

Paula Konttaniemi

PELIKONSOLIT JA PELAAMINEN TORNIONLAAKSON KIRJASTOSSA

PELIKONSOLIT JA PELAAMINEN TORNIONLAAKSON KIRJASTOSSA

Paula Konttaniemi
Opinnäytetyö
Kevät 2017
Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-
ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma

Tekijä: Paula Konttaniemi

Opinnäytetyön nimi: Konsolipelit ja pelaaminen Tornionlaakson kirjastossa

Työn ohjaaja: Minna Kamula

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2017

Sivumäärä: sivut + liitteet: 44 + 2

Tornionlaakson seutukirjasto, Pello ja Ylitornio aloittivat tilamuutoksen yhteydessä pelitoiminnan. Opinnäytetyön tarkoitus on tutkia toiminnan onnistumista ja kehittymistä vuoden 2016 aikana. Työni tavoite on selvittää: Miten henkilökunta suhtautuu uuteen palveluun? Miten henkilökunta suhtautuu uusien palveluiden käyttöön? Miten pelaamiseen suhtaudutaan ja minkälaisia ajatuksia se herättää Tornionlaakson kirjaston henkilökunnassa?

Opinnäytetyöni liittyy Aluehallintoviraston rahoittamaan Tornionlaakson kirjaston nuortentilat hankkeeseen vuonna 2015. Hankerahoitusta saatiin kirjastojen nuorten- ja lastentilan muutoksiin, sekä nuortentiloihin hankittaviin pelikonsoleihin ja isoon tv-näyttöön. Hankkeen yhteydessä järjestettiin pelikaveri kokeilu, jossa kirjaston ulkopuolinen henkilö toimi pelikaverina kirjastoissamme.

Tutkimukseni perustuu kvalitatiiviseen tutkimukseen. Empiiriseen osaan liittyvät kysymykset Tornionlaakson kirjaston henkilökunnalle. Kysely toteutettiin sähköpostilla ja siihen oli mahdollista vastata anonyymisti. Tietoperustassa pohditaan muun muassa yhteiskunnan muutoksen vaikutusta sekä uusien palveluiden käyttöön ottamista.

Työni tavoitteena oli selvittää, minkälaisia asioita kannattaa ottaa huomioon, kun pienessä kirjastossa aloitetaan uusi palvelumuoto. Miten henkilökunta suhtautuu uuteen asiaan? Riittävätkö henkilökunnan taidot uuden palvelun ylläpitämiseen?

Pelaaminen on tuonut kirjastoihimme uusia asiakkaita. Uusi palvelumuoto on otettu vastaan osana kirjastoille kuuluvaa työtä, samoin sen on ymmärretty olevan askel uudenaikaiseen yhteisölliseen työskentelyyn vuorovaikutuksessa asiakkaiden sekä ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa. Yhteistyö ulkopuolisen osaajan kanssa nähdään hyödyllisenä, jos omasta henkilöstöstä ei löydy tarpeeksi osaamista.

Tornionlaakson kirjaston kannattaisi harkita uuden hankerahoituksen hakemista yhteistyössä Pellon ja Ylitornion kuntien nuorisotoimen kanssa. Hankerahalla voitaisiin palkata yhteinen työntekijä, joka hoitaisi pelikaveri toiminnan, sekä ideoisi muutenkin yhteistyötä kirjaston ja nuorisotoimen parissa.

Työni toimeksiantaja on Tornionlaakson seutukirjasto.

Asiasanat: Konsolipelit, pelaaminen, uudet palvelut,

ABSTRACT

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

Author: Paula Konttaniemi

Title of thesis: Game consoles and Gaming in library in Tornionlaakso

Supervisor(s): Minna Kamula

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2017 Number of pages: 44 + 2

The regional library in Tornionlaakso including Pello and Ylitornio started a gaming activity program at the same time with renovation of facilities for children and young people. The assignment of my study is library in Tornionlaakso. The object of my thesis is to study how the gaming activity succeeded and developed during the year 2016. The aim of my study is to examine the points of how the staff view new gaming activity, how the staff view new activities the library provides and how the library staff of Tornionlaakso view gaming itself and what kind of thoughts it provokes.

My thesis is part of the library project in Tornionlaakso about the facilities for the children and young people and it was financed by in Regional State Administrative Agencies 2015. The project financing was given in order renovate and re-furnish the children and young people, and also to buy gaming consoles and big tv screens. An experiment of Gaming friend was also organized in the library during the project. The gaming friend who was not a member of the staff, came to play with and to give customers them advice.

The study was based on a qualitative method. The empirical part includes questions for the staff of the library in Tornionlaakso. The enquiry was carried out in e-mail, and it was possible to answer anonymously. The theory part discusses the impacts of society's changes concerning libraries and new services libraries provide.

Based on the findings, it seems that the gaming project has brought new customers to the libraries. The new format was accepted as a part of the daily work in the library. It was also understood as a way to a new kind of communication with customers and non-library experts. The collaboration with the external expert was seen useful when the staff did not have the required knowledge.

Library of Torniolaakso should consider applying for a new project funding together with community the youth divisions in Pello and Ylitornio. They could hire a shared employee to work as a gaming friend and to propose new ideas, about cooperation between librarians staff and youth workers.

Keywords: game consoles, console games, gaming, new services

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	YHTEISKUNTA MUUTTUU, MUUTTUUKO KIRJASTO?	8
3	TORNIONLAAKSON KIRJASTO	12
4	TORNIONLAAKSON KIRJASTON NUORTENTILAHANKE	15
4.1	Yleisten kirjastojen hankkeet	15
4.2	Hankerekisteri	16
4.3	Pellon ja Ylitornion kirjastojen uudet pelitilat	17
5	PELIKAVERIKOKEILU TORNIONLAAKSON KIRJASTOISSA	21
5.1	Toimet ennen pelikonsoleiden käyttöön ottamista	22
5.2	Pelikaveri Tornionlaakson kirjastoissa	24
5.3	Yhteistyökumppanit	26
6	TUTKIMUSMENETELMÄ JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	27
6.1	Tutkimusongelmat	27
6.2	Tutkimusmenetelmä	27
7	TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TULOKSET	29
8	JOHTOPÄÄTÖKSET	36
9	POHDINTA	38
	LÄHTEET	41
	LIITTEET	45

1 JOHDANTO

Yleiset kirjastot ovat ottaneet konsolipelit kokoelmiinsa. Monissa kirjastoissa on tilamuutosten yhteydessä rakennettu ja sisustettu erillisiä pelitiloja. Pelitilat on varustettu asianmukaisesti pelikonsoleilla, isoilla tv-näytöillä ja pelaamiseen kuuluvilla erilaisilla ohjaimilla. Pelaaminen ja digitaalinen media kuuluvat lasten ja nuorten elämään yhä kiinteämmin, ne ovat luonteva osa oppimista ja opiskelua. Pelaaminen on sosiaalista toimintaa, mikä vaikuttaa kirjaston äänimaailmaan. Pienissä kirjastoissa ei ole mahdollista sijoittaa pelipaikkoja erillisiin tiloihin, vaan ne on yleensä sijoitettu lasten- ja nuortenosastoille. Kirjastoissa suhtautuminen pelaamiseen on muuttunut. Pelaamisen ja pelien ajatellaan kuuluvan kirjaston kokoelmaan samoin kuin muukin audiovisuaalinen aineiston. Pelaamisen on huomattu vaikuttavan hyödyllisesti kielitaitoon, koska lähes kaikki pelit ovat englanninkielisiä, jolloin pelaajat huomaamattaan oppivat vierasta kieltä. Huomiokyvyn on huomattu kehittyvän nopeatempoisissa peleissä, kun pelaaja joutuu hahmottamaan tilanteita nopeatempoisissa peleissä.

Kirjastot toimivat kirjastolain puitteissa ja toteuttavat yhteiskunnallista veloitettaan tarjoamalla tekniset välineet kaikille ja siten myös tasa-arvoisen mahdollisuuden kokeilla kaikenlaisia kulttuurimuotoja. Pelikulttuuri kuuluu osaltaan kirjaston tarjoamaan toimintaan. (Kirjastolaki 4.12.1988/904 2 §.)

Uudessa kirjastolakiesityksessä korostetaan nykyistä vahvemmin kirjaston yhteiskunnallista roolia. Kirjastojen uusiksi tehtäviksi tulisi aktiivisen kansalaisuuden, demokratian ja sananvapauden edistäminen. Lakiesityksessä tähdennetään yhteistyötä kunnan eri toimijoiden, järjestöjen, seurojen ja muiden paikallisyhteisöjen kanssa. Kirjastot voivat toimia myös paikkakunnan ja alueen elinvoiman lisääjänä. (Valtioneuvosto.fi 2016 viitattu 24.11.2016.)

Kirjastotyössä on tapahtunut paljon muutoksia. Joudumme pohtimaan omaa osaamistamme eivätkä aiemmin oppimamme työtavat enää välttämättä riitä tyydyttämään asiakkaidemme tarpeita. Kirjaston henkilökunta on kuitenkin asiantuntija kirjaston kokoelman ja sisältöjen suhteen. Tätä asiantuntijuutta voidaan hyödyntää pelien tarinoiden ja sisältöjen liittämässä kirjaston muuhun tarjontaan, sillä monista kirjoista ja elokuvista on tehty myös pelejä.

Monissa kirjastoissa nousee uusien palveluiden myötä esille uudenlaisia kysymyksiä, kuten miten henkilökunnan osaaminen, asenteet ja motivaatio vaikuttavat uusien palveluiden käyttöönottamisessa. Teoriaosassa tarkastelen mitä pelaamisen aloittamien vaatii? Mitä pitää huomioida? Miten henkilökunta suhtautuu uuteen asiaan? Riittävätkö henkilökunnan taidot uuden palvelun ylläpitämiseen?

Empiirisessä osassa tutkin seuraavia asioita: Toiminnan onnistumista ja kehittymistä vuoden 2016 aikana: Miten henkilökunta suhtautuu uuteen palveluun?

Miten henkilökunta suhtautuu uusien palveluiden käyttöön?

Miten pelaamiseen suhtaudutaan ja minkälaisia ajatuksia se herättää Tornionlaakson kirjaston henkilökunnassa?

Työskentelen Tornionlaakson kirjastossa Pellon toimipisteessä. Valitsin pelaamisen ja pelikonsolien hankinnan Tornionlaakson kirjastoon opinnäytetyöni aiheeksi, koska työssäni olen huomannut lasten ja nuorten lukuharrastuksen vähentyneen. Pelien pelaamisen kautta kirjastossa voidaan nostaa esille kirjallisuutta, joka liittyy peleihin liittyviin tarinoihin ja näin lisätä kirjallisuuden kiinnostavuutta, sekä lisätä lukuharrastusta. Opinnäytetyöstäni käy myös selville toimenpiteitä, joita Tornionlaakson kirjastossa tehtiin ennen pelaamisen aloittamista. Toimenpiteissä on hyödyllisiä käytännön havaintoja ja neuvoja, joita voidaan käyttää hyväksi, kun kirjastoissa aloitetaan uusi palvelumuoto

Tutkimukseni perustuu kvalitatiiviseen tutkimukseen, johon liittyy kysely Tornionlaakson kirjaston henkilökunnalle.

2 YHTEISKUNTA MUUTTUU, MUUTTUUKO KIRJASTO?

Seuraavaksi tarkastelen mitä muutoksia yhteiskunnan muuttuminen on aiheuttanut Tornionlaakson kirjastoissa Pellossa ja Ylitorniolla. Seutukunnan kirjastot yhdistyivät ja muodostivat yhteisen Tornionlaakson kirjaston vuonna 2011. Molemmissa toimipisteissä on lisätty omatoimisuutta, omatoimilehtisalin muodossa sekä tilamuutoksen yhteydessä 2015 on otettu käyttöön pelitilat, joihin on hankittu pelikonsolit ja tv-näyttö.

Kirjastot ovat aina olleet edelläkävijöitä uuden teknologian tuomisesta omaan ja asiakkaiden käyttöön. Kirjastot ovat kehittäneet verkkosivujaan, taatakseen asiakkaille avoimen pääsyn kirjastojen palveluiden ääreen, silloin kun se heille parhaiten sopii. Kirjastot ovat vapaaehtoisesti yhdistäneet toimintaansa ja näin taanneet asiakkailleen laajemman aineiston käyttöönsä.

Oppiminen ja tiedon soveltaminen ovat keskeisiä asioita muuttuvassa yhteiskunnassa. Tästä johtuen kirjastojen perustehtävä on nyt ajankohtaisempi kuin aiemmin. Informaation käyttö on yhä enemmän ongelmanratkaisun luonteista. Kirjastoammattilaisten osaamisalueet ovat tiedonhallinta ja siihen ohjaaminen sekä aineistohankinta ja valinta. (Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015a. 2009,7.)

Kirjastot kamppailevat perinteisen kokoelma-ajattelun ja uudemman palveluajattelun kesken. Kirjaston palvelut liittyvät fyysiseen kokoelmaan ja verkkotietoon, mutta halutaan myös rohkaista aktiiviseen tiedon ja viihteen hyödyntämiseen, kokemusten ja elämysten jakamiseen. Nykyinen kehityssuunta kirjastojen muuttuminen kirjavarastoista sosiaalisen toiminnan ja ihmisten kohtaamispaikoiksi on ollut käynnissä jo pidemmän aikaa. Kehityssuuntaus merkitsee kirjastojen kannalta jatkuvaa haastetta kehittää osaamistaan enemmän ohjaustoimintaan asiakkaiden muuttuvien tarpeiden mukaan. (Launonen 2015, 49, 65.)

Kirjaston käyttäjien aktiivinen osallistuminen ei ole mahdollista, mikäli kirjaston henkilökunta ei suhtaudu myönteisesti asiakkaiden aktiiviseen osallistumiseen. Kirjastolainen voi tukea osallistumista suuntautumalla yhteisölliseen toimintaan olemalla muun muassa aktiivinen ja asiakaskeskeinen sekä vuorovaikutteinen. (Kirjasto 2.0.2009, 149.)

Tuomi ja Saarti, pohtivat artikkelissaan *Uusi julkisjohtaminen kirjastoissa – kirjasto käyttäjiä vai käyttäjät kirjastoa varten*. ”Miksi kirjastot eivät luota omaan brändiinsä?” Kyselyssä, joita on tehty maailmalla ja myös omassa maassamme on noussut esille kirjallisuuden ja tiedonhaun asiantuntemus ja tarve lähteä uudistamaan itseään tältä pohjalta. (Tuomi & Saarti 2015, 17.)

Kirjastojen perustehtävä säilyy, vaikka tiedon tallennusmuoto muuttuu. Kirjastot järjestävät digitaalisessa maailmassa dokumentit kokoelmiksi, niistä laaditaan metatieto, joka tukee käyttäjien tiedonhankintaa ja saatavuutta. Digitaalisen aineiston järjestäminen säilyväksi kokoelmaksi on tehtävä, joka vaikuttaa pitkälle tulevaisuuteen. Kirjastojen tehtävä on huolehtia digitaalisen aineiston järjestämisestä ja säilyttämisestä. Ilman tätä organisoitua järjestystä syntyy tyhmyyden ja tietämättömyyden kulttuuri, joka ei muista tekemisiään ja keksii pyöränkin uudestaan. (Relander & Saarti 2015, 136–137.)

Kirjaston kehittämisen kannalta on tärkeää, että kirjastohenkilöstö hallitsee kokonaisuuksia sekä ymmärtää kansallista ja kansainvälistä kehitystä. Kuntalaiset voivat hyödyntää paremmin kirjaston monipuolista tarjontaa, kun henkilöstö hallitsee joustavan liikkumisen digitaalisten ja painettujen sisältöjen parissa. (Opetusministeriön kirjastopolitiikka.2015. 2009b, 13.)

Uudessa kirjastolaki esityksessä korostetaan henkilöstön siirtymistä enemmän asiantuntijuutta ja vuorovaikutusta edellyttäviin tehtäviin, kun digitaalisen teknologian hyödyntäminen muuttaa kirjaston palveluprosesseja. Samalla muutoksen vuoksi kirjastohenkilöstöltä edellytetään laajempaa ja syvällisempää ohjauksellista osaamista kuin aikaisemmin. (Valtioneuvosto.fi 2016a, viitattu 24.11.2016.)

Kirjaston sosiaalinen merkitys on asiakkaille tärkeää. Kirjasto mielletään matalankynnyksen paikaksi, johon on helppo tulla. Kirjastoissa järjestetään tapahtumia, tiloja tarjotaan esimerkiksi kokouskäyttöön. Hyvin suunnitellut tilat antavat sopivan paikan sosiaaliselle kanssakäymiselle sekä opiskelulle ja työskentelylle. Omatoimisuutta on lisätty useissa kirjastoissa, asiakkaat käyttävät joitakin kirjaston palveluita omatoimisesti kirjaston aukioloajan ulkopuolella. Verkkokirjaston käyttö on yleistynyt. Asiakkaat varaavat aineistoa ja uusivat lainojaan verkkokirjaston kautta. Kirjastot tarjoavat myös laajan e-aineisto kokoelman verkkokirjastojensa sivuilla. Asiakkaat täydentävät kirjaston palveluja arvostelemalla lukemiaan teoksia ja näin vinkkaamalla niitä toisille lukijoille sekä kirjaston henkilökunnalle.

Uudenlaisen näkökulman kirjastojen tulevaisuuteen antaa Klaus Oesch kuvaillessaan tulevaisuuden näkymiä. ”Asiakkaat voimaantuvat teknologian avulla”, Oesch visioi. Tulevaisuuden kuva sijoittuu vuosille 2030–2040-luvuille. Tässä tulevaisuuden kuvassa kirjasto on 24 tuntia auki oleva kyberneettinen palveluautomaatti, pilviteknologian avulla dataa voi tallentaa niin paljon kuin halutaan ja virtuaaliodellisuus on osa arkea. Hän toteaa, että ”tieto ei ole enää kirjojen kansien välissä vaan globaalissa pilvessä.” Kirjastoinformaation taitoja voidaan jo nyt täydentää tekoälyllä. (Keskustakirjasto.fi. 2016a, viitattu 24.11.2016.)

Tornionlaakson kirjastossa avattiin lehtisalit asiakkaiden käyttöön (kuva 1). Pellossa ja Ylitorniolla asiakkaat voivat tulla omalla sähköisellä avaimella kirjaston lehtisaliin vuoden jokaisen päivänä klo 7.00–22.00. Omatoimilehtisalissa asiakkaat voivat käyttää sähköistä ePress lehtipalvelua. Sähköiset sanomalehdet ovat korvanneet printtilehdet viikonloppujen aikana.

Sähköisen avaimen lehtisaliin saa 5€ panttia vastaan, pantti annetaan takaisin asiakkaan halutessa lopettaa palvelun käytön. Tilassa on tallentava videovalvonta, mutta väärinkäytöksiltä on välttytty. Sähköinen avain on henkilökohtainen, asiakas sitoutuu noudattamaan kirjaston sääntöjä alkaessaan käyttää lehtisalin palveluja. Sähköisellä avaimella pääsee aulatiloihin ja välioven kautta lehtisalin. Kirjaston muut tilat jäävät verkko-ovien taakse. Eteisestä pääsee myös WC-tiloihin, joten ne ovat lehtisalin asiakkaiden käytettävissä. Lehtiä pystyy lainaamaan vain kirjaston ollessa auki.



KUVA 1. Ylitornion kirjaston omatoimilehtisali. Lähde Ylitornion kirjasto

Lehtisaleihin on muodostunut oma aktiivinen käyttäjäkunta. Palvelu on ollut hyvin suosittua. Sähköisen avaimen ovat halunneet myös reissutyöntekijät, jotka viipyvät paikkakunnalla pidempään. Tornionlaakson kirjastoissa toimii langaton internetyhteys, jonka ansiosta lehtisalista on muodostunut rauhallinen työtila, jossa voi opiskella tai työskennellä kirjaston aukioloajan ulkopuolella. Lehtisalia hyödyntävät myös opiskelijat, joiden kotona ei ole internetyhteyttä tai pienten lasten vanhemmat, jotka haluavat työskennellä rauhassa.

Ministeri Sanni Grahn–Laasonen toteaa kirjastolehden haastattelussa, että omatoimiaikoja on yleisesti lisätty kirjastoihin. Omatoimiaika on tapa lisätä kirjaston aukioloaikaa, mutta sillä ei voi korvata sitä aukioloaikaa, jolloin henkilökunta on paikalla ja kaikki palvelut ovat asiakkaitten käytössä. (Grahn–Laasonen 2016.)

3 TORNIONLAAKSON KIRJASTO

Kirjastolain mukaan kirjasto- ja tietopalveluiden järjestäminen on säädetty kuntien tehtäväksi. Kunta voi järjestää nämä palvelut itse, osittain tai kokonaan yhteistyössä muiden kuntien kanssa tai muilla tavoin. Kuntien vastuulla on myös se, että asiakkailta tulee olla käytettävissä kirjasto- tietopalvelualan henkilöstöä sekä uusiutuva kirjastoaineisto ja -välineistö. (Kirjastolaki 4.12.1988/904. 3 §.)

Uudessa kirjastolakiesityksessä kirjastotoiminnan järjestäminen säilyisi edelleen kunnilla. Yleinen kirjasto on edelleenkin perus- ja lähipalvelu. Kunnat voisivat edelleen järjestää kirjasto- ja tietopalvelun yhteistyössä muiden kuntien kanssa. (Valtioneuvosto.fi 2016b viitattu 24.11.2016.)

Kuntalain luvussa 10 kerrotaan kuntien mahdollisuudesta sopia laissa kunnalle määrättyjen tehtävien yhdessä hoitamisesta. Kunnat voivat sopimuksen nojalla hoitaa tehtäviään yhdessä. Kunnat voivat sopia, että tehtävät annetaan toisen kunnan hoidettavaksi yhden tai useamman kunnan puolesta taikka että tehtävän hoitaa kuntayhtymä. (Kuntalaki 10.4.2015/410.)

Pellon ja Ylitornion kunnat muodostavat yhdessä Tornionlaakson seutukunnan (kuva 2). Seutukunnan kirjastot ovat yhdistyneet vuonna 2011 Tornionlaakson kirjastoksi.



KUVA 2. Karttakuva Lapin seutukunnista Pellon ja Ylitornion kunnat muodostavat Tornionlaakson seutukunnan. Lähde Lapinliitto.fi

Yhteinen kirjasto tuottaa molempien kuntien kirjastopalvelut. Kirjastot toimivat samoissa tiloissa kuin aiemminkin. Seutukirjaston isäntäkuntana toimii Ylitornion kunta, Pello on sopimuskunta. Tornionlaakson kirjastossa noudatetaan vastuukuntamallia, jossa vastuukunta hoitaa toisen tai muiden jäsenkuntien puolesta kirjastotoimen palvelut. Kirjaston hallinto, henkilökunta ja talous ovat vastuukunnalla. (Tornionlaakson kirjasto sopimus 2010, viitattu 19.10.2016.)

Pellon kirjaston henkilökunta siirtyi Ylitornion kunnan työntekijöiksi vanhoina työntekijöinä. Kirjastotilat säilyivät kuntien omistuksessa, mutta kirjat ja muu aineisto sekä kalusto siirtyivät Tornionlaakson kirjastolle. Molemmat kunnat saavat edelleen laskennallisen valtionosuuden. Tornionlaakson seutukirjastoon kuuluvat Pellon ja Ylitornion kirjaston toimipisteet sekä kirjastoauton toimipiste. Tornionlaakson kirjaston henkilökuntaan kuuluvat kirjastotoimenjohtaja, kirjastonhoitaja sekä viisi kirjastovirkailijaa. Tornionlaakson seutukirjaston toiminnasta raportoidaan vuosittain kirjastotoimenjohtajan toimesta Ylitornion sivistyslautakunnalle, sekä kunnan virallisen tavan mukaan kunnanhallitukselle sekä –valtuustolle. Raportit toimitetaan Pellon kunnalle. (Eteläaho 2007, 8–10)

Tornionlaakson kirjastoautotoiminta yhdistyi jo aiemmin. Molemmissa kunnissa oli oma kirjastoauto ja kuljettaja. Pellon kirjastoautonkuljettajan jäädessä eläkkeelle, yhdistettiin kirjastoautojen reitit. Ylitornion kirjastoautonkuljettaja ajaa nyt molemmissa kunnissa. Uusi yhteinen kirjastoauto hankittiin vuonna 2014.

Seutukirjaston kirjastomenot ilman kiinteistökuja jaetaan asukasluvun perusteella. Tornionlaakson seutukunnassa oli vuonna 2014 asukkaita yhteensä 8024 henkilöä. Seutukunnan väestö on ikääntyvää. Tilastokeskuksen julkaiseman Seutukunta- ja maakuntakatsauksen mukaan alle 15-vuotiaiden osuus koko väestöstä oli 10,1 – 14,0 %, ja 15 – 64 vuotiaita oli 53,8 – 58,0 % vuonna 2014 (Tilastokeskus.fi.2016, viitattu 31.10.2016.)

Seutukirjastona pienet kirjastot, kuten Pellon – ja Ylitornion kirjastot pystyvät tyydyttämään asukkaidensa tarpeita paremmin ja laadukkaammin kuin pieninä erillisinä yksikköinä. Tornionlaakson alueella kirjaston kokoelma on yhteinen, se on niin sanotusti kelluva kokoelma, jossa asiakas voi lainata ja palauttaa aineiston maksutta mihin tahansa Tornionlaakson kirjaston toimipisteeseen. Yhteisen kirjaston etuna voidaan nähdä aineiston saatavuuden paranemisen. Aineistonliikkuvuus nopeutuu, koska esimerkiksi varattu aineisto kulkee henkilökunnan ja

kirjastoauton mukana. Yhteinen hankinta vähentää päällekkäistä hankintaa ja harvoin lainattua tai kallista aineistoa voidaan kierrättää kaikissa kirjaston toimipisteissä. Yhteisestä kokoelmasta varaaminen on myös maksutonta. Isomman henkilökuntamäärän ansiosta lomat ja koulutukset on ollut helpompi suunnitella. Seutukirjasto on antanut kirjastoillemme vaikuttavuutta, koska isompana yksikkönä on helpompi suunnitella tulevaisuutta, koulutuksia ja uutta henkilökuntaa on myös helpompi saada isompaan yksikköön.

Tornionlaakson seutukirjasto on verkostoitunut muiden Lapin kirjastojen kanssa ja kuuluu osana Lapin kirjastokimppaan, jossa on tehty pitkään yhteistyötä myös aineisto- ja tavarahankinnoissa. Isoimmat hankkeet ovat myös olleet kaikkien lappilaisten kirjastojen yhteishankkeita. Yhteisjärjestelmä ja yhteiset kilpailutukset tuottavat kaikille kimppaan kuuluville huomattavia työn- ja määrärahojen säästöjä.

4 TORNIONLAAKSON KIRJASTON NUORTENTILAHANKE

4.1 Yleisten kirjastojen hankkeet

Kirjastot ovat toteuttaneet erilaisia kokeilu- ja kehittämishankkeita Opetus- ja kulttuuriministeriön harkinnanvaraisten avustusten sekä Aluehallintovirastojen myöntämien hankerahoitusten turvin. Olli Jakonen kirjoittaa tutkimuksessaan *Kokeileva ja kehittyvä kirjasto?* kuinka Opetus- ja kulttuuriministeriön hankkeiden rahoitukset 2010-luvulla ovat kohdistuneet erityisesti kirjastopalveluiden kehittämiseen, lukemisen ja lukuharrastuksen edistämiseen sekä verkkopalveluiden ja tietojärjestelmien kehittämiseen liittyviin toimiin. Myös mediakasvatukseen, laitehankintoihin yhteisöllisyyden kehittämiseen ja oppimisympäristöihin on kohdennettu paljon avustuksia. Lisäksi avustuksilla kehitetään kirjastojen tiloja ja henkilökunnan osaamista. (Jakonen 2015, viitattu 28.12.2016.)

Useissa eri tutkimuksissa, kuten *Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015* sekä *Yleisten kirjastojen laatusuositus* kirjaston tilat nousevat esille. Kirjastotilojen muunneltavuus koetaan tärkeäksi. Kirjaston merkitystä yhteisön hyvinvoinnin edistäjänä ja kokoontumispaikkana pidetään myös tärkeänä.

Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015 korostaa hyvän kirjastotilan merkitystä. Kirjastotilojen tulisi tarjota paikka opiskeluun, oleskeluun ja työskentelyyn. Hyvän kirjastotilan tulisi tarjota paikka niin yhteisöllisyyteen kuin myös rauhoittumiseen. Kirjastojen merkitys kohtaamis- ja tapahtumapaikkoina on kasvanut. Tapahtumien lukumäärä on myös huomioitu mittarina, jolla mitataan kirjastojen saavutettavuutta ja käyttöä. (Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015 2009c, 12 – 13.)

Yleisten kirjastojen laatusuosituksissa kiinnitetään huomiota maaseudun kirjastoihin, joilla on tärkeä tehtävä tarjota fyysinen tila, kohtaamispaikka, joka tarjoaa mielekkään vapaa-ajan ja omaehtoisen opiskelun tilan kaikenikäisille. Tilat ovat tehokkaassa käytössä ja niiden yhteiskäyttö on mahdollista. Kirjaston tiloja tarjotaan erilaisten tapahtumien käyttöön. (Yleisten kirjastojen laatusuositus. 2010, 54.)

Uuden näkökulman kirjaston tiloille tarjoaa uusi keskustakirjasto, *Oodi*, joka tarjoaa kaikille avoimen julkisen tilan Helsingin keskustassa. Kirjaston on suunniteltu tarjoavan 18 000 bruttoneliötä tulevaisuuden kirjastoa. Kirjastoon tulee vuorovaikutus- ja työpaja-alueita, tiloja toimistotyöskentelyyn, pelitiloja sekä musiikki- ja videostudioita. Tarjolla on myös elokuvateatteri ja näyttelytiloja. Kansalaisille tarjotaan myös mahdollisuus kokeilla uusia teknisiä sovelluksia. Sinne on suunnitteilla paikkaa hiljaisuudelle ja tiloja rauhoittumiselle. Keskustakirjastoa suunnitellaan tiiviisti asiakkaiden näkökulmasta. Perhekirjaston suunnittelussa on kuultu perheiden tarpeita ja suunnittelutyötä on tehty yhteistyössä varhaiskasvatuksen asiantuntijoiden kanssa. Keskustakirjastossa tulee olemaan paljon erilaisia palveluita asiakkaille, heidän kokemuksiaan hyödynnetään palveluiden suunnittelussa. (Keskustakirjasto.fi 2016b, viitattu 19.11.2016.)

4.2 Hankerekisteri

Yleisten kirjastojen hankerekisterin mukaan kirjastot ovat saaneet vuonna 2015 erilaisten hankkeiden toteuttamiseen 2 933 082 €. Tilasuunnitteluun tuosta euromäärästä myönnettiin 107 290 €. Tilasuunnitteluhankkeet ovat keskittyneet tilojen viihtyvyyteen, esteettömyyteen valaistukseen ja muunneltavuuteen. Hankerekisterin mukaan vuonna 2016 palvelujen kehittämiseen on myönnetty rahoitusta 34,3 % 2 549 458 €:n kokonaissummasta. (Kirjastot.fi 2016a, viitattu 19.11.)

Hankerekisteriin viedään myös hyvät käytänteet sekä toteutuneiden hankkeiden loppuraportit, joita kirjastot voivat hyödyntää omissa toiminnoissa. Rovaniemen kaupungin kirjaston nuortentiloja uudistettiin käyttäjälähtöisen suunnittelun pohjalta. Hankkeessa pyrittiin hyödyntämään teknologian uusia trendejä kirjastossa erityisesti nuoria käyttäjiä ajatellen. Hankkeeseen myönnettiin 36 000 € Aluehallintoviraston hankerahoitusta, omarahoitusosuutena oli 9 360 €. (Kirjastot.fi 2016b, viitattu 19.11.2016.)

Pieksämäen kaupunginkirjaston hankkeessa: *Kirjastosta avoin oppimisympäristö Lastenkirjasto Maaselän koululle* tavoitellaan elämäntarpeita palvelevaa palvelutoimintaa, jossa osa koulun tilasta muutetaan uudenaikaiseksi oppimisympäristöksi.

Uudessa ympäristössä tavoitellaan digitalisaation ja pelillisyyden vahvistamista lasten ja nuorten parissa. Uuteen mediaan lasketaan niin lukutablettien käyttö, kuin myös digitaalisten pelien käyttäminen opetustarkoituksessa sekä opetuksen pelillistäminen. Hankkeen tarkoituksena on

ollut, että Maaselän lasten kirjastosta tulisi monitoimitila. Kirjastosta löytyisi hyvää aineistoa sekä laadukasta opetusta ja hyvinvointia ylläpitävää toimintaa kaiken ikäisille. Tämä hanke vaatii sivistystoimen eri toimijoiden yhteistyötä. Hankkeen avulla vahvistetaan sivistystoimen eri osa-alueita, tuomalla omaa osaamista yhteiseen käyttöön sivistystoimen hallinnon alalla. (Kirjastot.fi 2016c, viitattu 19.11.2016.)

4.3 Pellon ja Ylitornion kirjastojen uudet pelitilat

Tornionlaakson kirjasto sai vuonna 2015 Aluehallintovirastolta hankerahoitusta 20 000 €. Hankerahoitusta haettiin kirjastojen nuorten ja lastentilojen muutoksiin sekä nuortentiloihin hankittaviin pelikonsoleihin ja isoon tv-näyttöön.

Pellossa ja Ylitorniolla tehtiin vuonna 2015 kysely (liite 1), jolla pyrittiin kartoittamaan nuorten toiveita tulevasta nuortentilasta. Pellossa kysely tehtiin yläkoulun 7-luokkalaisille, Ylitorniolla kysely tehtiin nuorisotoimen tiloissa, jossa vastaajat olivat 11 – 15-vuotiaita nuoria. Vastaukseksi saatiin toivomuksia tilasta, jossa voisi olla rauhassa, katsella elokuvia, pelata ja viettää aikaa kavereiden kanssa. Viihtyvyyteen liittyi iso taulutelevisio ja rento oleskelu. Nuorten tilassa ei saisi olla liikaa kirjoja.

Tornionlaakson kirjaston nuortentilat hankkeessa muutostöillä uudistettiin Pellossa entisen lastenhuoneen tilat toimivaksi nuortentilaksi, jossa voi pelata konsolipelejä. Muutostyöt toteutettiin maalaamalla sekä järjestämällä hyllyt siten, että niitä voi tarvittaessa siirtää. Tv-näyttöä hyödynnetään myös kirjastonkäytönopetuksessa. Ylitorniolla pelipaikka sijoitetaan entiseen musiikkihuoneeseen, jossa tilaratkaisu tehdään järjestelemällä toimintoja uudelleen. (Kirjastot.fi 2016d, viitattu 27.12.2016.)

Molemmissa kirjastoissa kalustettiin tilat jo olemassa olevilla kalusteilla, koska hankerahaa ei ole tarkoitettu kalustehankintoihin. Kalustesijoittelussa käytettiin sisustusalan ammattilaista. Suunnitelmat tehtiin 3D-suunnitteluohjelmaa käyttäen, jolloin hyllyjen paikkoja voitiin siirtää helposti kunnes, saatiin paras lopputulos (kuva 3). Tornionlaakson kirjastojen toimipisteissä ei ollut mahdollisuutta saada pelaamiselle omaa erillistä tilaa. Pellossa pelaamiselle järjestettiin tila uudistettuun nuortentilaan (kuva 4). Ylitorniolla tehtiin järjestelyjä musiikkihuoneessa, johon pelipaikka sijoitettiin (kuva 5). Toimenpiteet vaativat oman ohjeistuksen, jotta tiloihin saadaan aikaa

myös hiljaiselle toiminnalle. Molemmissa kirjastoissa pelitilaa tullaan käyttämään myös kirjastonkäytön opetuksessa, jolloin tilan tulee olla muunneltavissa.

Nuorten kirjastotyön käsikirjassa todetaan, ettei nuortenosaston sijaintiin ole mitään patenttiratkaisua. Kirjastoissa kannattaa miettiä nuortentilan sijaintia nuorten kannalta. Nuoriso voi liikkua ryhmissä mikä aiheuttaa melua. Nuorille kirjastotila ja nuortenosasto on puolueeton paikka jonne voi tulla omana itsenään. Nuorelle on tärkeää, että häntä kohdellaan varteenotettavana asiakkaana eikä kiusana tai massan edustajana. Nuori asiakas toimii myös sanansaattajana niin hyvässä kuin pahassa. Kokemuksista keskustellaan, epämiellyttävät kokemukset voivat vaikuttaa kirjaston jatkokäyttöön. Henkilökunnan ei silti pidä hyväksyä asiatonta käytöstä. (Alameri–Sajamaa 2007,14–16.)



KUVA 3. 3D mallinnus Tornionlaakson kirjaston Pellon toimipisteen nuortentilasta. Lähde Sarita Pasma sisustussuunnittelija.



KUVA 4. Pellon kirjaston valmis pelitila. Lähde oma valokuva.



KUVA 5. Ylitornion pelitila. Lähde oma valokuva.

Pelikonsoleiden valinta ratkaistiin tehdyn kyselyn perusteella. Pelikonsoleiksi hankittiin PlayStation 4 sekä Xbox One laitteet. Pelikonsoleita voidaan käyttää muun muassa dvd-elokuvien katsomiseen. Tv-näyttöä tullaan käyttämään kirjastonkäytönopetuksen apuna sekä verkkokirjaston käyttämisen opetuksessa.

Marko Forsten (2007) toteaa artikkelissaan *Pelit ja pelaaminen kirjastossa*, että on mahdotonta arvioida, mikä pelikonsoli olisi muita parempi muutaman vuoden kuluttua. Ennen ostopäätöstä

kannattaa tutustua pelitarjontaa, sillä kaikkia pelejä ei ole tarkoitettu kaikille konsolialustoille. (2007, 69.)

Hankkeessamme PlayStation 4 ja Xbox One olivat ostohetkellä uusimpia sekä niihin oli saatavilla laaja pelikokoelma. Pelikonsolit voitiin ostaa paikkakunnalla olevasta liikkeestä, mikä on tärkeää asennuksen kannalta. Pelikonsolien hankinta kirjastoon antaa mahdollisuuden pelaamisen myös henkilöille, joilla ei ole taloudellisista tai muista syistä hankkia niitä itselle. Kirjaston näkökulmasta pelikonsolien hankkiminen ja pelaamisen mahdollistaminen tuo myös sellaisia nuoria ja lapsia kirjastoon, jotka eivät siellä muuten käy.

Molempien kuntien nuorisotoimen tiloissa on mahdollisuus pelata konsolipelejä, mutta nuoret toivoivat uudempia laitteita. Ylitornion nuorisotalolla ei ollut varsinaista pelipaikkaa. Pellossa pelattiin pienessä pimeässä pelihuoneessa, jossa oli PlayStation 3 pelikonsoli sekä muutamia pelejä.

5 PELIKAVERIKOKEILU TORNIONLAAKSON KIRJASTOISSA

Digitaaliset pelit ovat nykyään suosittu tapa kokea tarinoita, ne ovat ilmiö, jolle kirjasto ei voi kääntää selkäänsä. Digitaalinen kulttuuri tuo mukanaan uudenlaisia osaamisvaatimuksia sekä kirjastoammattilaisille että myös sen asiakkaille. (Kirjastot.fi, 2016e, viitattu 14.11.2016.)

Kirjastoissa pidetään peruslukutaitoa yllä innostamalla lukemaan. Kirjavinkkaus, satutunnit ja lukudiplomit ovat kirjastojen hyvä menetelmiä lukemaan innostamiseen. Hyvä peruslukutaito auttaa saavuttamaan myös muita lukutaitoja.

Nykypäivän lukutaito koostuu suurelta osin medialukutaidon eri osa-alueista. Maailmankuvamme muodostuu hyvin pitkälle erilaisten medioiden kautta. Mediakasvatus nähdään osana kirjastohenkilökunnan ammattitaitoa. Kirjasto nähdään myös oppimisen ja elämysten paikkana myös mediakasvatuksessa. (Kirjastot.fi, 2016f, viitattu 14.11.2016.)

Pelilukutaito on lukutaito, joka tarkoittaa kykyä sijoittaa pelit osaksi laajempaa kulttuurista kontekstia sekä erilaisia tietoja ja taitoja pelien tutkintaan ja käyttöön liittyen. Pelilukutaito pitää sisällään monia elementtejä ja yksi keskeisessä asemassa oleva elementti on pelaajien ja peliyhteisön vuorovaikutus. Pelaaja on aktiivinen toimija, joka osallistuu pelitapahtumiin ja on mukana luomassa omaa ja muiden pelaajien pelikokemuksia. (Mustikkamäki 2010, viitattu 14.11.2016.)

Pelilukutaitoa voidaan harjoittaa kirjastoissa, joiden kokoelmaan pelit ja pelaaminen kuuluvat. Pelilukutaito kehittyy pelaamalla niin lautapelejä kuin sähköisiä pelejä. Monet vanhemmat eivät tunne pelikulttuuria eivätkä digitaalisia pelejä hyvin. Kirjasto voi mahdollistaa ilmaisen kokeilemisen. (Suomen kirjastoeura.fi 2014, viitattu 14.11.2016.)

Nuortenkirjastotyön käsikirjassa Marko Forsten toteaa artikkelissaan *Pelit ja pelaaminen kirjastossa* ”Uusien palvelumuotojen kehittäminen on aina työlästä mutta myös avartava kokemus”. Nuoret ovat itseohjautuvia uuden tekniikan suhteen, varmasti he osaavat myös arvostaa kirjaston henkilökunnan tietämystä peliasioissa (2007, 68.)

Alameri–Sajamaa pohtii artikkelissaan, *Tervetuloa sitten aikuisina. Nuorten kirjastotyön käsikirjassa* nuorten käyttäytymistä kirjastotiloissa. Samalla hän miettii pitäisikö kirjastossa olla eri

ammattialojen henkilöitä töissä kirjastotyöntekijöiden lisäksi. Kirjoittajan mielestä nuortenosastolla voisi toimia eri ammattialojen ihmisiä. (2007, 19.)

Kirsi Purhonen kirjoittaa artikkelissaan teoksessa *Sosiaalinen kirjasto*, ammattialojen yhteistyön tärkeydestä. Hän toteaa että, työ on nykyään monimuotoista, ammattialojen välillä tapahtuvaa yhteistyötä eikä se ole enää sidottu jäykästi rajattuun yhdenosaamisen ammattialaa. Esimerkkinä Purhonen käyttää kirjastojen järjestämiä tapahtumia, joiden keskiössä ei ole informaation saatavuus, vaan vuorovaikutus sekä yhdessä oleminen ja tekeminen asiakkaiden ja toisten ammattilaisten kanssa. Uudet palvelut ja muuttuvat työtavat saattavat aiheuttaa kirjaston henkilökunnassa epävarmuutta ja osaamisvaatimuksia. Uusi, muuttuva työ, on enemmän uskaltautumista ammatillisesti epämukavuusalueelle, kuin rakenteiden muuttamista. Asiakas hakee kirjastosta elämyksiä ja haluaa oppia uusia asioita, myös hänen taitojaan ja tietoa voidaan käyttää hyväksi kirjaston toimintojen kehittämisessä. Uusia palveluja katsotaan käyttäjän eli asiakkaan näkökulmasta, jolloin henkilökunta ja käyttäjät ovat vuorovaikutuksessa. (2015a, 93–94.)

Pelaamisessa tämä on huomattu myös. Pelaajat oppivat pelaamaan pelejä pelaamisen kautta, kun he jakavat tietoa keskenään. Asiakkaat voivat jakaa tietoa ja oppia peleistä esimerkiksi blogeissa, joissa käyttäjät luovat omia ohjeistuksia peleihin. Pelit ja pelaaminen ovat monille ihmisille elämäntapa, useimmille pelaaminen on toimintatapa miten oppia, kokea ja kommunikoida asioita. Kirjastoissa kannattaakin ajatella, että pelaaminen on yksi oppimisen työkalu, ja parhaimmillaan se on, kun sitä yhdistellään muiden tekniikkojen ja oppimistapojen kanssa. (Ward 2007, 116.)

Uudistuvassa kirjastolaissa korostetaan kirjastoa tilana. Ministeri Sanni Grahn-Laasonen sanoo, että ”kirjastot ovat avointen sivistyksen olohuoneiden lisäksi monipuolisia oppimis- ja työskentelyympäristöjä”. Kirjastot tarjoavat tilat myös harrastuksille ja kansalaistoiminnalle. (Valtioneuvosto.fi 2016d, viitattu 24.11.2016.)

5.1 Toimet ennen pelikonsoleiden käyttöön ottamista

Kirjastoon oli hankittu jo jonkin verran konsolipelejä ennen pelikonsoleiden hankintaa. Hankinta tapahtuu BTJ:n tarjoamasta pelivalikoimasta sekä Tekijänoikeusneuvoston lausunnon jälkeen myös Elokuvapalvelusta. Kaikilla kirjastoon hankituilla peleillä on ollut lainausoikeus.

Tekijänoikeusneuvoston lausunnon (2015:8) perusteella konsolipeleissä ei enää edellytetä erillistä lainausoikeutta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2015b, viitattu 14.11.2016).

Tornionlaakson kirjastossa pelihankintoja varten ei ole varattu erityistä summaa budjettiin, vaan ne kuuluvat määrittelemättömänä osana av-aineistoon. Asiakkaiden hankintaehdotukset otetaan aina huomioon, mutta niitä ei ole tullut kovinkaan useita. Periaatepäätöksellä kirjastoihimme ei ole hankittu K18 pelejä eikä kokoelmaan kuulu kuin muutama K16 peli. (Kuukasjärvi. 8.1.2017, sähköpostiviesti).

Konsolipelit merkittiin samanlaisilla värikoodeilla kuin PEGI-järjestelmässä (kuva 6). Pelien sisältösymbolit laitettiin esille, jotta ne helposti esitettävissä niin pelaajille kuin lainaajille. Useille vanhemmille tuli yllätyksenä pelien sisältösymbolien merkitykset sekä ikärajat. Sisältösymbolien selitykset ja ikäraja koodit koettiin tärkeiksi ja niiden todettiin helpottavan valintaa.



KUVA 6. Ikäraja merkinnät ja sisältösymbolit digitaalisissa peleissä. Lähde Kirjastot.fi

PEGI ikäluokitusjärjestelmää on Eurooppalainen järjestelmä, jossa ikärajojen luokitukseen vaikuttavat eettiset ja moraaliset sisällöt. Ikärajoja määritellään väkivallan, ahdistavuuden ja seksin perusteella. Pelien ikärajat eivät kerro pelin teknisestä vaikeusasteesta tai soveltuvuudesta tietyn ikäisille, vaan varoittavat sisällön mahdollisesta haitallisuudesta. Ikärajojen tavoitteena on suojella lapsia ja nuoria kunnes he ovat valmiita kantamaan valintojensa vaikutukset itse. Ikärajojen tarkoituksena on auttaa kasvattajia valitsemaan lapsen kehitystasolle sopivia mediasisältöjä. Pelien ikärajat ovat sitovia. (Pelikasvattajan käsikirja 2014a, 38–42.)

Pellon kirjastossa peliohjaimet säilytetään lainaustiskillä, josta pelaajat saavat ne kuittausta vastaan. Ylitornion kirjaston peliohjaimet ovat pelitilassa. Emme ole edellyttäneet kirjastokorttia pelaamaan pääsulle, koska kaikilla lapsiasiakkaila ei ole omaa korttia vaan vanhemmat lainaavat

heille aineistoa. Kuittauksen yhteydessä pelaajia neuvotaan tuomaan ohjaimet takaisin lainaustiskille, kun pelaaminen lopetetaan. Henkilökunta opastaa pelaajia ikärajoista, joita heidän tulee noudattaa. Tarvittaessa käydään pelihyllyssä näyttämässä sallitut pelit.

Pellossa ja Ylitorniolla konsolipelien sijoituspaikka on lastenosastolla, samoin kuin lasten ja nuorten dv-elokuvien. Aineiston sijoittelu johtuu osittain tilakysymyksistä, mutta myös niiden valvontaan liittyvistä käytännön asioista. Henkilökunnalla on helpompi valvoa esimerkiksi ikärajoja, kun pelit ovat näkösällä.

Pelien sijoittaminen muun kokoelman joukkoon on voinut aiheuttaa ongelmia kirjastoissa. Pelien ei ole ajateltu kuuluvan aikuisten kokoelmaan, vaikka elokuvat ja musiikkiaineisto on sijoitettu sekä lasten, että aikuisten osastolle. Pelin paikka loppuraportissa (2014) on todettu pelien sijoittelusta, että ne ovat lastenosastolla, joskus silloinkin kun kokoelmaan kuuluu aikuisille suunnattuja pelejä. (Marjomaa & Oikonen. 2014b. Pelin Paikka, viitattu 3.1.2017).

5.2 Pelikaveri Tornionlaakson kirjastoissa

Pelikaveri toiminnan tavoitteena oli opastaa pelikonsolin käytössä ja harrastamaan pelaamista turvallisissa ja valvotuissa olosuhteissa pelikaverin kanssa. Pelikaveri opasti myös henkilökuntaa pelikonsolien ja pelien käyttämisessä. Pelikaveri toiminnassa tehtiin yhteistyötä Pellossa Nuorten työpajan kanssa. Ylitorniolla yhteistyökumppanina toimi nuorisotoimi. Yhteistyökumppaneiden avulla saimme yhteyden henkilöihin, jotka toimivat pelikavereina kirjastoissamme. Pelikaverit olivat nuoria miehiä, jotka harrastavat pelaamista.

Ohjaajan rooli peliympäristössä voi olla mikä tahansa sivustaseuraajasta aktiiviseen pelitoimijaan. Rooli vaihtelee sen mukaan, millainen peli on kyseessä tai mikä on toiminnan tavoite. Luotettavan aikuisen läsnäolo koetaan nuorten mielestä turvalliseksi. (Pelikasvattajan käsikirja 2014b, 87–88.)

Ohjaajan rooli todettiin tärkeäksi niin pelaajien kuin henkilökunnan mielestä. Pelikaveri teki käyttöohjeet molemmille pelikonsoleille sekä asensi pelejä valmiiksi. Kohta kohdalta etenevissä käyttöohjeista on ollut hyvä apu niin pelaajille kuin myös henkilökunnalle. Pelikaveri osasi ratkaista teknisiä ongelmia, joihin henkilökunta olisi joutunut käyttämään ulkopuolisia asiantuntijoita. Pelaajien auttaminen pelin alkuun, opastaminen ohjaimien käytössä ja vain vieressä seuraaminen

näytti olevan tärkeää. Vieressä oli aikuinen, jolta voi kysyä neuvo heti tai keskustella peliin liittyvistä asioista.

Tornionlaakson kirjastojen pelaajat olivat pääsääntöisesti poikia, myös muutama isä osallistui pelikaveri-iltoihin poikiensa kanssa. Huomasimme, että BTJ:n tarjoamat pelit sekä yksittäisten edustajien tarjoamat pelivalikoima on suunnattu pojille enemmän kuin tytöille. Pelejä on kuitenkin pyritty hankkimaan siten, että ne sisällöllisesti sopisivat mahdollisimman hyvin kaikille pelaajille.

Pelaaminen mielletään poikien tai miesten harrastukseksi. Poikien kiinnostusta tekniikkaan on pidetty syynä, minkä vuoksi pelaaminen on leimautunut maskuliiniseksi harrastukseksi. Ajatellaan, että naiset haluavat pelatessaan kuulua yhteisöön, kun taas miehet haluavat kilpailla. Tyttöjen peliinnostusta on herätelty muun muassa vaaleanpunaisilla pelikonsoleilla. (Forsten 2007, 61.)

Kirjastoissamme on havaittu, että tytöt ja pojat pelaavat samanlaisia pelejä, vaikka kokoelmaan on pyritty hankkimaan myös tytöille suunnattuja pelejä. Elokuva- ja piirroshahmoin perustuvat konsolipelit ovat molempien sukupuolten suosiossa, samoin kuin ralli ja pallopelitkin. Tyttö- ja poikaporukat pelaavat yhdessä kilpailuaiheisia pelejä. Yksin pelatessaan tytöt saattavat pelata Singstaria tai Barbie-pelejä. Porukassa pelaajat kannustavat ja antavat ohjeita ja neuvoja toisilleen, miten pelissä tulee edetä.

David Wardin mukaan, kun pelaajat osallistuvat sosiaalisesti peliin oppiakseen pelimaailmaa ja voittaakseen ongelmat, heitä tulee osa verkostoa. Tietämys jostakin tietystä pelistä jaetaan pelaajien kesken, tietämys annetaan toisten käyttöön sosiaalisen kanssakäymisen välityksellä. (2007,115.)

Pelaaminen vaikuttaa myös lukutaidon kehittymiseen, sillä pelaajien ei välttämättä tarvitse osata lukea. Symbolien ja erilaisten ohjeiden ymmärtäminen edistää lukutaidon kehittymistä. Pelaajat, jotka ymmärtävät ohjeita ja pystyvät ymmärtämään symboleja annettujen ohjeiden mukaan, voivat käyttää tätä ohjeiden oppimiskykyä muissa elämäntilanteissa. (Nicholson 2010, viitattu 19.11.2016.)

Pelaajilta sekä heidän vanhemmilta kyseltiin kokemuksia pelikaveritoiminnasta. Pelaajien mielestä oli mukavaa, että joku aikuinen oli mukana pelaamassa ja ohjaamassa, jos peli ei sujunut tai tuli teknisiä ongelmia. Pelaajien mielestä oli hauskeempaa, kun muitakin kavereita oli pelaamassa,

vaikka ei itse saanutkaan pelata kokoaikaa vaan vuoroja piti jakaa toisten kanssa. Peleihin liittyvät ikärajat sekä sisältösymbolit olivat useimmille vanhemmille uusi asia. Ikärajamerkintä oli voitu sekoittaa pelin vaatavuustasoon. Pelaajien vanhemmat pitivät tärkeänä, että kirjastot noudattavat ikärajoja lainatessaan pelejä, tai kun niitä pelataan kirjastossa.

5.3 Yhteistyökumppanit

Nuortentyöpajatoiminnan tavoitteena on antaa nuorille työkokemusta ja mahdollisuus työharjoitteluun. Nuoret ovat töissä palkkatuella. Työpajatoiminta on myös kuntouttavaa työtoimintaa. Pellossa on vuosittain noin. 6–8 nuorta työpajalla. Heidän päätoimipaikkansa on Ritavalkean laskettelukeskus, jossa he pitävät kioskia, huoltavat lasketteluvälineitä ja huolehtivat rinnetyöntekijöiden tehtävistä. Nuoret kiertävät myös Varikkobussin mukana ympäristökylissä järjestämässä erilaisia tapahtumia, kuten karaokeiltoja. Työpajalle on myös työllistetty nuoria, jotka eivät ole saaneet jatkokoulutuspaikkaa ja pitävät niin sanottua välivuotta. (Mäki 9.11.2016, sähköpostiviesti).

Ylitornion nuorisotoimen tavoitteet ovat myös tukea nuorten tulevaisuuden rakentamista. Nuorisotyöntekijät tukevat ja kohtaavat nuorten kanssa yhdessä elämän haasteissa. Tavoitteena on tukea myös nuorten kehittymistä itsenäisiksi ja itseensä luottaviksi henkilöiksi. (Ylitornion kunta.fi, viitattu 9.11.2016).

6 TUTKIMUSMENETELMÄ JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

6.1 Tutkimusongelmat

Tutkimuksessani selvitän: Miten pienen kirjaston henkilökunta suhtautuu uusien palveluiden käyttöönottamiseen? Miten henkilökunta suhtautuu pelaamiseen kirjastossa? Millaisia ajatuksia se on aiheuttanut? Henkilökunnan osaaminen, asenteet ja motivaatio vaikuttavat uusien palveluiden käyttöönottamisessa. Siksi tutkin myös miten henkilökunta suhtautuu uuteen asiaan.

Tornionlaakson kirjastot aloittivat tilamuutoksen yhteydessä pelitoiminnan. Kirjastoihin hankittiin pelikonsolit ja isot taulutelevisiot pelaamista varten pelitiloihin. Pellon kirjastossa pelitila sijoitettiin nuortentilaan, jossa on myös muu nuorille tarkoitettu aineisto. Ylitornion kirjastossa pelitila sisustettiin entiseen musiikkihuoneeseen, varsinainen nuorten aineisto on nuortenosastolla.

Opinnäytetyössäni tarkastelen toiminnan onnistumista ja kehittymistä vuoden 2016 aikana. Ovatko henkilökunnan ajatukset ja suhtautuminen muuttuneet kuluneen ajanjakson aikana. Tutkin myös moniosaamisen tarvetta, ulkopuolista osaamista ja yhteistyötä kunnan eri toimijoiden kanssa.

6.2 Tutkimusmenetelmä

Lähtökohtana laadullisessa eli kvalitatiivisessa tutkimusmenetelmässä on todellisen elämän kuvaaminen. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään tutkimaan kokonaisvaltaisesti. Arvot muokkaavat mielipiteitä ja sitä, miten ymmärrämme tutkittavaa ilmiötä, myös tutkijan oma tietämys vaikuttaa tutkittavaan ilmiöön. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 161.)

Laadullisen tutkimusmenetelmän tavoitteena on tavoittaa ihmisen omat kuvaukset koetusta todellisuudesta. Kokemus on aina omakohtainen. Laadullisen tutkimuksen erityispiirre onkin, ettei ole tarkoitusta löytää totuutta tutkittavasta asiasta. (Vilka 2015a, 118–120.)

Tutkimusmenetelmänä käytin sähköpostikyselyä, jossa kysymykset ja aiheet ovat kaikille vastaajille samat. Vastaajat voivat vasta haluamiinsa kysymyksiin, tutkija ei voi vastaustilanteessa kontrolloida vastauksia. Tutkimukseni otanta ei ole suuri, vaan kysymykset esitettiin suhteellisen

pienelle asiantuntija ryhmälle. Tutkimustani varten lähetin kyselyn Tornionlaakson kirjastonhenkilökunnalle. Valitsin kirjaston työntekijät haastateltaviksi, koska heillä on vuoden verran käytännön kokemusta tutkittavasta asiasta. Pienissä kirjastoissa kaikki työntekijät joutuvat jotenkin osallistumaan kyseessä oleviin tehtäviin työssään. Lähetin kaikille samanlaiset kysymykset henkilökohtaisiin sähköpostiosoitteisiin. (liite 2.) Kirjastossa on mahdollista vastata käyttämällä myös kirjaston yleistä sähköpostia, jolloin vastaajan nimi jää anonyymiksi. Saatesanoissa kerroin missä vaiheessa opinnäytetyöni on ja pyysin heitä vastaamaan lähettämiini kysymyksiin määräpäivään mennessä.

Kyselyn teema on määritelty koskemaan kirjastossa pelaamista, sen haittoja ja hyötyjä. Kysyin myös pelien sopivuudesta kirjaston palveluksi, sekä omaa mielipidettä ja osaamista pelien ja muiden ohjausta ja opastusta vaativien palveluiden suhteen. Pelikaveritoimintaa liittyvät kysymykset koskevat itse toimintaa sekä tulevaisuuden kehityssuunnitelmia.

Kirjassa *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* sanotaan, että laadullisella tutkimuksella pyritään kuvaamaan ilmiöitä. On parempi, että haastateltavilla on omakohtaista kokemusta ja tietoa tutkittavasta asiasta. Tutkimuksen perusjoukko voi olla pieni tai suuri, mutta tutkimuksen kannalta tiedonantajilta odotetaan saatavan parhaiten tietoa tutkittavasta asiasta. Tutkimuksen tarkoitus käy ilmi tutkimusongelmasta ja tulosten raportoinnin pitää olla linjassa sen kanssa. Jos aineiston keruu on tapahtunut teemahaastattelun kautta, niin sisällönanalyysiä varten tehtävä teemoittelu on jo valmiina aineistossa. Seuraava vaihe on pohtia, keskittyykö tarkastelemaan aineistosta esiin nousevaa samanlaisuutta vai erilaisuutta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 85–93.)

Vilka toteaa, että tutkimusongelmasta riippuen on tärkeää valita haastateltava, joko teeman, asiantuntemuksen tai kokemuksen perusteella. Haastateltavalla tulee olla omakohtainen kokemus tutkittavasta asiasta. Tutkimuksen tavoitteena on, että tutkimusaineisto toimii apuvälineenä asian tai ilmiön ymmärtämisestä tai teoreettisesti mielekkään tuloksen muodostamisesta, koska laadullisessa tutkimuksessa ei tavoitella yleistettävyyttä. (2015b, 135–150.)

Valitsin laadullisen tutkimusmenetelmän, koska se vastaa siihen, miten ihmiset kokevat asioita. Laadullisen tutkimuksen avulla on mahdollista ymmärtää erilaisia näkemyksiä tutkittavasta asiasta.

7 TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TULOKSET

Miten pelit kuuluvat työtehtäviisi?

Pelien käsittely kun ne saapuvat, puhdistus, lainaaminen, järjestäminen.

Pelitilan järjestäminen ja ongelmatilanteet pelien kanssa tai pelitilassa.

Annan ohjaimet, joskus käyn auttamassa pelin käynnistämässä, laitan myös ohjaimia lataukseen.

Yritän pitää K-autossa pientä pelikokoelmaa.

Lainaan, hankin ja poistan pelejä. valvon niiden pelaamista kirjastossa. Valvon että ohjaimissa on virtaa.

Pelit kuuluvat normaalina osana kirjastontyöntekijöiden työhön, niitä hankitaan, lainataan, palautetaan sekä niiden kunto tarkistetaan siinä yhteydessä, kun ne palautuvat lainasta. Pelitilan järjestäminen sekä valvonta kuuluvat myös kirjastontyöntekijöiden työhön. Pelien ohjaimet ovat kirjastojen lainaustiskillä, josta ne luovutetaan kuittausta vastaan pelaajalle. Työtehtäviin kuuluvat myös avustaminen laitteiden ja pelien avaamisessa sekä huolehtiminen siitä, että ohjaimissa on virtaa.

Millä tavoin konsolipelit ja pelaaminen näkyvät kirjastossa?

Lapset ja nuoret tulevat suoraan koulusta kirjastoon pelaamaan.

Lapset ja nuoret viihtyvät. Pelejä lainataan.

Pelaajat pakkaavat aiheuttamaan turhan kovaa meteliä

Iltapäivisin muutamat ala-asteen lapset käyvät pelaamassa, illalla ei ole ollut käyttöä.

Konsolipeleille on syntynyt oma asiakaskuntan, jotka kaikki ovat lapsia ja nuoria. Konsolipelit tuovat siis lapsia ja nuoria kirjastoon.

Lapset ja nuoret tulevat useimmiten suoraan koulusta kirjastoon pelaamaan. Pelaaminen näkyy myös kokoelmassa ja pelilaitteiston olemassaolona.

Sopivatko ne mielestäsi kirjaston kokoelmaan?

Mielestäni konsolipelit sopivat hyvin kirjastoon sekä pelattaviksi että lainattaviksi. Ne ovat iso osa nykyajan yhteiskuntaa. Ja niiden avulla kirjasto olohuoneena – ajatus tulee konkreettisesti ilmi, kun kirjastoon tullaan pelaamaan ja viettämään aikaa kavereiden kanssa.

Pelit sopivat erittäin hyvin kirjaston kokoelmaan. Pelit on nykyään aika kehittyneitä ja niissä on jopa tarinoita. Kaikilla ei myöskään ole varaa omiin konsoleihin ja peleihin, joten on tärkeää että myös heillä on mahdollisuus pelata. Eikä siinäkään ole järkeä, että pitää ostaa kalliita pelejä ja pelata ne kerran läpi. Kirjastossa moni saa ilon yhdestä pelistä.

Kyllä, ajan hengessä pysymistä.

Siinä kuin muutkin.

Sopivat.

Millaisia ovat mielestäsi pelaamisen haitat ja hyödyt kirjastossa?

Meluhaitta.

Musiikkihuoneen oven kiinnipito, jolloin muut asiakkaat eivät sinne mene. Kone, jolla monet haluavat maksaa laskujaan ei silloin ole juurikaan käytössä.

Haitoista en tiedä, mutta oletan että tuo uutta väkeä ja elämää ”olohuoneeseemme”.

Minun mielestäni pelaamisesta ei ole haittaa. Hienoa, että lapset pelaavat kirjastossa yhdessä, eikä yksin kotona. Pelit myös houkuttelevat lapsia kirjastoon ja joku saattaa vaikka vahingossa tutustua muuhunkin aineistoon kuin peleihin. Välillä ehkä volyymit nousevat, mutta sen kanssa ei ole ollut ongelmaa.

Pelaamisen hyötynä on se, että saamme lapsia ja nuoria kirjastoon sisälle ja toivottavasti heille muodostuu positiivinen kuva kirjastosta ja sen tarjoamista palveluista. Että kirjasto on paikka, joka on tarkoitettu kaikille. Ja kirjasto turvallinen ja valvottu paikka, jossa lapset voivat oleskella.

Hyötyä en ole nähnyt, haittana on todellakin tuo meteli ja esimerkiksi se kun tila on muussakin käytössä, tulee ”ruuhkaa”

Hyödyt, kirjasto tulee tutuksi ja varmaan jossakin vaiheessa kirjojakin lainataan

Ehkä joitakin häiritsee liian äänekkäs pelaaminen.

Pelien ajatellaan kuuluvan kirjaston kokoelmaan siinä missä muutkin aineistot, kuten dv-elokuvat ja musiikki. Pelien ja pelaamisen mahdollistaminen kirjastossa koetaan myös tasa-arvoistavaksi

tekijäksi, koska kaikilla ei ole mahdollista hankkia pelikonsoleita ja pelejä itselle. Pelit ja pelaaminen koetaan konkretisoivan kirjastoa yhteisenä tilana, johon tullaan viettämään aikaa kavereiden kanssa. Yhteisöllisyys ja yhdessä pelaaminen koetaan positiivisena asiana. Kirjaston ekologinen näkökulma nähdään pelikokoelman hankkimisella. Pelaamisen hyödyksi useimmat sanoivat sen tuovan lapsia ja nuoria kirjastoon. Kirjaston toivotaan tulevan tutuksi paikaksi, johon voidaan tulla viettämään aikaa. Pelaamisen haittana lähes kaikki vastaajat mainitsivat metelin, joka syntyy kun isommalla porukalla kokoonnutaan pelaamaan. Melu ja hälinä voi häiritä muita kirjastossa olevia asiakkaita. Jotkut myös kertovat, että pelitila on sotkuinen eivätkä roskat ole roskiksessa. Ylitornion kirjastossa pelitila sijaitsee huoneessa, joka on lainaustiskin lähellä. Tilassa on myös asiakas käytössä oleva tietokone ja tulostin.

Marjomaa ja Oikkonen (2014) toteavat samat asiat *Pelin paikka* loppuraportissa. Pelaamisen hyötynä pidettiin pelaamisen sosiaalisuutta sekä yhdessä pelaamista ja kontakteja asiakkaiden välillä. Yhteishenki, tutustuminen uusiin ihmisiin sekä viihtyminen yhdessä koettiin positiivisina puolina. Ongelmia aiheutti äänenkäyttö ja hälinä. (Marjomaa & Oikkonen.2014a, viitattu 3.1.2017.)

Miten suhtauduit Nuortentila hankkeeseen, jossa pelikonsolit hankittiin?

Alussa ajattelin, ettei hankkeessa ole mieltä, että miksi pelikonsolit hankittaisiin, että eihän niitä varmaan tule kukaan pelaamaa.

Hyvä juttu

Neutraalisti

En ollut töissä hankkeen alkaessa. Kun kuulin hankkeesta ensimmäisen kerran, se oli minusta hieno hanke.

Aika kulkee ja kaikkea täytyy kokeilla.

Positiivisesti, uusia tuulia kirjastoon.

Onko suhtautumisesi muuttunut kuluvan vuoden aikana?

Nyt minusta pelikonsolit ja niiden pelaaminen on hyvä kirjaston tarjoama palvelu lapsille ja nuorille.

Suhtautumiseni ei ole muuttunut.

Ei kai

Ja edelleen on hyvä juttu, että muutostyö on tehty. Jatkossa olisi hyvä huolehtia, että peliasia pysyy vireänä, eikä hieno hanke jää menneisyyteen.

Uuden tarjonta on aina positiivista.

En osaa sanoa.

Nuortentila hankkeeseen suhtauduttiin pääsääntöisesti neutraalisti ja positiivisesti. Pelikonsolien hankinta arvelutti. Toisaalta nuortentila hanke nähtiin myönteisenä ja laitehankinnat koettiin mahdollisuutena saada uusia kirjastonkäyttäjiä.

Vuoden kuluessa mielipiteet ovat muuttuneet hieman. Pelitila nähdään positiivisena asiana, vaikka se on lisännyt työtä. Hankkeeseen suhtauduttiin myös neutraalisti eikä suhtautuminen ole vuoden aikana muuttunut. Nuortentila hanke toi mukanaan uuden palvelumuodon, joka aiheutti epävarmuutta muun muassa oman osaamisen suhteen.

Miten Pelikaveritoiminta onnistui mielestäsi?

Pelikaveritoiminta onnistui Pellossa hyvin, siellä kävi lapsia pelaamassa pelikaverin kanssa ja he näyttivät viihtyvän hyvin yhdessä. Ylitorniolta jäi sitä vastoin tuntuma, ettei Pelikaverin kanssa käynyt montakaan pelaajaa.

Pelikaverilla ei ollut oikein pelaajia.

Meillä ei ollut montakaan pelaajaa, siis ei kovin hyvin.

Pellossa hyvin.

Pelikaveritoiminta onnistui kuulemani mukaan hyvin. Meidän pitäisi saada jostakin uusia pelikavereita, jotta saataisiin toiminta jatkettua.

Ei minun työvuoron aikana ollut oikein kävijää.

Onko toiminnalla tulevaisuutta, vai olisiko parempi että järjestettäisiin peli-iltoja ja turnauksia?

Voisi olla kerran viikossa.

En osaa sanoa.

Peli ja turnausiltoja voisi kokeilla.

Minusta turnaukset ja peli-illat voisivat olla hyviä ideoita. peli-iltojen aikana voisi olla joku pelikaverin tyyppinen opastaja.

Epäilen että turnauksilla yms. olisi yleisöä

Toivottavasti toiminnalla olisi tulevaisuutta. Turnausten ja peli-iltojen järjestäminen olisi joka tapauksessa hyvä idea. Niiden järjestäminen vaatii kyllä jo syvempää asiantuntemusta peleistä. Siihen tarvitaan joko pelikaveri tai joku henkilökunnasta joka perehtyy enemmän asiaan.

Pelikaveritoimintaa järjestettiin helmikuussa 2016. Pelikaverina toimi kirjaston ulkopuolinen henkilö, joka kävi yhtenä iltana viikossa molemmissa kirjastoissa. Pelikaveri ohjasi, opasti ja pelasi kaverina jos pelaajat niin halusivat. Pelikaveri iltoihin osallistui yhteensä 37 henkilöä, joiden ikäjakauma oli 5–12 vuotta. Pelaajat olivat poikia sekä muutama isä ja äiti. Toiminnalla toivotaan kuitenkin olevan tulevaisuutta peli-iltoina tai turnauksina. Ulkopuolinen ohjaus nähdään mahdollisuutena, koska peleihin perehtyminen vaatii syvempää osaamista. Tornionlaakson kirjaston henkilökunnalla ei ole tarpeeksi peliosaamista.

Osaatko tarvittaessa neuvoa ja opastaa pelien ikärajojen ja sisältösymbolien merkityksiä?

Osaan neuvoa pelien ikärajoista ja niiden värikoodeista. Mutta niiden käytännön valvominen on meillä varmaan puutteellista, en ole koskaan itse käynyt varta vasten tarkistamassa ikärajoja kun lapset ovat pelaamassa. Toisaalta meillehän ei ole hankittu väkivaltapelejä., mutta pitäisikö meidän olla tarkempia ikärajojen vartijoita?

Mielestäni osaan.

Yritän seurata ikäsuosituksia.

Luultavasti.

Osaan. Kyllä.

Kirjaston henkilökunta osaa ohjata ja opastaa ikärajoissa sekä sisältösymboleita koskevissa kysymyksissä. Kirjastoissamme konsolipelit on sijoitettu lasten- ja nuortenosastolle, jossa on myös heille suunnatut dvd-elokuvat. Kirjastossa pelaavien ikärajojen ja pelien sopivuuden valvominen on kirjastohenkilökunnan vastuulla. Lainaaminen on estetty kirjastojärjestelmässä olevan ikärajaehdon kautta. Vastauksissa todetaan myös, että kokoelmissamme ei ole väkivaltapelejä.

Kirjaston pelit on merkitty PEGI-järjestelmän mukaisilla värikoodeilla, ne ja sisältösymbolit ja niiden selitykset ovat myös näkyvällä paikalla pelien vieressä. PEGI-järjestelmästä kerrotaan luvussa 5.1.

Miten koet uusien palvelujen, kuten pelien, pelaamisen, e-kirjojen ja arkipäivän tietotekniikka pulmissa avustamisen työssäsi?

Haaste.

Näiden uusien palvelujen avustaminen on osa työtämme. niiden oppimisessa pitää ottaa itse vastuu ja muistaa myös itse ylläpitää tuota kykyä. Usein on epävarma olo, kun asiakas kyselee näitä asioita.

Pystyn auttamaan oman osaamiseni rajoissa.

Esimerkiksi pelit eivät kuulu oman osaamiseni piiriin. Niissä asioissa johon olen saanut koulutusta tai ovat muuten tuttuja pystyn auttamaan. Aika moneen pulmaan joutuu vastaamaan ettei tiedä, ei ole datanomi joten sen alan koulutus puuttuu. Järjestetyt koulutukset eivät oikein vastaa siihen mitä asiakkaat kysyvät.

Tuntuu, että asiakkaat jotka niitä käyttävät, osaavat kyllä itsekin.

En ole joutunut avustamaan.

Uudet palvelut koetaan haasteena, mutta samalla tiedostetaan, että niiden rooli työssämme lisääntyy. E-kirjojen käytön opetus, avustaminen pienissä arjenongelmissa, kuten puhelimen tai tablettien käytössä kuuluvat työhömmme. Yhteiskunnan tuottamien palveluiden digitalisoituminen ja siirtyminen sähköiseen muotoon vaikuttavat myös kirjaston henkilökunnan työhön. Ohjaaminen ja opastaminen työssämme tulevat lisääntymään.

Opetus- ja kulttuuriministeri Sanni Grahn-Laasonen Kirjastolehdele antamassa haastattelussa toteaa, että henkilöstöllä tulee olla riittävät valmiudet ohjaustehtävissä.

Artikkelissa: *Kirjaston on uudistuttava*, Grahn-Laasonen toteaa, että "kirjastoissa tapahtuva verkkotaitojen opastaminen on hyvä ajatus, mutta on myös huomioitava henkilökunnan muut tehtävät ja riittävät valmiudet". Hänen mielestään kirjaston ei tarvitse olla digikoulu, mutta kirjasto voi luontevasti olla auttamassa asiakkaitaan palveluiden käyttämisessä. (2016,11.)

Monipuolisen lukutaidon kehittäminen kuuluu myös uuteen kirjastolaki esitykseen. Kirjastojen tulisi toiminnallaan tarjota erilaisten aineistojen käytön ohjausta ja opastusta erilaisten

mediasisältöjenvastaanottamisessa ja tuottamisessa sekä viestintäteknologian käytössä. (Valtioneuvosto.fi 2016e, viitattu 12.12.2016.)

Kirjastoissamme pidetään yllä monipuolista lukutaitoa erilaisilla lukemaan innostavilla menetelmillä. Olemme pyrkineet yhteistyöhön, niin koulujen kuin päivähoiton ja sosiaalitoimen kanssa. Lukudiplomeja ovat suorittaneet lähinnä alakoululaiset, jotka ovat pitäneet lukudiplomi kirjoihin liittyen lukupiirejä ja kirjojen teemoista on tehty trailereita, jotka on liitetty koulun ja kirjaston Facebook-sivuille. Pienemmille alle kouluikäisille lapsille on ollut tarjolla lukupassi, johon on saanut leiman aina kun on lainannut kirjan, viidellä leimalla on saanut valita ikioman kirjan. Olemme hankkineet muutamia suomalaisten kirjailijoiden kirjoittamia kuvakirjoja, josta lapset ovat saaneet valita mieleisensä.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kyselyyn vastanneista henkilöistä kaksi työskentelee molemmissa toimipisteissä, viisi vain joko Pellossa tai Ylitorniolla ja yksi kirjastoautossa. Tutkimuksessa olen verrannut kyselystä saamiani vastauksia tietoperustaan, jota olen käyttänyt. Kyselyn perusteella Tornionlaakson kirjaston henkilökunta suhtautuu konsolipeleihin uutena palvelumuotona samoin kun tietoperustassa on tullut ilmi.

Ensimmäiset kysymykset koskivat pelaamista ja siihen liittyviä työtehtäviä sekä pelien sopivuutta kirjaston aineistoksi ja pelaamisen hyötyjä ja haittoja.

Pelaaminen on tuonut kirjastoihimme uusia asiakkaita, kun lapsia ja nuorisoa on tullut koulun jälkeen pelaamaan. Uusi palvelumuoto on otettu vastaan osana kirjastoille kuuluvaa työtä, samoin sen on ymmärretty olevan askel uudenaikaiseen yhteisölliseen työskentelyyn vuorovaikutuksessa asiakkaiden ja ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa. Yhteistyö ulkopuolisen osaajan kanssa nähdään hyödyllisenä, jos omasta henkilöstöstä ei löydy tarpeeksi osaamista. Pelikonsolit ja pelaaminen on saattanut aluksi arveluttaa, mutta käytäntö on osoittanut, että palvelu on saanut oman käyttäjäkuntansa kirjastoissamme. Kirjastossa on paljon muutakin aineistoa, jotka liittyvät peleihin. Elokuvia ja kirjoja on tehty pelien pohjalta ja päinvastoin. Henkilökunta voi osoittaa ammattitaitoa esittelemällä aineistoa, joka liittyy kirjastoon hankittuun pelikokoelmaan. Puolet vastanneista mainitsi pelaamisen aiheuttavan melua ja koki sen haitalliseksi. Toinen puoli ei kokenut, että pelaamisesta aiheutuva melu olisi haitallista, sillä pelaaminen on tuonut uusia asiakkaita kirjastoon ja vahvistanut yhteisen tilan tärkeyttä.

Toinen kysymys koski suhtautumista Nuortentila-hankkeeseen, jonka yhteydessä pelikonsolit hankittiin.

Nuortentila hankkeeseen suhtauduttiin neutraalisti ja positiivisesti. Pelikonsolien hankinta arvelutti. Nuortentila hanke nähtiin myönteisenä ja laitehankinnat koettiin mahdollisuutena saada uusia kirjastonkäyttäjiä. Vuoden kuluessa mielipiteet ovat muuttuneet hieman. Pelikonsolien hankintatilamuutoksen yhteydessä toi uusia asiakkaita kirjastoihimme. Nuortentila hanke toi mukanaan uuden palvelumuodon, joka aiheutti epävarmuutta muun muassa oman osaamisen suhteen.

Kolmannessa kysymyksessä kysyin Pelikaveri toiminnasta sekä pelitoiminnan jatkuvuudesta.

Pelikaveri toiminta onnistui Pellossa paremmin, johon todennäköisesti vaikutti pelikaverin työskentely myös Ritavaaran laskettelukeskuksessa. Saimme tiedotusta leviämään tehokkaasti myös laskettelukeskuksessa kävijöiden keskuudessa. Laskettelukeskuksessa käy paitsi lapsia ja nuoria, myös heidän vanhempiaan. Ylitorniolla ei ollut kovin monta pelaajaa. Toiminnan toivotaan kuitenkin jatkuvan jossakin muodossa. Peleihin liittyvät tapahtumat saivat kannatusta. Peli-illat sekä turnaukset toisivat jatkuvuutta pelikaveri toiminnalle. Turnaukset vaativat kuitenkin henkilökunnalta syvempää osaamista ja tietämystä peleistä ja niiden sisällöistä.

Neljäs kysymys käsitteli pelien ikärajoja ja sisältömerkintöjen tuntemusta ja merkityksiä sekä niiden neuvomista asiakkaille.

Peleihin ja pelaamiseen liittyvä lainsäädäntö, kuten ikärajat ja niiden noudattaminen on selviö, samoin sisältösymbolit ja niiden merkitys tiedetään ja osataan neuvoa asiakkaille. Peliohjaimet luovutetaan kuittausta vastaan lainaustiskiltä pelaajille, jotka voivat valita itse pelattavan pelin hyllystä. Pelejä lainattaessa ikäraja tulee ilmi, jos lainaajalla ei ole tarpeeksi ikää valitsemaansa peliin.

Viidennessä kysymyksessä kysyin, miten henkilökunta kokee uusien palveluiden opastamisen työssään.

Uusien palvelumuotojen, kuten e-kirjojen, pelien ja arjen tietoteknisissä ongelmissa avustaminen kirjastoissa herättää epävarmuutta ja koetaan haasteena. Kuitenkin kirjastoissamme tiedetään, että ohjaaminen ja opastaminen tulevat tulevaisuudessa lisääntymään. Yhteiskunnan tuottamien palveluiden siirtyessä verkkoon on johtanut siihen, että virallisia asioita hoidetaan sähköisesti, koska paperisia lomakkeita ei ole saatavissa. Kirjastojen henkilökuntaa pidetään yleensä puolueettomina ja luotettavina. Heiltä voidaan pyytää apua lomakkeiden täyttämiseen, joissa kysellään henkilökohtaisia asioita. Kirjastonhenkilöstön on kuitenkin tiedettävä, mihin opastamisen raja tulee vetää. Kirjastoissa on yleensä ohjeistettu, mitkä asiat ovat sallittuja asiakaspalvelutilanteissa.

Koulutuksen tarve tuli myös esille. Todettiin, ettei saatu koulutus ole vastannut asiakkaiden tarpeista tulleisiin kysymyksiin. Ongelmissa, jotka ovat tuttuja tai tulleet jo muutenkin esille osataan avustaa, mutta kysymykset saavat kohdistua henkilökunnalle vieraaseen ohjelmaan tai laitteeseen, jolloin opastaminen ei onnistu. Pelit ja pelaaminen kuuluvat edellä mainittuun alueeseen, johon koulutusta tarvittaisiin.

9 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli selvittää: Miten pienen kirjaston henkilökunta suhtautuu uusien palveluiden käyttööntamiseen? Miten henkilökunta suhtautuu pelaamiseen kirjastossa. Minkälaisia ajatuksia se on aiheuttanut. Tutkimukseni tarkoitus oli tuoda esille kirjastotyössä tapahtuneita muutoksia. Henkilökunnan osaaminen, motivaatio ja asenne vaikuttavat uusien palveluiden käyttööntamiseen. Työympäristömme muuttuu kokoajan. Kirjastojärjestelmät muuttuvat, tiloja muutetaan vastaamaan nykyajan tarpeita, sekä omatoimi- ja itsepalveluaikoja lisätään. Nämä muutokset vaikuttavat henkilökunnan motivaatioon muuttua työn mukana. Työn muutoksessa omasta osaamisesta huolehtiminen on tullut entistä tärkeämpää. Tarvitsemme sekä työpaikoilla tapahtuvaa täydennyskoulutusta, että koulutusta, jossa saamme vaikutteita muista kirjastoista ja niiden toimintatavoista. Ihmiset reagoivat muutoksiin ja uudistuksiin omalla persoonallisella tavallaan, toiset innostuvat ja toiset kyseenalaistavat uudet asiat. Pienissä kirjastoissa uusien palveluiden käyttööntäminen vaatii aina resursseja. Uusien laitteiden ja ohjelmien käyttööntäminen on haasteellisempää kuin isommissa yksiköissä, joissa henkilökuntaa on enemmän ja vertaisoppiminen sekä opettaminen voi olla helpompaa. Pienissä kirjastoissa jokainen kirjastohenkilökuntaan kuuluva joutuu ohjaamaan ja opastamaan asiakkaita, aina ei ole mahdollista kysyä neuvoa toiselta työntekijältä. Omasta osaamisesta huolehtiminen on haaste, joka voi vaikuttaa uusien palveluiden hyödyntämisen.

Opinnäytetyöhöni liittyi Tornionlaakson kirjaston työntekijöille tehty kysely, jonka perusteella ehdottaisin, että pelikaveri toimintaa jatkettaisiin ulkopuolisella ohjaajalla.

Tornionlaakson kirjasto voisi harkita uuden hankerahoituksen hakemista yhteistyössä Pellon ja Ylitornion kuntien nuorisotoimen kanssa. Hankerahalla voitaisiin palkata yhteinen työntekijä, joka hoitaisi pelikaveri toiminnan, sekä ideoisi muutenkin yhteistyötä kirjaston ja nuorisotoimen parissa. Nuoriin kohdistuvat työllistämistoimet voisivat olla myös mahdollisuus palkata yhteinen työntekijä Yhteistyö kunnan nuorisotoimen kanssa olisi järkevää, koska kirjastolla ja nuorisotoimella on yhteinen tavoite lasten ja nuorten turvallisen kehityksen tukemisessa. Tornionlaakson kirjaston henkilökunnassa ei ole henkilöä, jolla olisi halua toimia pelikaverina. Yhteisen työntekijän avulla kirjasto voisi tavoittaa myös niitä nuoria ja lapsia, jotka eivät ole vielä kirjastoa löytäneet. Osallistuminen eri pelitapahtumiin, kuten esimerkiksi kansainväliseen peliviikkoon, joka on pelikasvatuksen teemaviikko tai Lahden kirjastoissa järjestettävään Game over tyypiseen

pelipäivään, jonka teemat vaihtelevat vuosittain olisi mahdollista, jos meillä olisi henkilö joka voisi vastata tapahtumiin osallistumisesta. Tiedottamisen kannalta yhteinen työntekijä, joka on tekemisissä lasten ja nuorten kanssa saa tiedon kulkemaan laajemmin. Asiakaskyselyssä, joka tehtiin Tornionlaakson kirjastoissa 5.–19.12.2016, toivottiin pelikaveritoiminnan jatkumista. Kirjaston henkilökunnalle tehdyssä kyselyssä toivottiin myös pelitoiminnan jatkumista esimerkiksi peli-iltoina ja turnauksina.

Kyselyn perusteella ehdotan myös, että kirjastossa olisi mahdollista paremmin tutustua uusiin teknisiin laitteisiin ja ohjelmiin, myös sellaisiin, joita kirjastossa ei ole. Kirjaston henkilökunnan tehtäviin kuuluu asiakkaiden opastus ja ohjaus. Tehtävä koettiin haasteena ja se aiheutti epävarmuuden tunnetta. Työtehtävät, jotka eivät toistu päivittäin, eikä niihin muodostu rutiinia tarvitsevat harjoittelua, jotta ne hallitsee tarvittaessa. Pienet lyhyet koulutukset ja harjoittelutuokiot toisivat varmuutta tehtävien osaamiseen. Lapin aluehallintovirasto järjestää koulutuksia, joihin voi osallistua myös etänä. Verkkokoulutuksia järjestetään hyvin monista aiheista, niiden sisällöt on räätälöity tarpeen mukaan. Verkkokoulutusten kesto on yleensä noin 1,5 h, ja niihin voi osallistua päätteellä työpaikalta.

Opinnäytetyöni ajankohtaisuus korostui työn kehittyessä. Tammikuussa 2017 voimaan tulleessa *Kirjastolaissa* edellytetään, että kirjastot tarjoavat mm. ohjausta ja tukea tiedon hankintaan ja käyttöön sekä monipuoliseen lukutaitoon, joksi pelilukutaito myös luetaan. Laissa mainitaan myös tilat ja välineistö, joiden tulee olla tarkoituksenmukaisia sekä osaava henkilöstö. Toimiminen yhteistyössä kunnan eri toimijoiden, seurojen ja järjestöjen kanssa vahvistaa kirjaston asemaa paikkakunnan elinvoiman ja vaikuttavuuden lisääjänä. Seutukuntamme väestö ikääntyy. Senioreille on tarjolla erilaista toimintaa kunnan ja järjestöjen puolesta. Mielestäni on tärkeitä, että lapsille ja nuorille voidaan kirjastossa tarjota mahdollisuus pelaamiseen ja yhdessäoloon turvallisessa ympäristössä.

Opinnäytetyön tekeminen oli hyvin opettavainen, en ole koskaan aiemmin tehnyt vastaavaa työtä. Teorian vertaaminen käytäntöön oli mielenkiintoista, huomasin yhteneväisyyksiä lukemastani kirjallisuudesta, kuin myös käytännönkokemuksista ilmeni. Opinnäytetyöprosessin aloittaminen oli aluksi vaikeaa, vaikka minulla oli selkeä käsitys työni aiheesta. Kirjoittamisen aloittaminen ja asioiden jäsenteleminen tuntui hankalalta. Olen koko opiskeluajan ollut töissä, joten aikataulut ja siinä pysyminen vaatii tarkkaa suunnittelua. Kysymyksiin sain vastauksen määräajassa, mutta nyt muuttaisin joitakin kysymyksiä. Pelien ikärajoja ja sisältösymboleja koskevaan kysymykseen oli

mahdollista vasta yhdellä sanalla eikä siitä saanut tutkimusmielessä tarpeeksi informaatiota. Olen tyytyväinen kyselyn tekotapaan. Lähettämällä kysymykset sähköpostilla, johon oli mahdollista vastata anonyymisti, sain rehellisempiä mielipiteitä, kuin kasvokkain tapahtuvassa kyselyssä. Olin hanketyöntekijänä Nuortentila hankkeessa 2015, tein pelikonsolihankinnat sekä osallistuin molempien toimipisteiden tilasuunnitteluun. Koin tämän asian myös haasteena, koska työskentelen itse Tornionlaakson kirjastossa Pellon toimipisteessä.

LÄHTEET

Alameri–Sajamaa, R. 2007. Tervetuloa sitten aikuisina. Teoksessa. Alameri–Sajamaa.(toim.), Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: Gummerus.12 – 20.

Eteläaho, T. 2007. Meän paras selvitys: Pellon ja Ylitornion kirjastojen yhteistyömahdollisuuksista. Lapin kirjasto, 8 – 9.

Forsten, M. 2007a. Pelit ja pelaaminen kirjastossa. Teoksessa Alameri–Sajamaa, R. (toim.), Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: Gummerus, 53 – 70.

Grahn–Laasonen, S. 2016. Kirjaston on uudistuttava. Kirjastolehti (1), 11.

Hirsjärvi, S. Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Hämeenlinna: Karisto.

Holmberg, K. Huvila, I. Kronqvist–Berg, M. Nivakoski, O. & Widen–Wulf, G. 2009. Kirjasto 2.0 Muuttuva osallistumisen kulttuuri. Helsinki: BTJ.

Jakonen, O. 2015. Kokeileva ja kehittyvä kirjasto? Viitattu 28.12.2016,
http://www.cupore.fi/documents/Kirjastonselvitys_Cupore_v10_valmis.pdf.

Keskustakirjasto.fi. 2016. Kirjastosta tulevaisuuden automaatti. Viitattu 24.11. 2016,
<http://keskustakirjasto.fi/2016/08/25/kirjastosta-tulevaisuuden-tietoautomaatti>

Kirjastolaki 4.12.1998/904.

Kirjastopolitiikka 2015. 2009. Helsinki: Opetus– ja kulttuuriministeriö.

Kirjastot. fi 2016a: Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Viitattu 19.11.2016,
http://visualisointi.kirjastot.fi/hankkeet#!/fi/projects/bars/total/ColSel_Teema/.

Kirjastot.fi. 2016b. Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Viitattu 19.11.2016, <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/k%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4-palvelun-keski%C3%B6ss%C3%A4-case-rovaniemen-nuortenkirjasto>.

Kirjasto.fi. 2016c. Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Viitattu 19.11.2016, <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/kirjastosta-avoin-oppimisymp%C3%A4rist%C3%B6-%E2%80%93-lastenkirjasto-maasel%C3%A4n-koululle-0>.

Kirjastot.fi. 2016d. Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Viitattu 27.12.2016, <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/tornionlaakson-kirjaston-nuortentilat>.

Kirjastot.fi.2016e. Mediakasvatus. Viitattu.14.11.2016, http://www.kirjastot.fi/mediakasvatus?language_content_entity=fi#.WHUqAPmLTIU.

Kirjastot.fi. 2016f, Pelit kirjastossa. Viitattu 14.11.2016, http://www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa?language_content_entity=fi#.WHUqXPmLTIU.

Kuntalaki 10.4.22015/410.

Kuukasjärvi, S. Kirjastonhoitaja Tornionlaakson kirjasto. Sähköpostiviesti susanna.kuukasjarvi@ylitornio.fi, 8.1.2017.

Launonen, V. 2015. Sosiaalisuuden muutos kirjastoissa. Teoksessa. Hokkanen, L. (toim.), Sosiaalinen kirjasto. Helsinki: Avain. 49 – 65.

Marjomaa, H. & Oikonen, H. Pelin paikka.2014. Viitattu 3.1.2017, http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_julkinen_140804.pdf.

Mustikkamäki, M. Pelilukutaidon lähteillä – Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen. 99–109, Viitattu 14.11.2016, <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>.

Mäki, K. Työpajatoiminnan ohjaaja, Pellon kunta. Sähköpostiviesti kari.maki@pello.fi, 9.11.2016.

Nicholson, S. Why gaming? Digitale Bibliothek 1(1), 17. Viitattu 31.10.2016,
<http://scottnicholson.com/pubs/whygamingbiblio.pdf>.

Nicholson, S. 2010 Scratch the gaming itch. Digitale Bibliothek 2(2), 42. Viitattu 31.10.2016,
<http://scottnicholson.com/pubs/mitscratch.pdf>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2015 Tekijäoikeus. Viitattu 14.11. 2016,
http://www.minedu.fi/OPM/Tekijaenoikeus/tekijaenoikeusneuvosto/tekijaenoikeusneuvoston_lausunnot/2015.html?lang=fi.

Pelikasvattajan käsikirja. 2014 Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.

Pelitutkimus.fi.2010. Mustikkamäki, O.Viitattu 24.11.2016,
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>

Purhonen, K. 2015. Muuttuva työ – kirjaston hyllynvälistä ja nuorisotalon ikkunasta kurkistaa kolmas työ. Teoksessa Hokkanen, L. (toim.), Sosiaalinen kirjasto. Helsinki: Avain. 88 – 119.

Relander & Saarti 2015. Viisas kirjasto vai älykäs tietoverkko? Teoksessa Relander, J & Saarti, J. (toim.), Kirjaston kuolema. Helsinki: Avain. 136 - 138

Suomenkirjastoseura.fi/ 2016, Mediakasvatus yleisissä kirjastoissa. Viitattu 2.11.2016,
http://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus_koko%20julkaisu%20netiss%2024%202%202014.pdf.

Tilastokeskus. Seutukunta— ja maakuntakatsaus 2015. Viitattu 31.10.2016,
http://www.stat.fi/tup/julkaisut/tiedostot/julkaisuluettelo/yyti_skat_201500_2015_14244_net.pdf

Tornionlaakson kirjasto sopimus 2010. Viitattu 19.10.2016,
<http://www.ylitorio.fi/palvelut/sivistystoimi/tornionlaakson-kirjasto.html>.

Tuomi, J & Saarjärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisältöanalyysi. 5. uudistettu painos. Helsinki: Tammi..

Valtioneuvosto.fi 2016. Laki yleisistä kirjastoista. Viitattu 12.12 .2016,
<http://valtioneuvosto.fi/paatokset/paatos?decisionId=0900908f8050b29d>.

Ward,D. 2007. Up, up, down, down,lefr, righth,left, right, a, b , select,start: Learning from games nd gamers in library Teoksessa. 2.0. Library 2.0 beyond. Innovative Technologies and Tomorrow´s User. Courtney,N. (toim.), Westport: Libraries Unlimited., 105–118.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. Juva: PS–kustannus.

Yleisten kirjastojen laatusuositukset. 2010. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö.

Ylitornion kunta.fi. Viitattu 9.11.2016, <http://www.ylitornio.fi/palvelut/sivistystoimi/nuoriso.html>.

Vastaamalla tähän kyselyyn **voit vaikuttaa kirjaston nuortentilan suunnitteluun ja toimintoihin.**

Minkälainen on **unelmiesi kirjaston nuortentila** johon sinä tulisit? Täydennä tyhjät kohdat

a Nuortentilassa on ainakin _____ ja

b Siellä ei ole _____ eikä

c Mukavinta kirjastossa on

d Kirjastossa voin

Mitä toivoisit kirjaston tarjoavan ...

- Elokuvailtoja
- Laajempaa pelivalikoimaa
- Kirjavinkkausta (esittelyä)
- Laajemmin sähkökirjoja sekä niiden lukulaitteita
- Mahdollisuus pelata lautapelejä
- Paikan jossa voin olla rauhassa
- Paikan jossa voin olla kavereiden kanssa
- Haluaisin pelata konsolipelejä
kerro vielä mikä pelikonsoli on mielestäsi paras (vastaamalla voit vaikuttaa laitteiden hankintaa)

- Toivoisin enemmän, olen kiinnostunut

Jos en käytä kirjastoa, miksi? Alleviivaa sopivia vaihtoehtoja.

Ei ole kiinnostava, pelkään unohtavani palauttaa lainat, löydän internetistä, minulla on muita harrastuksia, ei ole kiinnostavaa lainattavaa, en lue, kirjasto on tylsä paikka, pitää olla hiljaa, aukioloajat eivät sovi minulle, liian kaukana, minulla ei ole kirjastokorttia.

Miten pelit kuuluvat työtehtäviisi?

Millä tavoin konsolipelit ja pelaaminen näkyvät kirjastossa?

- *sopivatko ne mielestäsi kirjaston kokoelmaan?*
- *millaisia ovat mielestäsi pelaamisen haitat ja hyödyt kirjastossa?*

Miten suhtauduit Nuortentila hankkeeseen, jossa pelikonsolit hankittiin?

- *onko suhtautumisesi muuttunut kuluvan vuoden aikana?*

Miten Pelikaveritoiminta onnistui mielestäsi?

- *onko toiminnalla tulevaisuutta, vai olisiko parempi että järjestettäisiin peli-iltoja ja –turnauksia?*

Osaatko tarvittaessa neuvoa ja opastaa pelien ikärajojen ja sisältösymbolien merkityksistä?

Miten koet uusien palvelujen, kuten pelien, pelaamisen, e–kirjojen arkipäivän tietotekniikkapulmissa avustamisen työssäsi.