aineiston valinta ja hankinta	17
5.3 Kokoelmatyön vaatimukset	18
6 TOIMEKSIANTO	20
6.1 Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmät	20
6.2 Teemahaastattelut ja toteutus	22
7 KONSOLIPELIEN HANKINTAPERUSTEET	23
7.1 Konsolipelien hankkijoiden kokemus ja asiantuntijuus	23
7.2 Hankkijoiden näkemys konsolipeleistä kirjastoissa	23
7.3 Hankittava aineisto	24
7.4 Hankintaperusteet	26
7.5 Tietolähteet	28
7.6 Oman kokoelman tarkkailu	29
7.7 Vaski-tason kokoelman tarkkailu	30
7.8 Näkemykset tulevaisuudesta	31
7.9 Ongelmat konsolipeleissä kirjastokäytössä	33
7.10 Tekijänoikeus	35
8 TULOSTEN ANALYYSI JA YHTEENVETO	36
9 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI	42

LIITTEET

Liite 1. Teemahaastattelun runko

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö tehtiin toimeksiantona Turun kaupunginkirjastolle. Tarkoituksena oli tehdä tutkimus kirjaston konsolipelien hankkijoiden hankintaperusteista sillä konsolipelit ovat vielä suhteellisen uutta materiaalia kirjastojen kokoelmissa. Konsolipeleistä ei ole toistaiseksi kirjoitettu juurikaan materiaalia autamaan hankinnoissa tai kokoelmatyössä. Video- ja konsolipelit ovat kuitenkin muutamassa vuosikymmenessä nousseet yhdeksi keskeisimmäksi populaarikulttuurin muodoksi varsinkin nuorempien sukupolvien keskuudessa (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 1). Tutkimuskohde oli henkilökohtaisen kiinnostuksen lisäksi sekä ajankohtainen että haastava.

Teoreettisen viitekehyksen luominen opinnäytetyöhön vaati pitkälti akateemisten lähteiden lisäksi vähemmän tieteellisiin julkaisuihin perehtymistä ja vertailua. Teoreettisessa osuudessa käydään läpi konsolipelien ja pelaamisen nykytilannetta sekä yleisellä tasolla että kirjastojen kannalta. Hankintaa tehdään selväksi yleisellä tasolla kertomalla kokoelmatyöstä kirjastoissa. Konsolipelimarkkinoiden luonteen ja haastattelujen tuloksien myötä koettiin myös tarpeelliseksi perehtyä aiheeseen liittyvään tekijänoikeustietoon.

Tutkimusstrategiana oli tapaustutkimus, joka suoritettiin teemahaastatteluilla, joiden tuloksia lopuksi arvioitiin. Haastateltaviksi valikoitui kolme kirjastotyöntekijää, jotka olivat osaltaan hankkineet aineistoa aikuisten pelikokoelmaan ja yksi kirjastotyöntekijä, joka oli ollut jo pidemmän aikaa vastuussa pelihankinnoista lasten- ja nuortenosastolla. Haastatteluissa pyrittiin saamaan monipuolisesti tietoa hankinnasta ja siihen liittyvistä tehtävistä, sekä taustatietoa kirjaston konsolipelejä tarjoavista osastoista.

2 KONSOLIPELIT JA PELAAMISEN NYKYTILANNE

Videopelit ja peliteollisuus ovat kasvava osa yhteiskunnassamme sekä taloudellisella että viihteellisellä puolella. Videopeleiksi lasketaan kaikki elektronisilla laitteilla käytettävät pelilliset ohjelmat. Tässä opinnäytetyössä keskitytään kuitenkin ainoastaan perinteisten pelikonsolien peleihin, sillä ne ovat toistaiseksi harvojen tietokonepelien lisäksi ainoita videopelejä, joita Suomen yleiset kirjastot tarjoavat lainattavaksi aineistoksi. (Vaski-verkkokirjastot 2013.; Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Konsolipelejä pelataan niitä varten valmistetulla pelikonsolilla, jonka pääkäyttötarkoitus on pelien pelaaminen – vaikka nykypäivän pelikonsolit tarjoavat jo muitakin multimediummahdollisuuksia (Wisegeek 2013). Tässä opinnäytetyössä keskitytään kuitenkin vain kolmeen pelikonsoliin, joille Turun kaupunginkirjasto hankkii lainattavia pelejä. Nämä konsolit ovat Microsoftin Xbox 360, Sonyn Playstation 3 ja Nintendon Wii (Vaski-verkkokirjastot 2013). Mainittakoon vielä, että vuoden 2013 lopulla markkinoilla on nykyisten tietojen mukaan edellä mainittujen kolmen valmistajan uudet pelikonsolit Xbox one, Playstation 4 ja Wii U, joita ei kuitenkaan käsitellä tässä opinnäytetyössä (Pelaajalehti > Xbox One sai virallisen julkaisupäivän 2013.; Nintendo 2013.; Sony 2013).

Pelikonsoleita on valmistettu vuodesta 1972 lähtien, mutta vasta 2000-luvulla videopelit ovat nousseet merkittäväksi populaarikulttuurin muodoksi, sekä peliteollisuus on ollut rahallisesti merkittävä osa yleistä modernia viihdeteollisuutta (Edwards 2007.; Entertainment software association > Essential facts about the computer and video game industry 2010, 11). Peliteollisuuden liikevaihtoa ei ole tilastoitu ja tutkittu muualla yhtä pitkään ja tarkasti kuin Yhdysvalloissa. Tilastoista voi nähdä Yhdysvaltojen videopelien myynnistä koituneen liikevaihdon olleen vuonna 2012 noin 14,8 miljardia dollaria. Kirjastojen kannalta tilastoista merkittävintä on videopelien suosio, sekä digitaalisen myynnin yleistyminen. Suomen peliteollisuuden arvoksi laskettiin vuonna 2012 noin 250 miljoonaa eu-

roa (Neogames 2013). (Entertainment software association > Essential facts about the computer and video game industry 2010, 11.)

Suomessa videopelien suosio on lisääntynyt vuosi vuodelta. Vuoden 2011 tehdyn pelaajabarometrin mukaan noin 70 % suomalaisista pelaa edes joskus viih-teellisiä digitaalisia pelejä. Aktiivisimmat pelaajat löytyvät nuoremmista ikäpol-vista ja miehet pelaavat konsolipelejä jonkin verran naisia enemmän. (Karvinen & Mäyrä 2013, 20 - 24.)

Karvisen ja Mäyrän tutkimuksessa Pelaajabarometri 2011 todetaan, että digi-taalinen pelaaminen on lisääntynyt Suomessa kaikissa ikäpolvissa. Enemmistö suomalaisista (54 %) laskettiin tutkimuksen mukaan aktiivisiksi digitaalisten pe-lien pelaajiksi. Aktiivisiksi pelaajiksi lasketaan kaikki, jotka pelaavat ainakin ker-ran kuussa. Digitaalisiksi peleiksi tutkimuksessa lasketaan taas tietokoneella tai pelikonsolilla pelattavat pelit, verkkorahapelit sekä digitaaliset opetuspelit. Vaik-ka digitaalisia pelejä kokonaisuudessaan pelaa suomalaisista yli puolet, pelaa kyselyyn vastanneista konsolipelejä 23 %. Vuoden 2009 barometristä kasvua tälle pelaamiselle näkyy neljä prosenttiyksikköä. Tutkimuksesta huomaa selväs-ti, että konsolipelaaminen on suosituinta 10 - 19-vuotiaiden keskuudessa, mutta sen yleistyneen myös vanhempien ikäluokkien keskuudessa. (Karvinen & Mäy-rä 2013, 20 - 24, 40.) Tutkimuksessa nähtyjen tulosten myötä voisi arvioida, että digitaalinen pelaaminen lisääntyy tulevaisuudessa vanhemmissakin ikäluokissa sen myötä kun pelaamiseen nuorena tottuneet vanhenevat. (Karvinen & Mäyrä 2013, 9 – 11, 20 - 24.)

3 KONSOLIPELIT KIRJASTOISSA

Nykypäivänä useissa Suomen kirjastoissa on lainattavana aineistona konsolipelejä, ja joissain kirjastoissa on niiden pelaamiseen varattu omat pelihuoneet. Kirjastoissa on kuitenkin pelattu jo 1990-luvun alkuvuosista lähtien, jolloin nuorten käyttöön oli tarjolla tietokoneita, joilla pystyi käyttämään multimediaohjelmia, jotka ovat rinnastettavissa peleihin. Internetin myötä tietokoneilla on kirjastojen säännöistä riippuen pelattu erilaisia pelejä verkossa selainten kautta. Tietokonepelejä CD-levyillä on tarjottu lainattavaksi edellyttäen, että niissä on ollut lainausoikeudet. (Mediakasvatus.kirjastot.fi > Pelit kirjastossa 2013.)

Konsolipelit ja varsinkin kirjastorakennuksessa tapahtuvaa pelaamista varten hankitut pelikonsolit yleisissä kirjastoissa ovat suhteellisen tuore ilmiö. Kouvolan kirjasto oli Suomen ensimmäinen yleinen kirjasto, joka alkoi tarjota konsolipelejä lainattavaksi aineistoksi. (YLE > Konsolipelit tulevat kirjastoon, 2009). Vuoteen 2013 mennessä yhä useampi kirjasto on ottanut valikoimaansa konsolipelit ja mahdollistanut konsolipelien pelaamisen omissa tiloissaan (YLE > Kirjasto lainaa jo konsolipelejä 2011; Kauppinen 2011; Pyhälä 2013; Rähkä 2009).

Vaikutteita konsolipelien ja pelikonsolien tarjoamiseen yleisissä kirjastoissa on otettu muun muassa Amerikasta (Mediakasvatus.kirjastot.fi > Pelit kirjastossa 2013). Amerikassa osavaltioista riippuen joihinkin kirjastoihin on hankittu pelejä muutamia vuosia ennen kuin Suomen yleiset kirjastot edes harkitsivat asiaa (Farmer 2010). Osa kirjaston asiakkaista ja julkisen sektorin toimijoista ovat esittäneet huolensa pelien viihteellisyyden vaikutuksista mm. lasten- ja nuorten lukutaidon heikkenemiseen. Amerikkalaisten kirjastojen ja kirjastonhoitajien mielipide on taas suurimmalta osaltaan päinvastainen. Lingvistiikan tutkijan James Geenin, sekä monien kirjastotyöntekijöiden mukaan pelit ovat vain toisenlainen tapa oppia ja olla sosiaalisessa kanssakäymisessä vertaistensa kanssa. Tarjoamalla pelejä yritetään samalla viestittää nuorille, että kirjasto on olemassa myös heitä varten. (Gee 2007.; LeFebvre 2013.; Leijon 2012.)

Learning a new set of rules, learning new symbols, and reading the text that comes with some video games and RPGs is just as much of an educational effort as reading a book. It's different, mind you, but still valid. One certainly doesn't replace another. – Reeve, 2013. (Video games and libraries are a good mix, say librarians > LeFebvre 2013.)

Käännekohtana kirjastojen toiminnassa voi pitää yleisten kirjastojen päätöstä alkaa tarjota viihteellistä aineistoa. Päätöksen myötä kirjastojen kokoelmiin on lisätty ajan saatossa asiakkaiden silloisiin tarpeisiin kohdistuvaa materiaalia, kuten VHS-kasetteja, musiikki-CD-levyjä ja elokuvia. Denverissä työskentelevän kirjastonhoitajan Emily Reeven mielestä pelit ovat looginen jatke tälle ilmiölle. Yleinen suhtautuminen digitaalisiin peleihin on muuttumassa myönteisemmäksi ja pelit tunnustetaan yhdeksi aikamme merkittävimmistä median muodoista. (LeFebvre 2013.; Mayer 2008.)

Amerikassa konsolipelien lainaus ja pelaamismahdollisuuksien tarjoaminen ovat selvästi kasvattaneet kirjastojen käyttäjälukemia. Varsinkin lasten ja nuorten osalta tilanne on muuttunut paremmaksi silminnähden; lapset viihtyvät kirjastossa paremmin, ja yhä useampi aikuinen tulee kirjastoon lapsensa kanssa (Farmer 2010). Kaikki kirjastot eivät kuitenkaan ole lähteneet mukaan konsolipelien lainaamiseen; kirjastoalan sisällä ei ole yksimielisyyttä siitä minkälainen viihteellinen media on sopivaa yleisiin kirjastoihin (LeFebvre 2013).

Suomessa samanlaista lievää ennakkoluuloisuutta pelejä ja muuta uudempaa mediaa kohtaan on myös aina ollut havaittavissa. Tämä johtuu osittain kirjastojen historiallisesta roolista niin sanottuna kansan valistajana, mutta myös pelien lapsekkuuden stigmasta, sekä osittain niiden negatiivisesta maineesta koskien pelien vaikutuksista lapsiin. Opetuspelien vähyyttä verrattuna viihteellisiin peleihin on myös kritisoitu, mutta syy tähän on yksinkertaisesti niiden pienet potentiaaliset markkinat verrattuina viihteellisiin peleihin. Opetuksellisesta näkökulmasta pelien pelaamisesta voi olla hyötyä välittömästi tai välillisesti, mutta tärkeimpänä vaikuttajana peleissäkin oppimisessa on pelaajan motivaatio. Erilaiset pelit kehittävät eri taitoja, kuten kielellisiä valmiuksia, loogista ja matemaattista ajattelua, tiedonhankintaa ja sosiaalisia taitoja. Muun muassa opetusalan ammatti-

lainen Marc Prensky ja lingvistiikan professori Paul Gee ovat puolestaan kritisoineet moderneja opetusmetodeja ja verranneet niitä pelien tehokkaaseen tuloskeskeiseen tapaan opettaa asioita. (Gee 2007. Mediakasvatus.kirjastot.fi > Pelit kirjastossa 2013.; Poroila 2007. 15.; Prensky 2007. 3-8.)

Suomen yleisissä kirjastoissa konsolipelit ovat tulleet osaksi muuta kokoelmaa hitaammin Amerikkaan verrattuna myös sekavamman lainsäädännön vuoksi (Kirjasto lainaa jo konsolipelejä 2011). Kokoelmat ovat karttuneet hitaasti lainausoikeuksilla varustettujen pelien pienen määrän vuoksi. Lisäksi monet kirjastot ovat aluksi karttaneet vanhemmille nuorille ja aikuisille suunnattujen konsolipelien hankintaa osittain johtuen pelien sisällöistä ja toisaalta olettamuksesta, että aikuiset eivät juuri pelaa. (Pelit kirjastossa 2013.; Kirjastosta saa myös aikuisten konsolipelejä 2013.)

Lähes poikkeuksetta Suomen yleisissä kirjastoissa konsolipelit on jaettu kahteen ryhmään, joista toinen on aikuisille ja toinen lapsille ja nuorille. Kirjastoissa raja näille jaotteluille vedetään joko 12- tai 16-vuoden ikärajan kohdalla. Jokaiseen konsolipeliin on merkitty PEGI-merkintä, joka tarkoittaa ikärajaa, mutta joissain peleissä on erilaisia sisältösymboleita, joiden mukaan PEGI-luokitus voidaan perustella. Kirjastojen tulee lain mukaan noudattaa ikärajojen valvomista. Ikärajat on syötetty kirjastojen tietokantaan, joten alaikäiset eivät voi lainata heiltä kiellettyjä pelejä edes lainausautomaateilta. (PEGI 2013.; Pyhälä 2013.)

Useissa kirjastoissa järjestetään konsolipeli-iltoja, joiden suosio tuntuu kasvavan kaikissa yleisissä kirjastoissa. Näistä ja muista peliaiheisista tapahtumista on saatu pääasiassa hyviä kokemuksia ja positiivista palautetta. Tällainen toiminta koetaan tehokkaana tapana luoda kontakteja kaiken ikäisiin asiakkaisiin ja auttaa sukupolvien välisen ”teknologiakuilun” kaventamisessa. Näissäkin tapahtumissa täytyy olla vähintään yksi aikuinen valvoja, joka voi tarvittaessa opastaa pelien pelaamisessa. Peli-iltoja suunniteltaessa pitää valita pelit kohderyhmän mukaan, sillä kaiken ikäisille suunnatussa tapahtumassa, konsolipelien ikärajojen tulee olla niin alhaisia, että kaikilla on oikeus pelata niitä. Poikkeuksena tähän sääntöön voi pitää tarkemmille kohderyhmille suunnatut pelitapahtumat. (Mediakasvatuskeskus Metka 2010, 17.)

3.1 Turun kaupunginkirjasto

Turun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenosastolle alettiin hankkia konsolipelejä vuoden 2009 keväällä. Konsolipelejä tilattiin aluksi AV-Palvelut-toimittajalta, mutta nykyään Vaski-kirjastojen konsolipelien pääasiallinen hankintakanava on BTJ (*BTJ Kirjastopalvelut Oy*). Aluksi osastolle hankittiin pelejä Playstation 2-, Playstation 3- ja Xbox360 -pelikonsoleille, mutta vuonna 2010 Wii-pelikonsolin pelit otettiin myös osaksi kokoelmaa (Turku 2010; Pyhälä, 2013). Samoihin aikoihin lasten- ja nuortenosastolle avattiin konsolipelihuone, jossa lapset ja nuoret voivat pelata konsolipelejä silloin kun valvoja on paikalla. Konsolipelihuoneessa on kaikki neljä pelikonsolia, sekä niille on hankittu runsaasti perusohjaimia ja lisäohjaimia, kuten Playstation 3:n Move-ohjain. Opinnäytetyötä varten suoritettujen haastattelujen aikana lasten- ja nuortenosastolla oli noin 230 nuorten konsolipeliä ja 170 lasten konsolipeliä. Lasten- ja nuortenosastolla konsolipelit on jaettu kahteen paikkaan, sen mukaan ovatko kyseisten pelien kohdeyleisönä lapset vai nuoret. (Pyhälä 2013.)

Vuodesta 2010 kirjaston tieto-osastollekin alettiin hankkia konsolipelejä, lähinnä Wii-pelikonsolille, mutta osaston pelien lukumäärä 23 on vähäinen suhteessa muihin osastoihin, ja aihepiirit rajoittuvat pitkälti urheilu- ja kuntoilupeleihin. Vuoden 2012 lopussa hankittiin kirjallisuus ja taiteet-osastolle ensimmäiset aikuisten konsolipelit Playstation 3- ja Xbox360- alustoille. Helmikuussa 2013 aikuisten konsolipelit siirtyivät musiikkiosastolle. Opinnäytetyötä varten suoritettavien haastattelujen hetkellä musiikkiosastolla oli noin sata aikuisille suunnattua konsolipeliä. (Impivaara 2013.; Pyhälä 2013.; Pyykkö 2013.)

Konsolipelien lainaus on ollut suosittua sekä musiikkiosastolla että lasten- ja nuortenosastolla. Jopa kirjaston hiljaisempina hetkinä kesällä, oli aikuisten peleistä hyllyssä vain noin 20 % koko valikoimasta. (Impivaara 2013.; Pyhälä 2013.)

4 TEKIJÄNOIKEUS

Tekijänoikeudella pyritään suojelemaan luovan tekijän oikeuksia ja toimeentuloa. Tekijänoikeuden kohteena on kirjallinen tai taiteellinen teos. Taiteellisiin teoksiin kuuluvat muun muassa tietokoneohjelmien lisäksi myös videopelit. Tekijänoikeus on ilmiönä syntynyt materiaalisten oikeuksien vastapuolelle puolustamaan ”aineettomia” eli immateriaalisia teoksia (Poroila 2007, 13). Nykypäivän tietoyhteiskunnassa, jossa immateriaalisten teosten sähköinen tallennus ja levitys ovat nopeaa, pidetään tekijänoikeuden suoja perusehtona, jotta voidaan turvata kulttuurihyödykkeiden tuotanto ja saatavuus. Lisäksi näiden edellytysten turvaaminen edistää kulttuurin ja yhteiskunnan kehitystä. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013.)

Suomessa tekijänoikeudessa määrätään eduskunnan hyväksymissä tekijänoikeuslaeissa ja valtioneuvoston säätämässä asetuksissa. Tekijänoikeuden toteutumisesta ja sen valvomisesta on pääasiassa vastuussa opetusministeriö. Lisäksi tekijänoikeutta säädellään EU:n direktiiveillä ja kansainvälisillä sopimuksilla. Suomessa toimii myös opetusministeriön valvonnan alla useampi tekijänoikeusjärjestö, jotka ovat erikoistuneet eri alojen oikeuksien valvomiseen, hallinnoimiseen ja käytännön asioiden järjestämisestä, kuten Säveltäjäin Tekijänoikeustoimisto Teosto ja AV-tuottajien tekijänoikeusyhdistys Tuotos ry. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013.; Poroila 2007, 14.)

Tekijänoikeus on jatkuvasti muutoksen tilassa, jotta se vastaa aina yhteiskunnassa vallalla olevia arvoja ja intressejä. Aktiivisimmin tekijänoikeutta säädellään kehittämällä lakeja ja asetuksia sillä niillä voidaan nopeasti vaikuttaa arkiikäntöihin. (Poroila 2007, 13 - 14.)

4.1 Tekijänoikeus kirjastoissa

Tekijänoikeus koskee poikkeuksetta jokaista kirjastoissakin asioidessa. Kirjastot, niiden työntekijät ja asiakkaat ovat kaikki säädöksiensä alaisia ja vastuussa

niiden noudattamisesta, vaikka tietoisuus lainsäädännöstä ja sen yksityiskohdistakin olisikin vähäinen. Kirjastoilla on velvollisuus tuntea säädökset, sillä ne ovat julkisia laitoksia. Kirjastoilta odotetaan usein myös kyvykkyyttä neuvoa asiakkaitaan tekijänoikeutta koskevissa asioissa. (Poroila 2007, 64.)

Kirjaston työntekijä kohtaa lähes päivittäin tilanteita, joita ratkaistaessa tekijänoikeuden säädäntöjen tuntemus ja oikeaoppiset tulkinnat ovat eduksi, ja joissain tilanteissa jopa välttämättömiä. Tosiasiassa harvassa kirjasto-organisaatiossa työntekijät tuntevat laajasti tekijänoikeutta, ja samalla kuntien omilla lakimiehillä saattaa myös olla hyvin suppea tietämys aiheesta. Suurin osa tekijänoikeuteen perehtyneistä lakimiehistä toimii julkisen sektorin ulkopuolella, eli yleensä tekijänoikeusjärjestöissä, minkä Poroila näkee ongelmallisena kirjastojen kannalta. (Poroila 2007, 64–65.)

Tekijänoikeudella turvataan kulttuurin rikkaus ja monipuolisuus takaamalla teosten tekijöille oikeudet määrätä teostensa käytöstä ja levityksestä. Kirjastopalvelujen kannalta kulttuurin rikkaus ja monipuolisuus on hyvä asia, sillä kokoelmat voidaan näin pitää laadukkaina. Toisaalta tekijänoikeus rajoittaa kirjaston mahdollisuuksia tiedon, kulttuurin ja viihteen tarjoamisessa. (Poroila 2007, 13, 64.)

Konsolipelien kohdalla tekijänoikeus on epäselvä. Käytännössä tekijänoikeudellisesti pelit ovat suojattuina kirjallisina tai taiteellisina teoksina, mutta tulkinnanvaraisuus mahdollistaa niille myös vahvemman suojan. Kirjastojen ja tekijänoikeuksien suhteeseen perehtynyt Heikki Poroila tulkitsee lakia siten, että pelaaminen kirjastoissa on sallittua, sillä laissa ei ole säädöksiä, jotka koskevat julkista pelaamista (Poroila 2011). Lainaaminen puolestaan on luvanvaraista, mutta kirjaston tiloissa pelaamista ei lasketa lainaustoiminnaksi. (Poroila 2007, 69.)

Toisaalta pohjoismaiden videopelien julkaisijoiden ja jakelijoiden etujärjestö Figman tiedottajan Jiri Koivuniemen mukaan ”suurin osa edustajista antaa pelien pelaamiselle kirjastoissa täyden tukensa, osa antaa niille myös lainausoikeuksia, kun taas osa ei anna ainakaan lainausoikeuksia. -- Kirjastojen pitäisi peliä tilatessaan tietää tai ymmärtää kysyä myyjältä mitä peleillä saa ja ei saa tehdä. -- Ikävä kyllä tämän selvempää vastausta tähän ei tässä vaiheessa saa-

da. Avainasemassa on siis myyjä ja ostaja, joiden pitää asiasta kommunikoida, koska oikeudet vaihtelevat edustajittain.” Tämän perusteella Figma suosittelee kirjastoja oikeudenhaltijakohtaisesti selvittämään heidän kantansa konsolipeliensä pelaamisesta kirjastoissa. (Jiri Koivuniemi, sähköposti, 8.10.2013.)

Loppujen lopuksi ei tässä opinnäytetyössä pystytä antamaan varmaa kantaa siitä mikä on lainopillisesti oikea ratkaisu, sillä molempien alojen ammattilaisilla on hieman erilaiset näkemykset asiasta.

4.2 Tekijänoikeus konsolipeleissä

Tekijänoikeus ei ole identtinen kaikissa maissa vaan vaihtelee maittain erittäin paljon. Kuitenkin pelien kehittäjät ja julkaisijat haluavat suojella teoksiaan sekä kontrolloida niiden levitystä myös niissä maissa, joissa tekijänoikeus tai sen valvonta on pienimuotoista tai lähes olematonta. Ainoa maa, josta tunnetusti täysin puuttuu tekijänoikeuslaki, on Marshallinsaaret, mutta myös useiden maisen tekijänoikeuskäytännöistä ei ole varmaa tietoa (Unesco 2006). Suojellakseen teoksiaan näissä maissa, sekä vahvalla tekijänoikeudella varustettujen maiden piratismia vastaan ovat peliteollisuus, sekä musiikki- ja elokuvateollisuus, kehittäneet teoksiinsa kopionestosuojuksia ja muita mahdollisia ylimääräisiä suojauksia ja käyttörajoitusohjelmistoja. (Layton 2013)

Musiikki- ja elokuvateollisuus ovat tosin osittain varsinkin digitaalisen myynnin osalta poistaneet ylimääräiset rajoitukset, sillä niiden hyötyä taistelussa piratismia vastaan ei ole saatu näyttöä, mutta asiakkaat alkoivat karttaa raskaasti suojeltuja palveluita. Peliteollisuuden suurimmat julkaisijat pitävät kuitenkin yhä kiinni niin sanotusta kolmannen osapuolen DRM-tekniikasta (*Digital Rights Management*), jonka pääasiallinen tehtävä on estää levyn kopiointi. (Yale Law & Technology > The Video Game Industry and DRM – Time for a Change 2010.)

Kirjastojen ja konsolipelien kannalta DRM-tekniikka ei sinänsä ole ongelma, sillä kirjastoihin hankittavien teosten tulee olla laillisia kopioita. Lisäksi mikäli konsolipelejä tarjotaan lainattavaksi, niin kyseisissä peleissä tulee olla lainausoikeudet. Pulmallisia tilanteita saattaa syntyä, kun hankitaan pelejä, joiden mukana

tulleiden kertakäyttöisten koodien avulla osa sisällöstä tai koko sisältö voidaan sitoa vain yhden pelaajan käyttäjätiliin. Koodeja on kolmenlaisia: ensimmäinen tyyppi rajaa pääsyn koko peliin kaikilta paitsi koodin rekisteröineeltä pelaajalta. Toinen tyyppi rajaa pääsyn vain osaan pelikokemuksesta, mutta se on yleensä niin suuri osa peliä, että sen puuttumista ei pidetä mielekkäänä. Kolmas koodityyppi tuo vain pientä lisäsisältöä (*DLC – Downloadable Content*) peliin, joka tällöin kannustaa pelin mahdollisia ostajia ostamaan tuotteen uutena käytetyn sijaan. (Poroila 2007, 70.; Tach 2013.)

5 KIRJASTOJEN KOKOELMATYÖ

5.1 Kokoelmatyö

Laajimmillaan kokoelmatyö voidaan käsittää miksi tahansa kokoelmia sivuvaan toimintaan kirjastotyössä. Konsolipelien ja muun aineiston hankkiminen kirjastojen valikoimiin on osa kokoelmatyötä. Perinteisin käsitys kokoelmatyöstä on ollut aineiston organisoimista ja sen löytyvyyden helpottamista ja mahdollistamista. Näiden lisäksi kokoelmatyöhön kuuluu muun muassa budjetoimista, lisensoimista, kommunikoimista ja eri aineistojen tasapainottamista. Modernimmassa käsityksessä kokoelmatyöstä keskeisempiä aiheita ovat kokoelmien arviointi ja käyttäjien analyysi. Kokoelmatyössä tärkeä työkalu on kokoelmapolitiikka, joka on kirjaston itsensä suunnittelema dokumentti, joka auttaa kirjaston henkilökuntaa kokoelman suunnittelussa ja arvioinnissa. (Wilén 2007, 10, 89.)

5.2 Aineiston valinta ja hankinta

Wilénin mukaan kokoelman kehittämisessä valinta on tärkein osa-alue. Valinnassa tulee ottaa huomioon eri käyttäjien tiedontarpeet, olemassa olevan kokoelman tila ja saatavissa oleva aineisto. Valintaan vaikuttaa myös hankintabudjetti, kirjaston hankintapolitiikka ja kirjastojen tilat. Edellä mainittujen kriteerien perusteella aineiston hankkijan tulisi suorittaa valintansa. Wilénin mukaan valintaprosessi on kuitenkin täysin subjektiivinen eikä välttämättä edes tiedostettu prosessi. Samoilla hankintalinjoilla toimivat eri hankkijat voivat täten saada aivan erilaiset lopputulokset aikaan. Valinnan lopputulos ja kriteerien painotus näkyy vasta muodostetussa kokoelmassa. Toiset kokoelmat saattavat painottaa enemmän välitöntä käyttöä, kun taas toiset tulevaisuudessa tapahtuvaa. (Wilén 2007, 65.; Impivaara 2013.)

Valintatyö on vain osa hankintatyötä. Hankinta on valitun aineiston tilaamista ja vastaanottamista. Valintatyön lisäksi hankintatyöhön saattaa kuulua kirjastojen

toimintaperiaatteiden mukaan reklamointi, tilausten peruuttaminen ja laskujen käsittely. (Johnson 2009, 119.)

5.3 Kokoelmatyön vaatimukset

Raine Wilén listaa teoksessaan Kirjastokokoelmien kehittämisen ja arvioinnin perusteet: teoria, menetelmät, käytäntö (2007) pätevyysvaatimuksia kirjastojen kokoelmien kehittäjille ja valintatyötä tekeville. Alun perin nämä vaatimukset on lueteltu teoksessa Competencies for bibliographers (2003). Listalla on kaksi päätarkoitusta: ensinnäkin uraa aloittavien kirjastonhoitajien taitojen kehittämisen suunnittelu ja mittaaminen. Toinen tarkoitus on työssä jo olevien kirjastonhoitajien taitojen kehittyminen ja edistyksen mittaaminen. Mittausindikaattoreilla pyritään arvioimaan lisäkoulutuksen ja ohjauksen tarve valintatyötä tekeville. Lista on suunnattu pääasiassa tieteellisille kirjastoille mutta sitä voidaan soveltaa pienin muokkauksin myös yleisiin kirjastoihin. (Wilén 2007, 60, 64.)

1. Niiden eettisten, juridisten ja kulttuurillisten kysymysten sisäistäminen, jotka vaikuttavat kirjastoon yhteisönä ja organisaationa
2. Osallistuminen suunnitteluun, joka mahdollistaa tehokkaan ajanhallinnan ja taitojen kehittämisen
3. Relevanttien kokoelman kehittämispolitiikkojen ja strategisten suunnitelmien käyttäminen kirjastoaineiston valinnan kriteereinä
4. Määrättyjen kokoelmien aihealueiden jatkuva päivitys ja tiedon soveltaminen
5. Tietämys kirjaston kokoelmien valintaprosesseista, poistoista, vanhentuneen aineiston karsinnasta sekä konservoinnista ja säilytyksestä
6. Kokoelmien kehittämisen budjetointiprosessin ymmärrys
7. Työskentely kirjaston sisäisessä organisaatiossa yhteisten päämäärien ja tavoitteiden saavuttamiseksi
8. Kommunikoi tehokkaasti yhteistyösuhteessa laitoksiin, tiedekuntaan ja muihin käyttäjiin
9. Arvioi olemassa olevia kokoelmia kokoelmien kehittämis- ja hallintapäätösten ohjaamiseksi (Wilén 2007, 64 – 65.)

Listan pituus ja sen monimuotoisuus osoittaa miten vaativaa työtä kokoelmien kehittäminen ja valinta on. Kaikki listatut pätevyysvaatimukset eivät ole yhtä tärkeitä, varsinkaan yleisille kirjastoille hankintatyötä tekeville, ja kunkin kirjasto-organisaation pitäisi miettiä, mitkä vaatimukset ovat keskeisiä sen toiminnan kannalta ja mitkä ovat vähemmän merkityksellisiä. Lista on myös tehty sitä varten, että hankkijat voivat tarkistaa oman kompetenssinsa tason. (Wilén 2007, 64.)

6 TOIMEKSIANTO

Tämä opinnäytetyö tilattiin Turun kaupunginkirjastolta toimeksiantona 21.5.2013. Tarkoituksena oli selvittää Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankkijoista vastaavien hankintaperusteet. Tutkimus koettiin ajankohtaiseksi ja relevantiksi, sillä kyseiseen kirjastoon oli alle puoli vuotta aikaisemmin aloitettu aikuisten konsolipelien hankinta. Konsolipelit ovat muutenkin tuore aineistolaji koko kirjastossa, sillä ensimmäiset konsolipelit hankittiin lasten- ja nuortenosaston kokoelmiin keväällä 2009. Konsolipelit ovat muutenkin tuore aineistolaji yleisissä kirjastoissa, joten valmista teoreettista tietoa niiden kirjastokäytöstä tai niiden kanssa työskentelystä on varsin vähän.

Konsolipelien hankintaan ei ole vielä muodostettu mitään yhtenäistä hankintapolitiikkaa, joten kaupunginkirjastolla ei ole kokonaisvaltaista kuvaa siitä miten, miksi ja millaisia konsolipelejä sinne hankitaan. Toimeksiantajan kanssa tultiin yhdessä siihen lopputulokseen, että tiedot saataisiin parhaiten keräämällä haastatteleamalla kirjaston nykyisiä konsolipelien hankintaa tekeviä, sekä kirjastotyöntekijöitä, jotka olivat osaltaan vaikuttaneet aikuisten konsolipelikokoelman nykytilanteeseen. Opinnäytetyö arvioitiin valmistuvat syyskuun 2013 loppuun mennessä.

6.1 Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmät

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankintaperusteita. Tutkimuskysymykseksi muotoutui ”mitkä ovat Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankinnoista vastaavien valinta- ja hankintaperusteet”. Tutkimuksessa haluttiin selvittää minkälaiset ulkoiset tekijät ja hankintatyötä tekevän omat subjektiiviset kokemukset ja näkemykset vaikuttavat hankinta- ja valintatyöhön. Valintaan ja hankintaan vaikuttavia tekijöitä voivat olla esimerkiksi muiden mielipiteet, nykyinen kokoelma, oma harrastuneisuus.

suus ja kriitikoiden kirjoitukset. Osaksi hankintaa laskettiin myös aineiston hankkimatta jättäminen, sekä kokoelman tulevaisuuden suunnittelu ja arviointi.

Opinnäytetyön teoreettisen osan mahdollistamiseksi, oli tiedonlähteiksi hyväksyttävä tieteellisen aineiston lisäksi epävirallisemmat lähteet. Aineiston keräämisessä tärkeää oli kuitenkin säilyttää lähdekritiikki. Kirjallisuuslähteitä etsiessä otettiin huomioon kirjoittajien tunnettuus, puolueettomuus ja arvostus, sekä aineiston ikä. Koska konsolipeleistä tai peleistä ylipäätään on kirjoitettu varsin vähän kirjastoon sovellettavaa kirjallisuutta, piti suurin osa tiedoista kerätä verkkolähteistä. Verkkolähteiden osalta pyrittiin varmistamaan, että lähteet ovat luotettavia, ajantasaisia ja asiantuntevia. Uutissivustojen faktalähteiden kanssa tämä ei ollut ongelmallista, mutta varsinkin kirjastoammattilaisten blogilähteiden arvostuksen määrittäminen oli haastavaa.

Tutkimuksen aikana suoritettujen haastatteluiden aikana neljältä kirjastotyöntekijältä kysyttiin taustatietoja oman osastonsa toiminnasta ja historiasta Turun kaupunginkirjastossa. Näitä tietoja käytettiin lähinnä hyödyksi luvussa 3.1, mutta myös luvussa 3.

Koska konsolipelejä on Turun kaupunginkirjastolla vain kolmella osastolla ja hankintaan osallistuu vain rajallinen määrä henkilöitä, oli järkevää tehdä kvalitatiivinen tutkimus aiheesta. Kvalitatiivisen tutkimuksen päämenetelmänä on yleensä haastattelu, ja eri haastattelumuodoista valikoitui tutkimustavaksi teemahaastattelu. Tämä haastattelumuoto valittiin koska haastattelujen piti olla sisällöltään ja rakenteeltaan tarpeeksi yhteneväisiä, sekä haluttiin silti mahdollistaa joustava liikkuminen aiheiden välillä ja niiden sisälläkin. (Hirsjärvi ym. 1997, 205.)

Haastateltaviksi valikoitui neljä kirjastotyöntekijää Turun kaupunginkirjastosta, joista kolme olivat tehneet hankintatyötä aikuisten konsolipelien parissa sekä yksi lasten ja nuorten konsolipelien parissa. Aikuisten konsolipelien parissa työskennelleitä valittiin kolme, sillä kaikki olivat olleet omalta osaltaan vaikuttamassa nykyisen kokoelman kehitykseen. Tieto-osaston konsolipelien vähyyden

ja niiden yksipuolisuuden vuoksi koettiin, ettei osaston työntekijöiden haastattelu ollut tutkimuksen tulosten kannalta välttämätöntä.

6.2 Teemahaastattelut ja toteutus

Teemahaastattelut suoritettiin 8.7. – 19.8.2013 välisenä aikana. Teemahaastattelun runko oli jokaiselle sama, ja se löytyy opinnäytetyön lopussa liitteenä. Ensimmäisenä haastattelin informaatikko Aki Pyykköä, joka hankki Turun kaupunginkirjastoon ensimmäiset aikuisille suunnatut konsolipelit. Pyykkö on tehnyt konsolipelien valintaa ja hankintaa vain lyhyen aikaa, mutta hän on luonut pohjakokoelman aikuisten peleille, joten oli luonnollista aloittaa haastattelut hänestä. Pyykön haastattelu antaisi hyvän kokonaiskuvan konsolipelien hankinnasta ja konsolipelien asemasta kaupunginkirjastossa. Näiden tietojen avulla tavoitteena oli valmistautua paremmin aktiivisesti hankintaa tekevien kirjastotyöntekijöiden haastatteluihin.

Seuraavaksi haastateltiin kirjastovirkailija Satu Pyhälää ja kirjastovirkailija Antti Impivaaraa, jotka molemmat tekevät aktiivisesti konsolipelien hankintatyötä. Alun perin ei koettu tarpeelliseksi suorittaa lisähaastatteluja näiden lisäksi, mutta haastattelujen kuluessa todettiin, että erikoiskirjastovirkailija Risto Mikkonen oli omalta osaltaan vaikuttanut aikuisten konsolipelikokoelman kehitykseen niin paljon, että häntäkin oli syytä haastatella.

Kaikki haastattelut nauhoitettiin, sekä niiden aikana tehtiin muistiinpanoja. Nauhoitetut haastattelut litteroitiin, jotta tulosten listaaminen ja niiden vertailu olisi helpompaa ja selkeämpää. Litteroiduista haastatteluista eroteltiin teemoittain tärkeimmät ja toistuvat asiat, jotka esitellään seuraavassa luvussa.

7 KONSOLIPELIEN HANKINTAPERUSTEET

Seuraavissa alaluvuissa listataan teemahaastatteluissa saatuja tuloksia aihealueittain. Tulosten analysointi tapahtuu luvussa 8. Aihealueet pyritään käsittelemään luvussa 7 hankkija kerrallaan, jotta tulokset olisivat selkeämmin esiteltävissä ja tulkittavissa lukijalle.

7.1 Konsolipelien hankkijoiden kokemus ja asiantuntijuus

Lasten- ja nuortenosaston konsolipelien hankintatyöstä vastaavalla Pyhälällä ei ole henkilökohtaista kiinnostusta konsolipeleihin mutta hän näkee konsolipelit positiivisessa valossa. Hän on ollut vastuussa konsolipelien hankinnoista siitä lähtien, kun niitä on alettu hankkia kaupunginkirjastoon. Lisäksi hän on muutenkin vastuussa konsolipelejä koskevasta kokoelmatyöstä. (Pyhälä 2013.)

Aikuisten pelikokoelmien parissa työskennellyillä on kaikilla jonkin tasoinen tausta pelaajana. Pohjakokoelman ja kesäkuuhun 2013 asti hankinnoista vastuussa olleiden työntekijöiden peliharrastus on edelleen aktiivinen. Kesäkuusta lähtien hankinnoista vastaavana ollut kirjastotyöntekijä ei enää pelaa kuin satunnaisesti mutta seuraa edelleen pelimaailman tapahtumia vapaa-ajallaan. Hän on myös vastuussa konsolipelejä koskevasta kokoelmatyöstä. (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.; Pyykkö 2013.)

7.2 Hankkijoiden näkemys konsolipeleistä kirjastoissa

Lasten- ja nuortenosastolle konsolipelien hankintaa tekevä Pyhälä näkee konsolipelien sopivan aineistoksi hyvin, ja niiden sisällyttämisen kirjaston kokoelmaan positiivisena asiana. Vaikka konsolipelit ovat varsinkin nykyisin luonteeltaan kovasti viihteellisiä ja niitä pidetään väkivaltaisina, niin Pyhälä näkee niiden tukevan erilaisia taitoja, kuten ongelmanratkaisutaitoja, kielitaitoa ja sosiaalisia taitoja. (Pyhälä 2013.)

Pyhälä tunnustaa konsolien olevan viihteellisiä, mutta painottaa viihteenkin kuuluvan nykypäivän yleisten kirjastojen valikoimiin. Lasten- ja nuortenosastolle ei kuitenkaan ole haluttu sotapelejä ja sen tyylistä aineistoa, sillä vain pieni osa sen asiakaskunnasta voisi käyttää niitä luvallisesti. Ajan myötä konsolipelit ovat syrjäyttäneet osastolla tietokonepelit, joka nähdään hyvänä asiana, sillä konsolipelit ovat helpompaa aineistoa sekä asiakkaan että kirjaston työntekijän kannalta. Syynä tähän on konsolipelien vaivattomampi toiminnan tarkistusmahdollisuus verrattuna tietokonepeleihin, sekä tietokonepelien mahdolliset ongelmat yhteensopivuuden suhteen. (Pyhälä 2013.)

Kirjastoammattilainen Pyykkö loi pohjakokoelman aikuisten konsolipeleille. Hänen mielestään konsolipelit soveltuvat hyvin kirjastojen aineistoksi; lainauskäytäntöjen ja käsittelyn kannalta ne ovat rinnastettavissa elokuviin. Konsolipelit sopivat kirjastoon muun populaarikulttuurin sekaan. (Pyykkö 2013)

Tammikuusta 2013 kesäkuuhun 2013 osa Mikkosen toimenkuvaa oli musiikki-osaston aikuisten konsolipelien hankintatyö. Mikkonen ymmärtää joidenkin näkökulman siitä, että konsolipelit eivät sovellu kirjaston materiaaliksi, mutta hänestä ne sopivat hyvin kirjaston muun aineiston sekaan. Vaikka pelien väkivaltaista on ollut julkisuudessa puhetta, niin kirjastoon hankitaan paljon muutakin fiktiivistä aineistoa, joissa on rankempia aiheita ja raaempia kuvauksia, kuin mitä pelit yleensä käsittelevät. (Mikkonen 2013.)

Opinnäytetyön kirjoittamisen aikaan aikuisten konsolipelien hankinnoista vastaavana toimii kirjastotyöntekijä Impivaara. Impivaara myös näkee konsolipelit kirjastoissa hyvänä asiana, sekä rinnastaa ne kirjoihin ja elokuviin sisällöllisesti ja muodollisesti. Konsolipelien tarjoamista kirjastojen kautta voi verrata elokuvien lainaukseen; eri ihmisille kyseiset aineistot ovat yhtä tärkeässä asemassa. (Impivaara 2013.)

7.3 Hankittava aineisto

Yläikärajat hankittaessa pelejä lasten- ja nuortenosastolle ovat 13 ja 16, joten nämä luovat peruspuitteet hankinnalle. Alun perin osastolle hankittiin pelejä

Playstation 2-, Playstation 3-, Xbox 360- ja Wii-pelikonsoleille. Näistä PlayStation 2 oli jo väistymässä uusien konsolien markkinoilta, eikä ainakaan pähkinäkantava BTJ tarjoa sille enää pelejä. Käsikonsolit, kuten Nintendon 3DS ja Sonyn Playstation Vita, jätettiin tietoisesti hankintojen ulkopuolelle, sillä niiden pelit tulevat muussa kuin CD- tai DVD-muodoissa. Muusta aineistosta poikkeavan materiaalin käsittelyä pidettiin turhan monimutkaiselta. Myös palautuksen yhteydessä tehtävän tarkistuksen yhteydessä ei yleensä näkisi päällepäin pelin kuntoa, eli olisiko se naarmuuntunut tai täysin käyttökelvoton. (Pyhälä 2013.)

Lasten- ja nuortenosastolle hankitaan myös pelejä konsolipelihuoneessa pelattaviksi. Uusia pelikonsoleita ja niille ilmestyviä lisälaitteita pyritään hankkimaan myös sitä mukaa kun niitä tulee markkinoille. Lisäohjaimia vaativia pelejä hankitaan lainattavaksi, mutta lisäohjaimia ei lainata. Osastolle hankitaan myös jonkin verran tietokonepelejä, mutta yhä vähemmän ja vähemmän. (Pyhälä 2013.)

Musiikkiosastolle hankitaan konsolipelejä vain Playstation 3- ja Xbox 360 -pelikonsoleille. Tietokonepelejä ei hankita niiden hankaluuden vuoksi, sekä niiden jakelu on pääasiassa siirtynyt digitaaliseen muotoon. Vaikka Wii-pelikonsolille urheilupelien hankkimisesta on ollut puhetta, ei sille ole hankittu vielä pelejä, sillä sitä pidetään yleisesti enemmän lasten ja nuorten pelikonsolina. Kaikenikäisille sallitut, aikuisten keskuudessakin suosittu pelit ovat taas Nintendon julkaisemia pelejä, joita ei toistaiseksi saa hankittua lainausoikeuksin. (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.; Pyykkö 2013.)

Käsikonsoleille ei hankita pelejä myöskään aikuisten kokoelmiin. Syynä ovat budjetti, niiden huono saatavuus, käsikonsolien suosion vähyys Suomessa, sekä ainakin 3DS-käsikonsolin tallennusongelmat. 3DS-pelit tallentavat usein pelaajan etenemisen itse pelilevylle, tai -kasetille, jolloin tiedot pitäisi pyyhkiä jokaisen lainaajan välissä. Aina kyseisten tallennusten pyyhkiminen ei edes ole mahdollista. (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.; Pyykkö 2013.)

Alun perin konsolipelit hankittiin kaupunginkirjastolle AV-palveluilta, mutta BTJ on tällä hetkellä ensisijainen hankintalähde kaikille Vaski-kirjastoille, eikä kukaan ole tämän toimittajan aikana tehnyt hankintoja muilta mahdollisilta toimitta-

jilta. Haastatelluilla työntekijöillä on tosin jonkin verran epävarmuutta siitä, saako muiltakin toimittajilta hankkia konsolipelejä, mikäli niissä on varmistettavasti lainausoikeudet ja kyseisiä pelejä ei löydy BTJ:n tarjonnasta. (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.; Pyhälä 2013.; Pyykkö 2013.)

7.4 Hankintaperusteet

Pyhälän hankintoihin lasten- ja nuortenosastolle vaikuttaa eniten konsolipeleille varatut määrärahat ja toiseksi BTJ:n tarjonnan määrä. Karsintaa ei tarvitse tehdä usein, sillä lainausoikeudellisia pelejä on tarjolla vähän. Pelihankintoja aloitettaessa saatettiin yksittäistä peliä hankkia useampi kappale yhdelle konsolialustalle, mutta nykyään tarjonta on kuitenkin kasvanut sen verran, että hankinta pitää rajata yhteen kappaleeseen. Poikkeuksena tässä ovat pelit, joiden voi arvioida olevan lähes varmasti erittäin suosittuja, jolloin useamman kappaleen hankinta on perusteltua. Toisinaan yhtä peliä on saatavilla useille konsolialustoille, mutta Pyhälän on valittava se vain yhdelle tai muutamalle alustalle budjetin mukaan. Loppuvuodesta on tosin usein ylimääräistä rahaa käytettävissä, joten silloin hankintoja tulee tehtyä runsaammin. (Pyhälä 2013.)

Yksittäisten pelien valitsemiseen vaikuttaa Pyhälällä eniten BTJ:n hankintalista Kirjon esittelytekstit, mutta myös usein pelin kansikuvasta saa jo paljon tietoa pelin mahdollisesta laadusta. Mikäli BTJ:n laatimassa esittelytekstissä mainitaan, että pelin mukana tulee lisäohjain tai sen vaativan sellaista, on kyseisen pelin hankkimista arvioitava kahdesti. Pyhälän mukaan lisäohjaimia vaativia pelejä on kuitenkin lainattu odotettua enemmän. (Pyhälä 2013.)

Luodessaan pohjakokoelmaa aikuisten konsolipeleille, Pyykkö turvautui pitkälti omaan asiantuntijuuteensa pelimaailmasta. Pääkriteerinä hankittaville peleille oli laatu, sillä ihan kaikkea ei haluttu eikä voitu hankkia. Sisällön puolesta ei tarvinnut jättää yhtään konsolipeliä valitsematta. Muutenkin Pyykkö koki, ettei rajaaminen ollut hankalaa sillä tarjonta oli vähäistä. Hankintalistoilta ei juurikaan löytynyt vaihtoehtoisempia ja suosituimpia pelejä, joita hän olisi mielellään nähnyt kaupunginkirjaston kokoelmissa. (Pyykkö 2013.)

Kesäkuuhun asti hankintoja tehneen Mikkosen valintakriteerit olivat samankaltaisia Pyykön kanssa; konsolipelien ensimmäinen kriteeri oli laatu. Täten budjetissa pysyminen ei tuottanut hankaluuksia jättämällä laadultaan huonommat pelit pois. Toiseksi hankintoja Mikkosellakin ohjasi toiseksi eniten BTJ:n tarjonta. Uutuuspelien joukossa lisenssipelit jäivät myös hankkimatta ainakin samantien ennen kuin sen laadusta oli varmuutta, sillä lisenssipeleillä on yleisesti huono maine peliteollisuudessa. Mikäli hankintalistalla oleva peli oli kokoelmassa jo aiemmin hankittu toiselle pelikonsolille, pyrki Mikkonen hankkimaan sen myös toiselle. Musiikkiosaston työsuhteensa loppupuolella Mikkonen teki vielä suuremman pelihankinnan, jossa hän kävi BTJ:n verkkolistat läpi, ja tilasi sieltä kaikki huomionarvoiset konsolipelit, jotka Pyyköltä oli jäänyt hankkimatta, tai jotka eivät olleet vielä saatavilla vuoden alusta. (Mikkonen 2013.)

Tällä hetkellä jatkuvaa hankintatyötä musiikkiosastolla tekevä Impivaara käyttää samoja kriteerejä kuin aikaisemmin osastolle pelejä hankkineet; laatu, budjetti ja tarjonta määräävät hyvin pitkälti mitä hän hankkii. Hänen mukaansa tarjonta kuitenkin karsii kriteereistä eniten mahdollisia pelejä, sillä se on toistaiseksi hyvin pientä. Mikäli tarjonta kasvaisi tulevaisuudessa, niin hän harkitsisi tiukemmin laatukriteereitään ja pyrkisi luomaan monipuolisen kokoelman, joka edustaa eri genrejä. (Impivaara 2013.)

Impivaara näkee, että suosittujen pelien, kuten Batman: Arkham Asylumin hankkiminen on tärkeää asiakkaille, mutta hän haluaisi myös hankkia tulevaisuudessa enemmän pienempiä vaihtoehtoisia pelejä. Ihmiset eivät muuten tulisi välttämättä kokeilleeksi tällaisia pelejä, joten kirjaston kautta niitä pääsisi testaamaan. Impivaara haluaisi myös hankkia niin sanottuja ”indiepelejä”, mutta niiden jakelu tapahtuu toistaiseksi lähinnä vain digitaalisessa muodossa. (Impivaara 2013.)

Impivaara uskoo, että BTJ:n ulkopuoleltakin pystyisi hankkimaan konsolipelejä, mutta toistaiseksi tähän ei ole tarvetta, sillä suurin osa konsolipeleille varatusta budjetista käytettiin alkuvuodesta pohjakokoelman luomisessa. Tilanne tulee olemaan toinen ensi vuonna, kun hankkiminen on tasaista ja jatkuvaa, joten silloin hänen mukaansa asian voisi ottaa puheeksi. BTJ:ltä hankkiminen on kui-

tenkin aineiston lainauskuntoon saamisen puolesta helppoa, sillä BTJ:ltä saa luettelointitiedot jokaiselle hankitulle pelille. (Impivaara 2013.)

Lasten- ja nuortenosaston kanssa voi tulla päällekkäisyyksiä hankinnoissa, mutta Impivaaran mukaan se ei ole ongelma. Jotkut pelit voivat ikäraajansa puolesta sopia kaikille, mutta peli voi kiinnostaa myös aikuisia, joten sellaiset pelit ovat hankkimisen arvoisia aikuisten kokoelmaankin. Impivaarallekaan aikuisten konsolipelien sisältö ei ole ongelma, sillä raskaamman musiikin puolella levyjen kansissa ja sisällöissä voi olla yhtä rankkoja aiheita. (Impivaara 2013.)

7.5 Tietolähteet

Hankinnoissa tiedon saantiin Pyhälä turvautuu enimmäkseen BTJ:n hankintalista Kirjon esittelyteksteihin, josta koetaan saavan riittävän kattava kuvaus pelin sisällöstä, aihepiiristä, sekä tietoa pelin ikäraajasta ja sen lisälaittevaatimuksista. Pyhälä toteaa, että toisinaan heikomman pelin laadun voi päätellä jo kansikuvankin perusteella. Lasten- ja nuortenosaston muiden töiden ohella Pyhälällä ei yleensä riitä aikaa esimerkiksi internetlähteiden etsimiseen. (Pyhälä 2013.)

Aikuisten pelien hankinnassa Pyykkö koki oman kokemuksensa ja asiantuntijuutensa pelimaailmasta riittävän hyvin pitkälti, mutta käytti muutamien pelien kohdalla apuvälineenään myös arvosteluita (Pyykkö 2013.) Mikkonen luottaa myös pitkälti omaan tietämykseensä konsolipelihankinnoissaan. Tuntemattomien pelien kohdalla Mikkonen käyttää internetiä, josta hän lukee peliarvosteluita, katsoo Youtube-sivustolta pelivideoita ja tarkistaa Metacritic-sivustolta eri pelien keskiarvopisteet. Suurempien hankintaerien ja hintavampien pelien kohdalla Mikkonen neuvotteli kokoelmavastaavan kanssa. (Mikkonen 2013.)

Pelihankintojen osuus Impivaaran työtehtävistä on pieni, sekä hankintalistat tulevat usein lyhyellä varoitusajalla, joten hän ei jatkuvasti pysty ottamaan hankittavista peleistä selvää. Pelilehtien tilaaminen musiikkiosastolle helpottaisi taustatyön tekoa, mutta Impivaara toteaa sen mahdollisen toteuttamisen olevan ehkä outo päätös, sillä kyseisiä lehtiä tilataan jo tieto-osastolle. (Impivaara 2013.)

Mikäli Impivaara saa ajoissa tiedon pelihankinnoista, niin hän ehtii yleensä tekemään taustatutkimusta internetissä. Hän avaa useamman peliaiheisen sivuston ja tutkii mistä peleistä puhutaan. Mikäli sivustoilta löytyy yhtäläisyyksiä ja kaikki tuntuvat puhuvan tietystä pelistä, niin voi olla varma, että peli kannattaa hankkia kirjastolle. Toisaalta jos kaikki puhuvat pelistä negatiivisesti, niin voi harkita pelin hankkimatta jättämistä. Peliarvostelut ja ihmisten kirjoitukset ovat tietenkin subjektiivisia ja vain suuntaa antavia Impivaaran mielestä. Hänen hankintapäätöksiinsä eivät vaikutakaan aina vain peleille annetut arvosanat, vaan mikäli peli on mielenkiintoinen tai poikkeaa muista peleistä tarpeeksi, niin se koetaan hankinnan arvoiseksi. (Impivaara 2013.)

7.6 Oman kokoelman tarkkailu

Pyhälä tarkkailee konsolipelikokoelmaa ollessaan asiakaspalvelutehtävissä. Samalla hän näkee miten asiakkaat selaavat aineistoa ja mitä he lainaavat. Wii-pelikonsolille julkaistut pelit olivat erittäin suosittuja vuosien ajan, mutta Playstation 3 -konsolipelit ovat olleet asiakkaiden keskuudessa lähes yhtä suosittuja. Xbox 360 -konsolin omistavat asiakkaat Pyhälä näkee enemmän vanhempina nuorina, jotka haluavat vähemmän lapsille suunnattuja pelejä. (Pyhälä 2013)

Peleistä tulee vähän lasten- ja nuortenosastolle tiedonhakuja tai suosituspyyntöjä, sekä konsolipelejä varataan vähän muihin aineistoihin verrattuna. Hankintapyyntöjä jonkin verran, mutta useimmiten kyseessä on peli, jota osastolle ei voi hankkia joko lainausoikeuksien tai ikärajan puolesta. Asiakkaat ovat oma-toimisia konsolipelien valinnassa ja niiden testaamisessa. Konsolipelien lainaus-tilastoja ei tarvitse järjestelmästä juuri tarkistella, sillä ne ovat niin suosittuja, että niitä poistetaan vasta kun peli on huonossa kunnossa. Pyhälä pitääkin näiden seikkojen vuoksi konsolipelejä suhteellisen helppona aineistona kirjastotyössä. (Pyhälä 2013.)

Pyyköllä ei ole juuri ollut syytä seurata aikuisten konsolipelikokoelmaa alkuhankintojen jälkeen, mutta kokoelmasta vastuussa ollut Mikkonen huomasi asiakaspalvelussa ollessaan Playstation 3 -pelikonsolin pelien menevän enemmän

lainaan kuin Xbox 360 -konsolipelien (Pyykkö 2013.; Mikkonen 2013.) Kokoelmaa tarkkailtiin vielä, kun hankintoja tehdessä vastaan tuli monialustainen konsolipeli. Mikäli peliä löytyi jo omasta kokoelmasta joko Playstation 3- tai Xbox 360 -pelikonsolille, niin Mikkonen pyrki hankkimaan sen myös toiselle pelikonsolille. Mikkonen myös tarkasteli lasten- ja nuortenosaston kokoelmia, mutta vaikka hankinnoissa olisikin tullut päällekkäisyyksiä kyseisen osaston kanssa, halusi hän silti jotkin peleistä myös aikuisten konsolipelikokoelmaan. (Mikkonen 2013.)

Impivaara on todennut työssään saman, että konsolipelikokoelmasta paremmin lainaan menee Playstation 3 -konsolin pelit. Hänen mukaansa konsolipelikokoelma on muutenkin ollut erittäin suosittu musiikkiosastolla, sillä jopa kesän hiljaisempina kuukausina kokoelmasta on ollut hyllyssä vain noin 20 %. Musiikkiosastolla hän myös huomaa lasten- ja nuortenosaston pelien olleen kovassa käytössä, sillä kuluneet levyt tuodaan yleensä musiikkiosastolle hiottavaksi. (Impivaara 2013.)

Konsolipelit ovat olleet Impivaaran kokemuksen mukaan suosittuja, mutta niille ei ole vielä syntynyt suuria varausjonoja. Mikäli jostain pelistä tulisi enemmän varauksia, Impivaara voisi hankkia siitä toisen kappaleen kaupunginkirjastolle. Impivaaran mielestä varausjonon loputtua hankitun kaksoiskappaleen voisi siirtää johonkin sivukirjastoon sillä hän ei näe konsolipelien kaksoiskappaleiden säilyttämistä kaupunginkirjaston kokoelmissa tärkeänä. (Impivaara 2013.)

7.7 Vaski-tason kokoelman tarkkailu

Pyhälä ei ole juuri tutkinut muiden Vaski-kirjastojen kokoelmia, mutta arvioisi kaupunginkirjastolla olevan suhteellisen monipuoliset kokoelmat verrattuina muihin Vaski-kirjastoihin. Hän ei myöskään usko, että muissa kirjastoissa olisi konsolipelejä, joita kaupunginkirjastosta puuttuu, mutta koettaisiin tarpeellisiksi. Syynä tähän on Vaski-kirjastojen yhteiset säännöt ja kilpailutetut toimittajat. Muihin Vaski-kirjastoihin Pyhälä on tosin ollut yhteydessä, kun ne ovat alkaneet

suunnitella tai harkita konsolipelien hankintaa ja ovat pyytäneet neuvoa käytännön asioissa. (Pyhälä 2013.)

Pyykkö oli tullut pohjakokoelmaa luodessaan samaan lopputulokseen Pyhälän kanssa; hän ei kokenut muiden Vaski-kirjastojen kokoelmien tarkkailuun olevan tarvetta. Muiden kirjastojen kokoelmat ja toiminta arvioitiin pienemmiksi, jolloin niitä ei pidetty kovin vertailukelpoisina. (Pyykkö 2013.)

Toisten Vaski-kirjastojen kokoelmien myötä Mikkosella saattoi puolestaan jäädä muutama konsolipeli hankkimatta, mutta useimmiten hän halusi, että kaupunginkirjaston omista kokoelmista löytyisi myös samat konsolipelit. (Mikkonen 2013.)

Impivaara on työssään jonkin verran käynyt läpi muiden Vaski-kirjastojen kokoelmia. Hänen mukaansa pelikokoelmat ovat niissä yleensä suhteellisen pienet, mutta kuitenkin laadukkaat. Muiden Vaski-kirjastojen kokoelmat eivät vaikuta juurikaan hänen omiin hankintoihinsa, mutta hän pitää sivukirjastojen konsolipelitarjoitusta tärkeänä ja positiivisena asiana. (Impivaara 2013.)

7.8 Näkemykset tulevaisuudesta

Tulevaisuuden ennustaminen on vaikeaa, mutta Pyhälä näkee lasten- ja nuortenostaston konsolipelikokoelman laajenevan tasaisesti tulevaisuudessa. Seuraaville konsoleille ilmestyvien konsolipelien hankkiminen saattaa nousta kokoelman prioriteetiksi. Vaikka kirjastot eivät pystykään aina reagoimaan nopeasti muutoksiin, tärkeintä on Pyhälän mukaan pysyä kehityksessä mukana ja avoin suhtautuminen uusiin asioihin. Tietokonepelien kokoelmasta poistumisen myötä hän myös toivoisi konsolipeleiltä enemmän opetuksellisia pelejä, joissa keskityttäisiin pääasiassa matematiikkaan, äidinkieleen tai muiden kielten opiskeluun. (Pyhälä 2013.)

Pyykkö arvelee konsolipelikokoelman ja sen lainauksen kasvavan tulevaisuudessa. Hänen mukaansa toistaiseksi suurin puute on se, että suurin osa yleisöstä ei tiedä kirjastojen lainattavista pelivalikoimista, joten niitä olisi syytä nos-

taa paremmin esille. Pyykkö myös pitää tärkeänä sitä, että kirjasto pysyy tulevaisuudessakin mukana pelikulttuurissa. Yhä useampi huomaa nykypäivänä pelaavansa älypuhelinien suosion myötä, sekä Pyykön ikäluokasta lähtien lähes jokainen on tottunut kasvamaan jonkinasteisen pelikulttuurin keskellä. Mikäli tulevaisuudessa kuitenkin kävisi niin, että kopiosuojaukset ja jälleenmyyntiestot tiukentuisivat niin paljon, että konsolipelien lainaus muuttuisi mahdottomaksi kirjastoille, Pyykkö näkee kirjaston ainoana mahdollisuutena pelitilojen tarjoamisen kirjastorakennuksessa. (Pyykkö 2013.)

Tulevaisuus näyttäytyy epävarmana Mikkoselle, jonka mukaan Microsoftin alun perin kaavailemat jälleenmyynnille asetettavat lisätoimenpiteet Xbox one -konsolille olisivat olleet kohtalokkaita kirjastojen tuleville konsolipeleille. Mikäli Microsoft ei olisi perunut päätöstään, kirjasto olisi voinut tulevaisuudessa hankkia pelejä vain uudelle Playstation 4 -pelikonsolille, edellyttäen että niillekin myönnettäisiin lainausoikeudet. (Mikkonen 2013.)

Mikkosen mukaan pelikonsolit seuraavat myös tietokonepelimarkkinoiden esimerkkiä, ja yrittävät viedä markkinoita pikku hiljaa digitaaliseen myyntiin. Hän arvioi seuraaville konsoleille ilmestyvän vielä paljon fyysisiä pelejä, mutta pelkää sitä seuraavien konsolien siirtyvän kokonaan digitaaliseen myyntiin. Mikkonen haluaisi musiikkiosastolle hankittavan tulevaisuudessa enemmän alhaisemman ikärajan pelejä, jotka olisivat kuitenkin aikuisten mieleen. (Mikkonen 2013.)

Erilaisen näkemyksen esittää Impivaara, jonka mukaan kirjastojen suurin uhka on ihmisten tapa viettää kaikki vapaa-aikansa kotonaan, eivätkä etsi viihdemateriaaliaan kirjastoista. Impivaara näkee konsolipelit mahdollisuutena tavoittaa ihmisiä, jotka eivät tällä hetkellä käytä kirjastojen palveluita. Mikäli pelien kautta saisi kirjastoon uusia asiakkaita, olisi heillä matalampi kynnyks käyttä myös muita kirjaston tarjoamia palveluita. Impivaara pitää Pyhälän ohella myös kasvatuksellisten ja opetuspelien kehittämistä tärkeänä. Suomessa on hänen mukaansa puhuttukin kasvatuksellisista peleistä ja hän haluaisi kirjaston olevan mukana kyseisessä toiminnassa. (Impivaara 2013.)

7.9 Ongelmat konsolipeleissä kirjastokäytössä

Lasten- ja nuortenosastolla Pyhälä on todennut, että konsolipelit ovat suhteellisen kallista aineistoa, sekä konsolipelit saattavat mennä nopeasti käyttökelvottomiksi. Osastolla pelit on jaettu sisällön mukaan kahteen paikkaan sen mukaan onko kohderyhmänä lapset vai nuoret. Jaottelu on kuitenkin hankalaa, sillä rajanäiden pelien välillä ei ole yksiselitteinen. Asiakkaat myös tuntuvat käyvän läpi sekä lasten- että nuortenpelit ennen kuin tekevät lainauspäätöksensä. (Pyhälä 2013).

Konsolipelien ollessa vielä uutta aineistoa hankittiin konsolipelihuoneeseen kirjastoissa pelattavia pelejä, joissa ei ollut lainausoikeuksia. Lainausoikeudettomien pelien hankinta on kuitenkin kielletty, joten konsolipelihuoneeseen valittavat pelit ovat nykyään samoja kuin lainattaviksi tarkoitettut pelit. BTJ tosin tarjoaa toisinaan konsolipelejä, joille ei ole myönnetty lainausoikeuksia. (Pyhälä 2013.)

Toisinaan lasten- ja nuortenosaston ongelma on myös pelien ikäraajat, jotka saattavat olla korkeammat varsinaisessa pelissä kuin toimittajan esittelytekstissä mainitut ikäraajat. Aikaisemmin niitä on pystytty palauttamaan, mutta nyt kyseiset pelit voinee siirtää aikuistenosastolle. Pyhälä olettaa, että BTJ:lläkään ei aina ole täydellisiä tietoja peleistä, kun listat lähetetään kirjastoille. Joskus kirjastoon hankitaan pelejä, joiden mukana tulee pelikohtainen lisäohjain, minkä vuoksi peliä ei voi lainata, sillä lisäohjaimia ei lainata asiakkaille. Tämä on harvinaista ja saattaa tapahtua epähuomiossa tai toimittaja ei ole maininnut ohjaimesta esittelytekstissään. Tällaista peliä voi vielä tosin pelata konsolipelihuoneessa. (Pyhälä 2013).

Konsolipelien mukana tulee toisinaan kertakäyttökoodeja, joilla peliin saa avattua lisäsisältöä tai moninpelitalan. Koska koodin voi käyttää vain kerran, eivät kaikki asiakkaat pääse käsiin kaikkiin mahdollisiin pelin ominaisuuksiin tai sisältöön. Pyhälä on ottanut käytännöksi sen, että hän ottaa koodit pois ennen konsolipelin lainauksen laittoa, mutta säilyttää ne mikäli joku asiakas joskus ilmaisisi kiinnostuksensa tätä sisältöä kohtaan. Musiikkiosastolla kertakäyttöko-

dien kohdalla samoin toimivat Impivaara ja Mikkonen, sekä Impivaara ottaa peleistä ylimääräiset julisteet ja laput pois, ellei niillä ole selkeästi merkitystä pelin kannalta (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.) Konsolipelejä pystyy kuitenkin pelaamaan Pyhälän mukaan suhteellisen monipuolisesti ilman koodeja, mutta tietokonepelien puolella saattaa olla pelejä, joita ei pääse pelaamaan laisinkaan ilman koodia. (Pyhälä 2013.)

Kertakäyttökoodit ovat ongelma myös Pyykön mielestä, mutta hän laittaisi mieluummin koodit pelien mukana lainaan, jotta ne eivät jäisi kokonaan käyttämättä. Pyykön mukaan toimittajan, eli BTJ:n tulisi tiedottaa tarkemmin Kirjohankintalistassaan tietokonepelien mukana tulevista koodeista, jotka estävät kokonaisuudessaan pelin pelaamisen ilman sitä. (Pyykkö 2013.)

Mikkosen ja Impivaaran mielestä konsolipelien sijoittelu on ongelmallinen Turun kaupunginkirjastossa. Vaikka kirjaston aihepiirijaottelua ei tulisi rikkoa, on nykyinen järjestely pelaajien kannalta epälooginen. Heidän mukaansa konsolipelien kohdalla vanhanaikaisempi järjestely voisi toimia paremmin, sillä pelikonsolit eivät kuitenkaan ole joka kotiin vielä levinneet. Mikkosen esimerkin mukaan pyöräilyä harrastavat asiakkaat tuskin tulevat lainanneeksi tieto-osastolla sattunnaisesti löytämäänsä Tour de France -peliä, eivätkä pelaajat puolestaan etsi pelejä sieltä. Impivaara arvioi myös, että kaikkien pelien kohdeyleisö on pääasiassa pelaajat. Mikkosen ja Impivaaran mielestä kokoelmat olisi hyvä yhdistää, ja kirjastoon pitäisi luoda selkeästi kaksi pelikokoelmaa, joista toinen olisi aikuisille ja toinen lapsille ja nuorille. Kokoelmien pitäisi myös pysyä aloillaan ja niitä tulisi kehittää maltillisesti. (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.)

Musiikkiosaston nykyinen hankkija näkee konsolipelien vanhenemisen ongelmallisempana verrattuna muun aineiston ikääntymiseen. Tulevilla pelikonsoleilla ei pysty pelaamaan edellisten konsolien pelejä. Vertauksessaan aineiston vanhenemisesta Impivaara käytti musiikkiaineistoa. CD-levyt ovat olleet markkinoilla jo pitkään, sekä tulevillakin soittimilla niitä pystyy edelleen kuuntelemaan. CD-levyillä on siis konsolipeleihin verrattuna pitkä ikä, vaikka CD-levyjen vanhenemisestakin on keskusteltu. Impivaara pohtii myös onko kirjastolla tässä

tilanteessa vastuuta digitaalisen kulttuurin säilyttämisestä, sillä sitä ei ole vielä toistaiseksi toteutettu kunnolla. (Impivaara 2013.)

Impivaara näkee digitaalisen jakelun ongelmallisena tulevaisuudessa. Hän on myös edelleen varovainen vuoden 2013 lopulla julkaistavien pelikonsolien suhteen, sillä mitään varmaa tietoa tekijänoikeudellisista suojista ei ole vielä annettu kummankaan konsolin osalta. Impivaara on kuitenkin toiveikas, että konsolipelien lainaus jatkuisi nykyiseen tapaan, eikä hän näe mitään syytä sille miksi näin ei kävisi. (Impivaara 2013.)

Varausmaksut ovat Impivaaran mukaan hidaste konsolipelien ja muunkin aineiston lainaamiselle. Hän arvioi aineiston kiertävän eri Vaski-kirjastojen ja asiakkaiden välillä enemmän mikäli varausmaksut otettaisiin pois käytöstä. (Impivaara 2013.)

7.10 Tekijänoikeus

Tekijänoikeudet ovat monimutkaisia ja epäselviä suurimmalle osalle kirjastoammattilaisia. Sekä lasten- ja nuorten- että musiikkiosastolla oltiin epävarmoja konsolipelejä koskevista tekijänoikeuksista ja työntekijöillä oli niistä erilaisia näkemyksiä. Lasten- ja nuortenosaston konsolipelihuoneeseen hankittiin ennen konsolipelejä, joissa ei ollut lainausoikeuksia, mutta nykyään niitä ei uskalleta hankkia. Musiikkiosastolla oli myös entisillä ja nykyisellä hankkijalla eri tietoja ja arveluita mitä oikeuksia peleillä tulee olla, jotta niitä saa pelata kirjastojen tiloissa. (Impivaara 2013.; Mikkonen 2013.; Pyhälä 2013.; Pyykkö 2013.)

8 TULOSTEN ANALYYSI JA YHTEENVETO

Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankkijoiden valintaan ja hankintaan vaikuttavat tulosten mukaan selkeästi eniten konsolipelien vähäinen tarjonta ja konsolipeleille varattu budjetti. Tarjonnan vähyyden uskotaan osittain johtuvan siitä, että BTJ suorittaa jonkinlaisen valintaprosessin, jonka aikana se seuloa kirjastoihin sopimattomimmat ja huonoimmat pelit pois valikoimista. Toiseksi syyksi arvellaan myös kirjastojen vähäistä kaupallista arvoa, jonka myötä julkaisijat eivät vaivaudu neuvottelemaan lainausoikeuksista. Toisaalta BTJ:n mahdollinen neuvotteluhaluus lainausoikeuksien suhteen on vain arvauksien varassa, ja BTJ voi mahdollisesti vaikuttaa tulevaisuudessa enemmän lainausoikeuksien myöntämiseen panostamalla tähän seikkaan.

Kaikilla konsolipelien hankkijoilla on myönteinen suhtautuminen konsolipelien lainaamiseen kirjastoissa, sekä peleihin ylipäänsä. Pyhälän näkemys on lähes yhtäläinen luvussa 3 esitellyn Emily Reeven näkemyksen kanssa; konsolipelit nähdään tukevan erilaisia hyödyllisiä taitoja. Kaikilla aikuisten konsolipelien hankintatyötä tekevillä on myös vaihtelevasti kokemusta peleistä ja pelaamisesta, mutta kaikilla oli pelaamisen aktiivisuudesta riippumatta kiinnostusta niitä kohtaan.

On vaikea todeta miten subjektiiviset mielipiteet ja kokemukset vaikuttavat hankintaan, mutta sekä aikuisten- että lasten- ja nuortenosastolle pyritään hankkimaan laadultaan hyviä konsolipelejä. Laatu itsessään on hankala määritellä, mutta yksinkertaistettuna se muodostuu sekä hankintatyötä tekevän subjektiivisesta näkemyksestä että vallalla olevista kirjoitetuista ja kirjoittamattomista mielipiteistä. Työkiireiden vuoksi hankkijoilla ei kuitenkaan usein ole aikaa perehtyä hankittaviin konsolipeleihin, jolloin valintaperusteet saattavat jäädä esittelytekstien, pelin kansikuvan ja oman asiantuntijuuden varaan, mikä sinänsä on tois- taiseksi toimiva ratkaisu. Mikäli musiikkiosastolla hankkijoilla on ollut aikaa perehtyä hankittaviin peleihin, tietoa on etsitty lähinnä internetin peliaiheisilta sivustoilta, joista on luettu peliartikkeleita, -arvosteluita ja yleisön reaktioita. Mu-

siikkiosastolla on arveltu, että pelilehtien tilaaminen osastolle auttaisi pelien hankinnassa. Pelilehtien tilaamista osastolle pidetään kuitenkin outona, sillä peliaiheiset lehdet ovat tällä hetkellä tieto-osastolla. Voisi kuitenkin kuvitella, että peliaiheisen materiaalin kokoaminen yhteen paikkaan helpottaisi asiakkaiden asiointia ja lisäisi sekä lehtien että pelien lainausta.

Sekä aikuisten että lasten ja nuorten pelivalikoimat on rajattu lähes samalla tavalla. Uusien konsolipelialustojen peleistä ainoastaan Nintendo Wii:n pelejä ei ole sisällytettyä aikuisten pelivalikoimaan, sillä se koetaan olevan enemmän lasten ja nuorten konsoli. Vanhempi pelikonsoli Playstation 2 ei myöskään ole edustettuna aikuisten pelivalikoimassa, sillä sille ei ole enää saatavissa uusia pelejä lainausoikeuksilla varustettuina.

Molempien osastojen perustelut syyille, miksi käsikonsolit on jätetty pois valikoimista, ovat selkeästi mietittyjä ja loogisia. Käsikonsoleille pelitarjonta on vähäisempää kuin muille konsoleille. Tarjonnan vähyyden lisäksi konsolien pelit ovat eri muodossa kuin muiden konsolien pelit, joten aineiston käsittelyn suhteen ne ovat hankalampia. Mikäli käsikonsoleille tullaan jatkossa hankkimaan pelejä, vaatisi se enemmän aikaa vaativaa pelikohtaista perehtymistä ja mahdollisesti omaa kokemusta kyseisestä käsikonsolistista, jotta hankinnassa pystytään valitsemaan kirjaston kannalta ongelmattomat pelit. Perehtyminen ja oma kokemus olisivat tärkeitä, sillä BTJ:n Kirjo-listoissa on välillä ollut puutteellisia tietoja, sekä näitä tietoja ei heilläkään välttämättä ole ilman syvempää pelikohtaista tutkimusta.

Peleihin perehtymistä saatetaan vaatia myös tilanteissa, joissa pelien mukana tulee lisäohjaimia tai kertakäyttökoodeja, jotka estävät osan pelin sisällöstä kokemisen. BTJ:llä ei aina ole täydellisiä tietoja peleistä vielä lähettäessään kirjastoille hankintalistoja, joten vahingossa saatetaan tulla hankkineeksi pelejä, joiden mukana tulee lisäohjaimia, joita ei kuitenkaan lainata asiakkaille. Lasten- ja nuortenosastolla tämä ei tosin ole niin suuri ongelma, sillä pelin voi edelleen sijoittaa konsolipelihuoneeseen pelattavaksi.

Konsolipelejä pidetään helppona aineistona sekä kokoelmatyön että asiakaspalvelun kannalta. BTJ:ltä hankittaessa konsolipeleihin saadaan automaattisesti luettelointitiedot, joten aineisto saadaan nopeasti lainauskuntoon sen saavuttua kirjastolle. Nykytilanteessa konsolipelejä tarvitsee suosion myötä poistaa vain kun ne menevät käyttökelvottomiksi. Konsolipelejä ei myöskään varata paljon muuhun aineistoon verrattuna, eikä niitä koskevia tiedonhakuja tai suosituspyyntöjä tule juuri koskaan. Mikäli kokoelma kasvaa ja kirjaston asiakaskuntaan tulee lisää pelaajia, niin ei tietenkään ole mahdotonta, että tämäkin toiminta lisääntyisi. Uusien pelikonsolien myötä voi myös käydä niin, että osa vanhoista peleistä jää niin vähäiselle käytölle, että ne kannattaa poistaa tai siirtää varastoon vielä toimintakelpoisinakin.

Kaupunginkirjaston konsolipelikokoelmien toimivuutta hankkijat ovat tarkastelleet toimiessaan asiakaspalvelutehtävissä. Asiakkaiden on lainattava konsolipelit asiakaspalvelutiskiltä, joten paikalla oleva työntekijä saa tällä tavalla kuvan siitä, millaista aineistoa liikkuu eniten ja mitä pelejä asiakkaat selaavat. Molempien osastojen työntekijät arvioivat Playstation 3 -pelikonsolin pelien olevat hie- man suositumpia kuin muiden konsolien pelit. Hyllyssä olevien pelien vähyyttä tulkitaan konsolipelien suosioksi kirjastoissa. Omaa kokoelmaa tarkastellaan myös, mikäli hankitaan konsolipelejä, joita on olemassa monille pelialustoille. Molemmat osastot pyrkivät siihen, että jokaista peliä on yhdelle alustalle vain yksi kappale. Osastojen välillä saattaa olla päällekkäisyyksiä, mutta sitä ei koeta ongelmaksi, vaan molemmille osastoille halutaan itsenäisesti laadukkaat kokoelmat.

Tällä hetkellä muiden Vaski-kirjastojen kokoelmien ei juuri koeta vaikuttavan Turun kaupunginkirjaston hankintoihin, sillä niiden kokoero ei tee niistä helposti vertailukelpoisia, sekä kaupunginkirjaston omasta kokoelmasta halutaan tehdä mahdollisimman laaja ja monipuolinen. Konsolipeliaiheista yhteistyötä muiden Vaski-kirjastojen kanssa ei myöskään juuri tehdä. Syynä tähän on se, että Vaski-alueella Turun kaupunginkirjasto on panostanut eniten konsolipeleihin, kun muut ovat vielä suunnittelemassa tai käynnistämässä toimintaa. Tosin muut Vaski-kirjastot ovat toisinaan pyytäneet konsolipelien hankinnan aloittamisessa

neuvoja Turun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenosaston konsolipelien hankkijalta.

Haastateltavat suhtautuivat kirjavasti kirjastojen ja konsolipelien tulevaisuuteen, mutta toistaiseksi kaikki olivat optimistisia sen suhteen, että sekä kokoelmat että niiden lainaus kasvaisivat tulevaisuudessa. Kaikki olivat kuitenkin yhtä mieltä siitä, että kirjaston tulee pysyä kehityksessä mukana ja pelien sisällyttäminen kirjastojen tarjontaan ovat tärkeä asia, sillä tulevat sukupolvet ovat kasvaneet pelikulttuurin ympäröimänä. Pelit koetaan myös tärkeänä, jotta voidaan saavuttaa ihmisiä, jotka eivät välttämättä tällä hetkellä käytä kirjastoa. Pelit voisivat tällöin toimia houkuttimena heille, ja sitä kautta heistä voisi muutenkin tulla kirjaston asiakkaita. Jotta tämä toteutuisi, pitäisi kirjastojen pelitarjonta kuitenkin saada ensin yleisön tietouteen. Tällä hetkellä pelejä ei ole joidenkin hankkijoiden mielestä tuotu tarpeeksi hyvin esille, joten suurin osa ihmisistä ei tiedä kirjastojen tarjoavan niitä.

Tulevaisuudessa konsolipelien hankintaa voisi koettaa laajentaa hankkimalla BTJ:ltä puuttuvia konsolipelejä muilta mahdollisilta toimittajilta. Vaihtoehtoisilla toimittajilla pitäisi tietenkin olla myös lainausoikeudet myytäviin peleihin. Tällä hetkellä kaikki hankkijat hankkivat kaikki pelinsä BTJ:n kautta. Kaikilla hankkijoilla on myös eriasteista epävarmuutta siitä, saako konsolipelejä hankkia ylipäänsä BTJ:n ulkopuolelta. Asia tulisi ottaa puheeksi ja tehdä selväksi selkeät käytännöt koko kirjastotaloon.

Konsolipelien kirjastossa lainaamisen suurimpia uhkakuvia ovat hankkijoiden mielestä tekijänoikeudelliset rajoitukset ja pelimarkkinoiden siirtyminen hiljalleen digitaaliseen jakeluun. Mikäli tekijänoikeudellisilla rajoituksilla estetään pelien jälleenmyynti, ainakin ilman lisätoimenpiteitä valmistajan kanssa, se estäisi luultavasti konsolipelien lainauksen kirjastoissa. Jos pelit siirtyvät tulevaisuudessa täysin digitaaliseen jakeluun, eivät kirjastot voi tässäkään tilanteessa jatkaa pelien lainaamista nykyisellä tavalla. Tällöin hankkijoiden mielestä kirjaston tehtävä olisi tarjota tila pelaamiselle kirjastotalossa. Toisaalta tulevaisuudessa voisi sopia erilaisia sopimuksia digitaalisten pelien toimittajien kanssa, joiden avulla voisi lainata esimerkiksi tietyn määrän pelejä tietyksi ajaksi. Kirjastot voisivat

myös luoda omia tunnuksiaan eri peleille, joita lainattaisiin fyysisten pelien sijaan. Näissä kohdin tosin tekijänoikeuslaki voi olla hankalasti tulkittavissa.

Tekijänoikeudet tuottavat muutenkin ongelmia Turun kaupunginkirjastossa, sillä hankkijoilla ei ole yksimielisyyttä siitä mitä pelejä saa hankkia yleisiin kirjastoihin sen omissa tiloissa pelattaviksi. Tämän epävarmuuden myötä konsolipelihuoneeseen on enää hankittu vain lainausoikeudellisia konsolipelejä. Vaihtoehtoina ovat lainausoikeudelliset konsolipelit, kirjasto-oikeudet omaavat konsolipelit ja kaikki konsolipelit. Luvussa 4.1 Poroila toteaa, että toistaiseksi tekijänoikeuslaissa ei ole mitään estettä julkiselle pelaamiselle, mutta Figman tiedottajan Koivuniemen mukaan lupaa tulisi kysyä oikeudenhaltijakohtaisesti. Tekijänoikeus on kirjastotyössä keskeisessä roolissa, mutta konsolipelien kohdalla se tuntuu olevan tavallista mutkikkaampi. Tekijänoikeusasia kannattaisi selvittää perin pohjin, jotta asiasta saataisiin varmuus ja tämän jälkeen koko kirjaston henkilökunnalle kannattaisi tiedottaa oikeista käytännöistä esimerkiksi koulutuksilla tai osastoille jaettavien selkeiden tietopakettien avulla.

Osa hankkijoista piti konsolipelikokoelmien ongelmana Turun kaupunginkirjastossa käytössä olevaa aihepiirijaottelua. Aihepiirijaottelun myötä osa peleistä on jaettu tieto-osastolle omien aihepiiriensä hyllyihin. Luultavaa on, että harva kalastuksen tai urheilun harrastaja tarttuisi kalastus- tai urheilupeleihin hyllyjä selatessaan, sillä kyseiset pelit ovat yleensä suunnattu pääosin pelaajille. Poikkeuksena voisi tosin mainita jumppa- ja tanssipelit, joiden kohdeyleisö on laajempi kuin perinteisten pelien. Hankkijat ovat pohtineet tulisiko konsolipelien kohdalla tehdä poikkeus kirjastossa vallitsevassa aihepiirijaottelussa. Pelaavien asiakkaiden kannalta voisi olla loogisinta ja ehkä myös helpointa siirtää kaikki pelit samalle osastolle, josta he voisivat kerralla käydä kirjaston pelikokoelmat läpi. Mikäli konsolipelikokoelmat yhdistettäisiin yhteen paikkaan, voisi harkita pelilehtien siirtämistä sinne myös, jotta kohdeyleisön kaikki materiaali löytyy samasta paikasta.

Turun kaupunginkirjastojen hankkijat tuntuvat suoriutuvan hankinnoista hyvin verrattuna siihen miten vähän konsolipelejä on tarjolla, sekä miten tuoretta ainestoa ne ovat kirjastomaailmassa. Mikäli pelien tarjonta ja lainaus kasvaa tu-

levaisuudessa, kannattaa niille mahdollisuuksien mukaan varata enemmän aikaa sekä hankintojen että kokoelma työn suhteen. Tietämyksen lisääminen eri toimittajilta tilaamisesta ja kirjastossa pelattavien konsolipelien tekijänoikeudellisista kysymyksistä olisivat myös hyödyllisiä. Tekijänoikeuskysymys olisi hyvä selvittää perusteellisesti, jotta lain tulkinnasta ei olisi epävarmuutta ja eriäviä mielipiteitä. Tärkeää on myös pysyä kehityksessä mukana ja seurata mahdollisia tulevia muutoksia eri pelikonsolien toimintatavoissa.

9 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI

Opinnäytetyön toteuttamiseen valittu tutkimusmenetelmä ja siitä saadut tulokset vastasivat pitkälti tutkimuskysymykseen, joten tutkimusmenetelmän ja haastattavien valinta on onnistunut. Aihepiiri antaa toki mahdollisuuden laajempaan tutkimukseen, mihin tässä yhteydessä ei ollut mahdollisuutta. Teemahaastattelussa käytetyt teemat olisivat voineet olla tarkemmin määriteltyjä tai niitä olisi voinut olla enemmän, jotta olisi saatu kattavampia tuloksia. Toisaalta useamman teeman lisääminen olisi saattanut laajentaa tutkimusta kohtuuttomasti. Vaikka Turun kaupungin tieto-osaston konsolipelivalikoima onkin pieni, olisi niiden hankinnasta vastaavan haastattelusta saattanut nousta uusia näkökulmia aiheeseen, sekä mielipiteitä esimerkiksi aihepiirijaottelun toimivuudesta konsolipelien kohdalla. Nykyisessä muodossaan tutkimuksesta on kuitenkin käytännön hyötyä ennen muuta toimeksiantajalle, mutta haastattelujen tuloksista ja konsolipelejä sekä tekijänoikeuksia koskevista teoriaosuuksista saattaa olla hyötyä muillekin konsolipelejä tarjoaville kirjastoille.

Teemahaastattelujen rungosta huolimatta haastattelut olivat kovin erilaisia ja eripituisia. Tämä erilaisuus voidaan ajatella sekä positiivisena että negatiivisena asiana. Toisaalta aiheista saatiin monipuolista tietoa ja mielipiteitä, mutta osa relevanteista aiheista käsiteltiin hyvin pintapuolisella tasolla, tai jätettiin käsittelemättä lainkaan osan haastateltavien kanssa. Mikäli konsolipelien tarjonta ja niiden hankinta yleisissä kirjastoissa kasvavat tulevaisuudessa, saattaa aiheesta olla syytä tehdä uusi tutkimus, sillä toistaiseksi varsinaiset valintaperusteet olivat tarjonnan suppeuden vuoksi erittäin samankaltaisia.

Teoriaosuudessa käsiteltiin aiheen kannalta tärkeimmät asiat, mutta mahdollisesti kokoelmatyötä, konsolipelien tekijänoikeutta ja konsolipelejä olisi voitu tutkia enemmänkin. Tutkimusta varsinkin konsolipelien ja niiden tekijänoikeuksien kannalta vaikeutti aiheen tieteellisten julkaisujen vähyyys tai joiltain osin täysin puuttuminen. Tulevaisuudessa pelitutkimus ja julkaisut aiheesta ovat luultavasti pelikulttuurin kasvun myötä runsaslukuisempia. Pois ei voi myöskään laskea,

että tieteellisempiä ja virallisempia julkaisuja ja artikkeleita olisi saattanut löytyä tähänkin tutkimukseen vielä syvemmällä ja monipuolisemmalla tiedonhaulla, joten aiheisiin voi mahdollisesti perehtyä syvemmin jo julkaistun aineiston pohjalta.

Suomen kirjastojen konsolipelitoimintaa voisi tulevaisuudessa tutkia myös vertaamalla kotimaista toimintaa ulkomaisiin kirjastoihin. Ulkomaisten kirjastojen käytännöt, kokoelmat ja tekijänoikeusongelmat ovat luultavasti kovinkin erilaisia. Aihetta ei lähdetty tutkimaan tässä opinnäytetyössä, sillä se koettiin niin laajaksi aiheeksi, että sille on parasta varata kokonaan oma tutkimuksensa.

LÄHTEET

Edwards, B. 2007. Video games turn 40. <http://www.1up.com/features/videogames-turn-40>. Viitattu 29.8.2013.

Entertainment software association. Essential facts about the computer and video game industry. 2010. http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_essential_facts_2010.pdf. Viitattu 13.9.2013.

Ermi, L.; Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. <http://urn.fi/urn:isbn:951-44-5939-3>. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 30.8.2013.

Farmer, S. 2010. Gaming 2.0. Playing games in Houston leads to families learning and having fun together. <http://www.americanlibrariesmagazine.org/article/gaming-20>. Viitattu 29.8.2013.

Gee, J. 2007. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave MacMillan.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Tekijät ja kirjayhtymä Oy.

Impivaara, A. 2013. Kirjastotyöntekijä. Turun kaupunginkirjasto. Haastattelu 31.7.2013.

Johnson, P. 2009. Fundamentals of collection development and management. Chicago: American library association.

Kallio, K., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>. Viitattu 12.9.2013.

Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1.

Kauppinen, J. 2011. Tampereen kirjastot lainaavat konsolipelejä. <http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/tampereen-kirjastot-lainaa-konsolipeleja>. Viitattu 29.8.2013.

Layton, J. 2013. How Digital Rights Management Works. <http://computer.howstuffworks.com/drm.htm>. Viitattu 6.9.2013.

LeFebvre, R. 2013. Video games and libraries are a good mix, say librarians. <http://venturebeat.com/2013/01/18/video-games-and-libraries-are-a-good-mix-say-librarians/>. Viitattu 29.8.2013.

Leijon, E. 2012. Lending Luigi: Video games in libraries. <http://cultmontreal.com/2012/12/lending-luigi-video-games-in-libraries/>. Viitattu 29.8.2013.

Mayer, B. 2008. Why games belong in libraries. <http://librarygamer.wordpress.com/2008/08/08/why-games-belong-in-libraries/>. Viitattu 29.8.2013.

Mediakasvatus.kirjastot.fi. Pelit kirjastossa. <http://mediakasvatus.kirjastot.fi/pelit/kirjastossa>. Viitattu 29.8.2013.

Mediakasvatuskeskus Metka. Mediametkaa!: Osa 5 – kirjasto kohtaa mediakulttuurin. 2010. Helsinki.

Mikkonen, R. 2013. Kirjastotyöntekijä. Turun kaupunginkirjasto. Haastattelu 19.8.2013.

- Musasto. 2013. Turun musiikkikirjastossa konsolipelejä lainattavissa. <http://musasto.wordpress.com/2013/02/01/turun-musiikkikirjastolla-konsolipeleja-lainattavissa/>. Viitattu 2.9.2013.
- Neogames. 2013. Tietoa toimialasta. <http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>. Viitattu 13.9.2013.
- Nintendo. 2013. Wii U. <http://www.nintendo.fi/wiiu/>. Viitattu 12.9.2013.
- PEGI. 2013. <http://www.pegi.info/fi/index/id/960> > Tietoa PEGI-luokitusjärjestelmästä > Mitä luokitukset ovat?. Viitattu 30.8.2013.
- Pelaajalehti. 2013. Xbox One sai virallisen julkaisupäivän. <http://www.pelaajalehti.com/uutiset/xbox-one-sai-virallisen-julkaisupaivan>. Viitattu 12.9.2013.
- Poroila, H. 2007. Luurangot portinvartijan kaapissa. Helsinki: BTJ Finland.
- Poroila, H. 2007. Tekijänoikeus ja kirjastot tietoverkkojen maailmassa. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- Poroila, H. 2011. Konsolipelien pelaaminen nuorisotiloissa ym. <http://mediakasvatus.kirjastot.fi/tekijanoikeus/kysy/konsolipelien-pelaaminen-nuorisotiloissa-ym>. Viitattu 6.9.2013.
- Prensky, M. 2007. Digital game-based learning. Minnesota: Paragon House.
- Pyhälä, S. 2013. Kirjastotyöntekijä. Turun kaupunginkirjasto. Haastattelu 29.7.2013.
- Pyykkö, A. 2013. Kirjastotyöntekijä. Turun kaupunginkirjasto. Haastattelu 8.7.2013.
- Räihä, K. 2009. Helmet-kirjastosta voi lainata Blu-ray-elokuvia ja konsolipelejä. http://fin.afterdawn.com/uutiset/artikkeli.cfm/2009/03/02/helmet_kirjastosta_voi_lainata_blu_ray_elokuvia_ja_konsolipeleja. Viitattu 29.8.2013.
- Sony. Playstation. 2013. <http://fi.playstation.com/ps4/>. Viitattu 12.9.2013.
- Tach, D. 2013. Federal judge denies GameStop motion to dismiss lawsuit over used game sales. <http://www.polygon.com/2013/8/9/4606352/gamestop-lawsuit-over-used-game-prices>. Viitattu 6.9.2013.
- Turku. 2010. Nyt pelittää! <http://www.turku.fi/public/default.aspx?contentid=164371&nodeid=4910>. Viitattu 2.9.2013.
- Unesco. 2006. Collection of National Copyright Laws, Marshall islands. http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=27765&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. Viitattu 6.9.2013.
- The Video Game Industry and DRM – Time for a Change. 2010. <http://www.yalelawtech.org/ip-in-the-digital-age/the-video-game-industry-and-drm-time-for-a-change/>. Viitattu 6.9.2013.
- Valkeakosken sanomat. Kirjastosta saa myös aikuisten konsolipelejä. 2013. <http://www.valkeakoskensanomat.fi/Ajankohta/1194834609346/artikkeli/kirjastosta+saa+myos+aikuisten+konsolipeleja.html>. Viitattu 2.9.2013.
- WisegEEK. 2013. What are gaming consoles? <http://www.wisegEEK.com/what-are-gaming-consoles.htm>. Viitattu 13.9.2013.
- YLE. Kirjasto lainaa jo konsolipelejä. 2011. http://yle.fi/uutiset/kirjasto_lainaa_jo_konsolipeleja/5469806. Viitattu 29.8.2013.

YLE. Konsolipelit tulevat kirjastoon. 2009.
http://yle.fi/uutiset/konsolipelit_tulevat_kirjastoon/5771064. Viitattu 4.9.2013.

Teemahaastattelun runko

1. Oma suhde konsolipeleihin
2. Konsolipelit kirjastoissa
3. Hankintaperusteet
4. Hankinnassa käytettävät mahdolliset tietolähteet ja apuvälineet
5. Kokoelman tarkkailu
6. Vaski-taso
7. Kirjastojen ja konsolipelien tulevaisuus