

Anne-Kaisa Hyttinen

## **Digitaalinen pelaaminen kirjastossa**

Opinnäytetyö

Kevät 2014

Liiketoiminnan ja kulttuurin yksikkö

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminnan ja kulttuurin yksikkö

Koulutusohjelma: Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto:

Tekijä: Anne-Kaisa Hyttinen

Työn nimi: Digitaalinen pelaaminen kirjastossa

Ohjaaja: Ari Haasio

Vuosi: 2014 Sivumäärä: 56 Liitteiden lukumäärä: 2

---

Digitaalisten pelien pelaaminen on yleistynyt viime vuosina älypuhelimien ja sosiaalisen median käytön myötä. Myös monet kirjastot lainaavat digitaalisia pelejä asiakkailleen ja mahdollistavat pelaamisen tiloissaan asiakaspäätteillä sekä konsoleilla. Kirjastoihin ollaan myös viime vuosina rakennettu pelihuoneita ja digitaalinen pelaaminen näkyy kirjastoissa erilaisissa tapahtumissa ja turnauksissa.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on kartoittaa digitaalisen pelaamisen muotoja ja sitä koskevia käytäntöjä kotimaisissa kirjastoissa. Tutkimusongelmana oli digitaalisen pelaamisen asema kirjastojen palvelutarjonnassa, eli miten kirjastoissa tarjottiin digitaalisen pelaamisen palveluja, kenelle nämä palvelut oli kohdennettu ja minkälaisia käytäntöjä kirjastoissa oli digitaalisen pelaamisen suhteen.

Tutkimusmenetelmänä käytin kvalitatiivista eli laadullista menetelmää, jota varten keräsin tietoa kirjastoammattilaisia puhelimitse haastattelemalla. Opinnäytetyötä varten haastattelin yhdeksää henkilöä kahdeksasta eri kirjastosta ja lisäksi kahta henkilöä haastattelin sähköpostitse. Haastattelut suoritettiin 12.3. – 21.3.2014 välisenä aikana.

Haastattelujen perusteella suurin kirjastossa pelaava asiakasryhmä ovat lapset, erityisesti ala-asteikäiset, heille myös on suunnattu enemmän digitaalisen pelaamisen palveluja. Ohjattua digitaalista pelaamista on kirjastoissa harvemmin, mutta erilaisten tapahtumien ja teemapäivien yhteydessä järjestetään esimerkiksi digitaalisten pelien turnauksia ja peli-aiheisia luentoja.

Avainsanat: digitaalinen pelaaminen, pelikasvatus, pelikokemus, kvalitatiivinen tutkimus, kirjastopalvelu

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## **Thesis abstract**

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and Information Services

Specialisation:

Author: Anne-Kaisa Hyttinen

Title of thesis: Digital gaming in libraries

Supervisor: Ari Haasio

Year: 2014      Number of pages:56      Number of appendices: 2

---

In the past few years digital gaming has become more popular pastime activity as people are becoming more accustomed to using smart phones and social media in their daily lives. Many public libraries have digital games in their collections and it is possible to play various types of digital games on the public terminals and game consoles of library. Libraries have also built gaming rooms and digital gaming is present in game tournaments and various theme events held in libraries.

The objective of this research is to show how digital gaming services are provided to customers in Finnish public libraries, what kind of policies libraries have according to digital gaming, and what digital gaming services are available. In this study, I also wanted to find out if there is a specific group who plays digital games in the library and if gaming programs are targeted at some specific group.

As a research method, I used a qualitative approach. The data was collected via phone and e-mail interviews from library professionals around Finland. I interviewed nine library professionals via phone and two via e-mail, interviews were done between the 12 and 21 of March 2014.

According to library professionals, the largest group playing digital games in the library are children, especially elementary-school children. Libraries also provide digital gaming services mostly for young children, but various events, such as the National Gaming Day and retro gaming tournaments, have attracted wider audience, as well.

Keywords: digital gaming, game upbringing, game experience, qualitative research, library service

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
Käytetyt termit ja lyhenteet .....	6
1 JOHDANTO .....	8
2 DIGITAALINEN PELAAMINEN .....	10
2.1 Digitaalisen pelaamisen hyviä puolia .....	10
2.2 Digitaalisen pelaamisen mahdolliset haittavaikutukset.....	11
2.3 Digitaalinen pelaaminen ja oppiminen.....	13
3 DIGITAALINEN PELIKULTTUURI JA KIRJASTOT .....	14
3.1 Muuttuva kirjasto ja digitaalinen pelikulttuuri .....	14
3.2 Digitaaliset pelit osana kirjastokokoelmia.....	14
3.3 Digitaalinen pelaaminen ja pelitilat kirjastossa .....	16
4 KIRJASTO, DIGITAALISET PELIT JA MEDIAKASVATUS .....	18
4.1 Digitaalisten pelien ikäraajat .....	18
4.2 Pelaamisen rajoittaminen kirjaston tiloissa.....	19
4.3 Kirjasto ja pelikasvatus.....	20
5 DIGITAALINEN PELIKOKEMUS KIRJASTOYMPÄRISTÖSSÄ.....	22
5.1 Pelikokemus kirjastossa.....	22
5.2 Sosiaalinen pelikokemus.....	24
5.3 Kerronnallinen pelikokemus .....	25
5.4 Toimintapelikokemus .....	26
5.5 Tietopelikokemus .....	27
5.6 Strategiapelikokemus.....	28
5.7 Pelikokemuksen toteuttaminen kirjastossa .....	29
6 TUTKIMUS JA SEN TOTEUTUS .....	31
6.1 Tutkimuksen taustaa .....	31
6.2 Tutkimusongelma ja tutkimusmenetelmät .....	32
6.3 Teemahaastattelu ja haastattelun toteutus .....	33

7	TUTKIMUSTULOKSET .....	36
7.1	Digitaalinen pelaaminen kirjastossa .....	36
7.2	Digitaalisen pelaamisen muodot kirjastossa .....	39
7.3	Digitaalisen pelaamisen mahdollisuudet ja lisäarvo kirjastossa .....	41
8	LOPUKSI .....	44
8.1	Tulosten yhteenveto.....	44
8.2	Kehitysideat .....	47
9	TUTKIMUKSEN ARVIOINTI.....	49
	LÄHTEET .....	51
	LIITTEET .....	56

## Käytetyt termit ja lyhenteet

- Digitaalinen peli** Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla, kuten kännyköillä, pelattavia pelejä. Pelilaitteina toimivat tietokoneet, mukana kulkevat käsikonsolit, tabletit, matkapuhelimet sekä pelaamista varten tehtyt konsolit. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 4.)
- Mobiilipeli** Mobiilipeli on digitaalinen peli, jota pelataan matkapuhelimella tai kämmentietokoneella (tablet). Mobiilipeleihin eivät sisälly käsikonsoleilla, kuten Nintendo DS:llä ja PlayStation Portablella pelattavat pelit. Mobiilipelit ladataan puhelinoperaattorin verkosta tai tietokoneelta, esimerkiksi bluetooth -tekniikkaa käyttämällä. Osa mobiilipeleistä toimii tekstiviestien, multimediamiestien tai GPRS:n paikkatunnistuksen avulla. (Wikipedia 2013.)
- Oppimispelit** Oppimispelit ovat pelejä, jotka on suunniteltu opettamaan jotain tietoa tai taitoa. Niitä voidaan käyttää sekä kotona että kouluissa, mutta niiden pääasiallinen tarkoitus on tukea opetusta. Oppimispelit eivät tarkoita pelkästään tietokoneella pelattavia pelejä, vaan pelillisiä ja leikkilisiä ominaisuuksia voidaan yhdistää myös hyvin erilaisiin oppimisympäristöihin. (Saarenpää 2009.)
- Pelilukutaito** Pelilukutaito on kykyä erottaa leikki ja todellisuus toisistaan. Pelilukutaitoinen erottaa pelien ympäristöt ja ihmiset todellisesta maailmasta ja ihmisistä. Pelilukutaitoa on myös kyky erottaa eri pelityypit toisistaan ja omaksua pelien läpiviemiseen tarvittavia taitoja. Jokaisella joka on joskus pelannut jotain peliä, on jonkin kaltainen pelilukutaito. Pelaaja ymmärtää pelien säännöt ja niiden lainalaisuudet. Ihmisellä on kyky pienestä asti tunnistaa leikki lei-

kiksi ja sen säännöt todellisuudesta poikkeaviksi säännöiksi. Pelissä pätevät tietyt sovitut säännöt, jotka koskevat kaikkia pelaajia koko pelin ajan. (Lastenkirjastokurssi 2014.)

### **Retropeli**

Retropelaamisella tarkoitetaan vanhojen tietokone-, video- ja kolikkopelien harrastamista. Yleisesti käsitteellä "retropeli" tarkoitetaan 1970-luvulta 1990-luvun alkuvuosille julkaistuja pelejä. (Wikipedia 2013.)

# 1 JOHDANTO

Digitaalinen pelaaminen on viime vuosina yleistynyt älypuhelimien ja sosiaalisen median käytön myötä (Niipola 2012, 132). Pelaaminen ei ole enää pienten piirien harrastus, vaan jopa 98 prosenttia suomalaisista pelaa erilaisia pelimuotoja ja digitaalisia pelejä ainakin toisinaan pelaa 73 prosenttia väestöstä - aktiivisia digipelaajia on jopa 54 prosenttia eli hieman yli puolet suomalaisista (Karvinen & Mäyrä 2011,2). Digitaalisesta pelaamisesta käytävä keskustelu mediassa on myös muuttunut hieman monipuolisemmaksi, eikä pelaamista enää nähdä mustavalkoisesti pelkästään hyvänä tai pahana asiana. Digitaalinen pelaaminen on saanut myös arvostusta kotimaisen peliteollisuuden menestymisen myötä. Digitaaliset pelit on myös alettu nähdä kulttuurituotteina pelkän viihteellisyyden sijaan ja niitä on alettu hyödyntämään aktiivisesti opetuksessa.

Digitaalinen pelaaminen tuli kirjastoihin CDROM -koneiden myötä, jotka tarjosivat asiakkaille pelimahdollisuuden. Internet yhteyksien myötä kirjastojen asiakaspäätteillä oli mahdollista pelata myös selainpelejä, kuten RuneScapea. 2000 -luvulla kirjastoihin alettiin hankkia lainattavia digitaalisten pelien kokoelmia eri konsolialustoille ja hieman myöhemmin kirjaston tiloihin ilmestyivät myös konsolit, kuten Sonyn PlayStation, Microsoftin Xbox ja Nintendon Wii. Kaikissa kirjastoissa ei toki konsoleita ole, mutta pelejä on myös monessa muussa muodossa, kuten erilaisina lautapeleinä tai roolipelikerhoina. Myös tablet -laitteilla on mahdollista pelata joissain kirjastoissa ja langaton verkko kirjastoissa mahdollistaa asiakkaiden omilla mobiililaitteilla pelaamisen.

Digitaalisten pelien kokoelmatyöstä on viime vuonna tehty kaksi opinnäytetyötä ja digitaalisten peliturnausten sekä erilaisten pelitapahtumien järjestämisestä kirjastossa on julkaistu englanniksi muutamia kirjoja. Valitsin aiheekseni digitaalisen pelaamisen kirjastossa, koska se on aiheena melko ajankohtainen ja kokoelmien lainaamisen lisäksi digitaalisia pelejä on mahdollista jo pelata monissa kirjastoissa. Tarkoitukseni oli kartoittaa, miten erilaiset kirjastot tarjoavat digitaalista pelikulttuuria asiakkailleen. Tutkimuskysymykseni, ja se mihin pyrin opinnäytteessäni vastaamaan, on mikä on digitaalisen pelaamisen asema kirjastoissa. Pyrin haastattelujen kautta selvittämään sitä, minkälaisia käytäntöjä eri kirjastoilla on digitaalisen pe-



laamisen suhteen tiloissaan ja minkäläistä toimintaa kirjastoissa on digitaalisen pelaamisen ympärillä, ketkä pelaavat kirjastossa ja mille asiakasryhmille digipelaamista on toteutettu.

## 2 DIGITAALINEN PELAAMINEN

### 2.1 Digitaalisen pelaamisen hyviä puolia

Digitaalisella pelaamisella on useita myönteisiä vaikutuksia pelaajaan (Luhtala, ym. 2013, 8). Sen avulla eri-ikäiset pelaajat voivat kehittää niin kognitiivisia, motorisia kuin sosiaaliakin taitoja. Monet pelit edellyttävät myös erilaisten roolien ottamista, yhteistyötaitoja ja strategista päätöksentekoa. Pelit ovat myös hyvä keino kehittää kielitaitoa, sillä usein valikot ja itse tarina ovat englanniksi. Digitaalisia pelejä on hyödynnetty myös erilaisissa terapioissa sekä potilashoitoa tukevana toimintana. Esimerkiksi Utahin yliopiston tutkimukset osoittivat, että pelaamisesta oli apua masentuneiden potilaiden hoidossa, autistisille lapsille sekä Parkinsonin taudista kärsiville (Mykkänen 2013, 5).

Pelaamisen hyötyjä käsiteltäessä esiin nostetaan usein varta vasten oppimista ja opiskelua varten suunnitellut oppimispelit ja simulaatiot, mutta etenkin lapsille ja nuorille suurin osa pelien hyötyvaikutuksista tulee epämuodollisen oppimisen kautta (Meriläinen 2013, 32).

Digitaalisen pelaamisen fyysisinä hyötyinä pelaajalle voidaan pitää parantunutta silmän ja käden koordinaatiota, nopeampia reagointiaikoja sekä kehittyntä tilanhahmotuskykyä (Prensky 2007, 45; Meriläinen 2013, 35). Esimerkiksi laboratoriooloissa on testattu, että toimintapelien, kuten Call of Duty, kohtuullisella pelaamisella pelaajan näkö- ja hahmotuskyky paranee huomattavasti ja muutokset ovat pitkäkestoisia. Digitaalisten pelien pelaajat erottavat myös pelaamattomia helpommin erilaisia värisävyjä ja pystyvät keskittymään samanaikaisesti useampaan ärsykkeeseen. Erityyppisten pelien on todettu aktivoivan aivojen eri osia (Bavelier 2012.) Monimutkaisten digitaalisten pelien on todettu niin ikään parantavan myös strategista ajattelua, kehittävän ongelmanratkaisutaitoja sekä sopeutuvuutta nopeisiin muutoksiin, jota tarvitaan esimerkiksi nykyajan työmarkkinoilla (Steinberg 2011, 19 – 20).

Digitaaliset pelit mahdollistavat usein myös erilaisten identiteettien kokeilun ja toisen asemaan asettumisen. Peliympäristössä on turvallista myös kokeilla erilaisia

moraalisiakin valintoja ja nähdä niiden seuraukset (Gee 2007, 37 & 46; Meriläinen 2013, 33, 36 - 37). Ihmisen henkistä hyvinvointia pelaaminen edistää myös tuottamalla onnistumisen tunteita esimerkiksi vaikean vastustajan kukistamisesta tai yksinkertaisenkin tehtävän läpi pelaamisesta. Onnistumisen elämysten vastapainona pelaaminen opettaa myös pettymistä, mikä on tärkeää erityisesti nuorimille pelaajille (Meriläinen 2013, 36).

Monissa digitaalisissa peleissä hyödynnetään nykyään internet-yhteyden kautta sosiaalisuutta. Digitaalinen sosiaalisuus on tullut sosiaalisen median myötä myös konsolipeleihin ja -pelaamiseen ja moninpelitilat ovat konsolipeleissä yleistyneet. Pelimaailmassa voi myös tavata hyvin erilaisia ja eri-ikäisiäkin ihmisiä. Pelien kautta solmituilta sosiaalisilta kontakteilta voi oppia ja näin laajentaa myös omaa näkemystään (Saanio 2013, 9). Yhteisöllisyys ja yhdessä tekeminen ovatkin keskeinen osa digitaalista pelaamista. Pelit tarjoavat myös seikkailuja, ruokkivat mielikuvitusta ja tuovat vaihtelua arkeen (Haasio 2013, 26).

Kirjastoissa asiakkaiden pelikokemukset ovat yleensä melko lyhytkestoisia, mutta niissäkin ehtii jo saada onnistumisen tunteita. Kirjaston yhteisöllisissä pelitapahtumissa on mahdollista myös kehittää sosiaalisia taitojaan. Pelaamalla kehittyy myös pelilukutaito, joka on yksi osa medialukutaitoa ja tärkeää pelikulttuurin ymmärtämisessä ja kokemisessa.

## **2.2 Digitaalisen pelaamisen mahdolliset haittavaikutukset**

Digitaalinen pelaaminen saattaa olla myös haitallista, jos pelaajan fyysinen terveys tai normaali arki alkaa kärsiä siitä. Myös läheiset ihmissuhteet saattavat Robertsinkin (2010, 65 – 66) mukaan rajoittua vain verkkotuttaviin ja kasvokkain käytävä vuorovaikutus muiden ihmisten kanssa jäädä lähes kokonaan. Vaikka pelit koukuttavia ovatkin niiden tuottamien onnistumiskokemusten ja pelaajalle räätälöityjen haasteiden ansiosta, ne eivät yleensä ole kuitenkaan syy siihen miksi pelaaminen karkaa käsistä joillakin. Monesti taustalla saattaa olla esimerkiksi koulukiusaamista, ihmissuhdeongelmia tai vaikeaa masennus. Tällöin pelien maailma koetaan erään-

laisena turvapaikkana, jolla pyritään korvaamaan tosielämän pettymyksiä (Silvennoinen 2013, 101).

Digitaalinen pelaaminen ja digitaaliset mediasisällöt aiheuttavat myös univaikeuksia erityisesti silloin, kun on pelattu myöhään. Monet pelituttavat saattavat asua eri aikavyöhykkeillä ja peli-istunnot venyvät myöhään yöhön tai seuraavaan aamuun. Ammattikasvattajat suosittelvatkin, ettei esimerkiksi lastenhuoneissa olisi pelikonsoleita tai muita laitteita, joilla olisi mahdollista pelata – pelaaminenkin olisi hyvä lopettaa pari tuntia ennen nukkumaan menoa, jotta aivot ehtisivät päästä lepotilaan (Vanas 2014, 24).

Lasten videopeliharrastukseen liittyy myös vanhempien ja yhteiskunnan puutteellinen valvonta, sillä vanhemmat eivät useinkaan tarkista lastensa pelaamien pelien ikärajoja (Anderson, Gentile & Buckley 2008, 21). Vaikka pelkkä altistuminen mediaväkivallalle ei aiheuta äärimmäisen väkivaltaista käytöstä, se saattaa yhdessä muiden riskitekijöiden, kuten perheväkivallan, sosiaalisten ja taloudellisten vaikeuksien, kanssa lisätä lasten ja nuorten aggressiivista käytöstä (Anderson, ym. 2008, 79 – 80; Haasio 2013, 29). Teknologia ei siis itsessään aiheuta ongelmia, mutta yhdistettynä kannattelevan yhteisöllisyyden puuttumiseen se saattaa vaikuttaa haitallisesti erityisesti nuorempiin pelaajiin (Oksanen ja Näre 2006, 35; Roberts 2010, 10).

Kiellot ja rajoitukset eivät välttämättä ole ratkaisu digitaalisesta pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvien ongelmien kitkemiseen, vaan kasvattajien tulisi osoittaa mielenkiintoa kasvatettavaa kohtaan ja pyrkiä siihen, että kotona olisi avoin keskustelu ympäristö, jossa olisi mahdollista puhua myös digitaalisista peleistä. Monesti myös ongelmapelaamisena nähdyn toiminnan taustalla on muita ongelmia (Haasio 2013, 36), jotka kannattaa selvittää ennen pelaamisen totaalikieltämistä.

Kirjastossa valvotaan pelien ikärajoja tarkasti ja monissa kirjastoissa puututaan myös siihen, miten pelaajat kommunikoivat keskenään. Kirjasto onkin hyvä ja turvallinen ympäristö ehkäisemään muutamia pelaamisen haittavaikutuksia, mutta päävastuu on silti lasten kasvattajilla.

### 2.3 Digitaalinen pelaaminen ja oppiminen

Kaikenlaisesta pelaamisesta voi olla hyötyä. Uusia taitoja ei opita vain oppimispeleiden kautta. Pelien avulla oppiminen on usein motivoivaa ja taidot voivat karttua melkein huomaamatta (Luhtala, ym. 2013, 8). Prenskyn (2006, 8) mukaan jatkuva digitaalisen median läsnä-olo on muovannut lasten tapaa käsitellä ja oppia asioita, muutoksia tapahtuu niin neurologisella kuin sosiaalisellakin tasolla. Digitaaliset pelit ovatkin oikein hyödynnettynä tehokas lisä perinteisille oppimismenetelmille.

Digitaalisten pelien oppimismekaniikka perustuu kokeilun ja virheiden kautta oppimiseen. Pelit ovat anteeksiantava ympäristö, sillä niissä voi tehdä virheitä ilman epäonnistumisen pelkoa ja virheistä on mahdollista myös oppia. Peli antaa yleensä selvän haasteen, sopivalla vaikeusasteella sekä sopivina annoksina tietoa, jotta pelaaja voi selvittää haasteen järkeilyn ja luomiensa strategioiden pohjalta (Prensky 2006, 8; Salen 2010). Digitaaliset pelit ovat myös siinä mielessä hyvä opetuksen väline, että niillä voidaan simuloida erilaisia tilanteita ja niiden avulla voidaan harjoitella uusia tilanteita turvallisessa ympäristössä (Gee 2013, 12 – 13).

Tutkijat kuitenkin korostavat sitä, ettei videopeli sellaisenaan opeta kovin paljoa (Prensky 2006, 109; Salen 2010). Vuoropuhelun merkitys pelin aikana on erittäin tärkeää, sillä silloin pelaaja voi joko toisen pelaajan tai kasvattajan kanssa esimerkiksi reflektoida pelissä tekemiään valintoja. Digitaaliset pelit ovat myös erinomainen keino vanhemmille päästä mukaan lasten digitaaliseen kulttuuriin. Yksi tärkeimmistä asioista, jonka monen pelaajan pelattavat verkkopelit opettavat, on yhteistyön ja toisten auttamisen merkitys (Prensky 2006, 106).

## **3 DIGITAALINEN PELIKULTTUURI JA KIRJASTOT**

### **3.1 Muuttuva kirjasto ja digitaalinen pelikulttuuri**

Kirjastot ovat viime vuosina monimuotoistuneet niin tiloina kuin tarjoamiensa palvelujen kautta (Kivioja & Pärssinen 2013, 26). Helsingin kirjastotoimenjohtaja Tuula Haaviston mukaan kirjastot ovat siirtyneet kokoelmakeskeisyydestä asiakaskeisyyteen erityisesti internetin tulon myötävaikutuksesta. Haaviston mukaan kirjastot pysyvät muutoksista huolimatta kirjastoina, mutta tällä hetkellä tapahtuvien muutosten lopputulosta on vielä vaikea nähdä.

Digitaaliset pelit ovat kulttuurituotteita siinä missä kirjat, elokuvat ja musiikkikin. Pelit ovat yksi muoto tarinoita, joiden parissa ihmiset haluavat viihtyä ja kirjastojen on pystyttävä tarjoamaan asiakkailleen myös tällaisia sisältöjä (Marjomaa 2013, 76). Digitaalisilla peleillä on myös kiinteä yhteys populaarikulttuuriin: monissa peleissä seikkailee samoja hahmoja kuin kirjallisuudessa, elokuvissa ja muissa kulttuurin muodoissa. Pelaaminen on myös erittäin suosittu harrastus ja vapaa-ajanviettomuoto – Karvisen ja Mäyrän (2011, 2) mukaan 98 prosenttia suomalaisista pelaa erilaisia pelimuotoja ja digitaalisia pelejä ainakin toisinaan pelaa 73 prosenttia väestöstä, joista aktiivisia pelaajia on 54 prosenttia eli hienoinen enemmistö.

Digitaaliset pelit inspiroivat useita pelaajia myös erilaisiin luoviin harrasteisiin, kuten fanfiktion kirjoittamiseen, pelihahmoihin liittyvien tarinoiden kirjoittamiseen ja piirtämiseen, peleihin liittyvien oppaiden tai wikien kirjoittamiseen, arvosteluihin, pelivideoiden tekoon tai askartelemaan itse pelimaailmaan liittyvää rekvisiittaa.

### **3.2 Digitaaliset pelit osana kirjastokokoelmia**

Digitaalisten pelien kokoelmatyöstä tehtiin viime vuonna kaksi opinnäytetyötä: Matti Mänty (Turun AMK) tutki Turun kaupunginkirjaston digitaalisten pelien hankintaperusteita ja Noora Pietilä (Seinäjoen AMK) tutki digitaalisten pelien hankin-

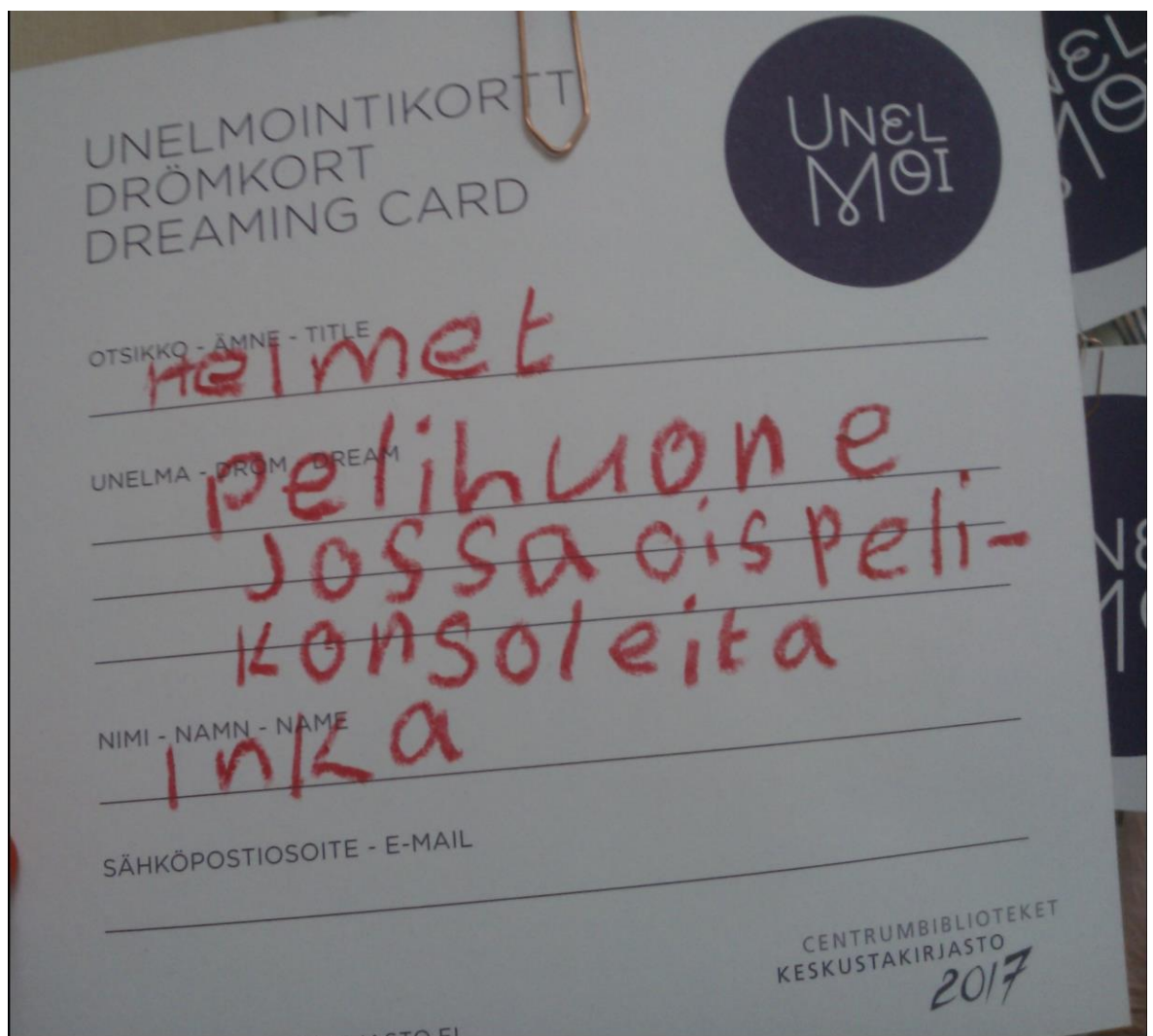
tapäätöksiin vaikuttavia tekijöitä yleisissä kirjastoissa. Digitaalisten pelien kokoelmatyöhön ollaan opinnäytteiden perusteella kiinnitetty huomiota viime vuosina, vaikka lainattavat digitaaliset pelikokoelmat ovatkin kotimaisissa kirjastoissa vielä varsin tuore ilmiö (Mänty 2013, 9). Toisaalta Pietilän (2013,32) tekemän kyselyn mukaan vain 20 prosenttia siihen vastanneista kirjastoammattilaisista oli varmasti sitä mieltä, että peleihin tullaan keskittymään aineistolajina enemmän kuin aikaisemmin.

Yleisissä kirjastoissa on vielä mahdollista pelata CDROM -pelejä, mutta rompuista ollaan Marjomaan (2013, 78) mukaan siirtymässä lainattaviin konsolipelikokoelmiin. Tietokonepelien lainaamista hankaloittavat niiden kopiosuojauskäytännöt ja mikäli kirjaston koneilla mahdollistettaisiin tietokonepelien pelaaminen, olisi pelilaitteistoa päivitettävä ja tämä kävisi kirjastolle kalliiksi. Konsolipelikokoelmien lainaaminen on hyvä tapa palvella kirjaston pelaavia asiakkaita, Neiburger (2007, 33) kuitenkin uskoo, että jos kirjasto haluaa vuoropuhelua asiakkaiden ja henkilökunnan välille, pelkkä kokoelma ei välttämättä riitä. On myös muistettava, että konsolialustoja on useita ja pienet resurssit pakottavat kirjaston usein valitsemaan minkä konsolin pelejä sen kannattaa kokoelmiinsa hankkia.

Tällä hetkellä kirjastojen välillä on eroja siinä miten paljon resursseja digitaalisiin pelikokoelmiin on käytettävissä, myöskään kaikissa kirjastoissa pelien hankintaan osallistuvilla ei ole omakohtaisia kokemuksia digitaalisesta pelaamisesta. Pietilän (2013, 34 – 35) kyselystä saamien tulosten perusteella myös monissa kirjastoissa halutaan digitaalisilla pelikokoelmilla nimenomaan tukea lasten ja nuorten peliharrastusta, eikä K18 -peleihin tai pelien taiteelliseen arvoon ja ainutlaatuiseseen sisältöön pystytäkään aina panostamaan resurssien tai henkilöstön pelikokemattomuuden takia.

### 3.3 Digitaalinen pelaaminen ja pelitilat kirjastossa

Vanhempiä kirjastorakennuksia suunniteltaessa tuskin on huomioitu sitä, minne mahdolliset pelikonsolit sijoitetaan tai muutenkaan sitä miten pelitapahtuma toimisi kirjastossa. Digitaalisen pelaamisen järjestäminen voi olla ongelmallista kirjastossa, jossa ei ole mahdollista mitenkään eristää pelitapahtumasta aiheutuvia ääniä ja jos muut asiakkaat kokevat nämä äänet häiritseviksi. Toisaalta kirjastotkin ovat tiloina muuttuneet äänekkäämmiksi ja nykyään monissa kirjastoissa on hiljaiset tilat erikseen niitä tarvitseville asiakkaille (Nicholson 2010, 9).



Kuva 1 Unelmointikortti Pukinmäen kirjastossa (20.7.2012): pelihuone oli nuorten asiakkaiden toivelistalla



Viime vuosina erillisiä pelitiloja tai -huoneita on rakennettu kirjastoihin erityisesti remonttien yhteydessä. Nuoret asiakkaat monesti myös toivovat jonkinlaista pelitilaa palautteissaan (Kuva 1). Esimerkiksi Malminkartanon remontoituun kirjastoon Helsingissä hankittiin myös PlayStation 3 -pelikonsoli (Mansikka 2013, 6). Kirjastonjohtaja perusteli Metro-lehdessä konsolin hankintaa sillä, että nuoret olivat sitä nimenomaan toivoneet ja se on yksi tapa palvella kirjaston nuoria asiakkaita sekä houkutella ja koukuttaa lapsia kirjojen ja lehtien ääreen. Pelikonsolit ovat yleistyneet 2000-luvun puolivälistä lähtien. Pääkaupunkiseudun seitsemästäkymmenestä kirjastosta jo lähes puolella on konsoli. Kirjastot hankkivat laitteita itsenäisesti, mutta karkean arvion mukaan videopelaamista tarjoavien kirjastojen määrä on kaksinkertaistunut kahdessa vuodessa.

Osa kirjastoista tekee myös yhteistyötä Nuorisotoimen kanssa pelitoiminnan järjestämiseksi. Nuorisotoimi saattaa myös sijaita samoissa tiloissa kirjaston kanssa, jolloin pelitoiminta saattaa olla kokonaan Nuorisotoimen puolella ja kirjaston puolella tapahtuu vapaamuotoisempi pelaaminen asiakaspäätteillä sekä pelikokoelmien lainaaminen.

## 4 KIRJASTO, DIGITAALISET PELIT JA MEDIKASVATUS

### 4.1 Digitaalisten pelien ikäraajat

Mediakasvatuksen kohdalla on viime vuosina keskusteltu usein siitä, kenellä on lopullinen vastuu lasten mediakasvatuksesta (Saunamäki 2007, 30 – 33). Vastuu jakautuu usein vanhempien ja koulun harteille, mutta uutena ongelmana on myös sukupolvien välinen digitaalinen kuilu: aikuisella ei ole enää samanlaista roolia viisauden, tiedon ja elämän taidon edustajana nykyisten mediasisältöjen suhteen. Monesti nuoret ovat vanhempiaan ja opettajiaan etevämpiä tietotekniikan hallinnassa.

Vaikka kirjasto ei mediakasvattajan vastuuta huoltajilta ja koululta ottaisikaan, se voi auttaa digitaalisen kuilun umpeen kuromisessa. Kirjasto voi esimerkiksi tarjota tietoa ja opastusta pelikysymysten kanssa kamppaileville kasvattajille. Koska monet ikäryhmät hakeutuvat kirjastoon pelaamaan, kirjastoon kohdistuu myös pelaamiseen ja peleihin liittyviä odotuksia asiantuntijuudesta (Marjomaa 2013, 78).

Vanhempien puolelta yleisin harhaluulo lienee muuten se, että pelien ikäraajat kertovat lähinnä vaikeusasteesta (Thurman 2014c). Usein saa ihan tiskilläkin kuulla melko fiksun oloisilta vanhemmilta lausahduksia kuten ”Meidän pikku ”Jaakko” 8v on niin fiksu, että osaa pelata jo 18 -vuotiaalle tarkoitettuja pelejä”, joka kerta meinaa kyllä leuka pudota lattiaan...

Digitaalisissa peleissä on käytössä ikäraajat ja sisältömerkinnät, mutta ne tunnetaan Tilastokeskuksen mukaan vielä huonosti (Marjomaa 2013, 77 – 78.) Myös Suonisen (2013, 137) mukaan lapset keskustelivat vanhempiensa kanssa enemmän median käyttöajoista kuin esimerkiksi pelien ikärajoista. Tältäkin osalta peleihin liittyvään tiedontarpeeseen vastaaminen ja pelilukutaidon parantaminen kuuluvat kirjaston toiminta-alueeseen (Marjomaa 2013, 77 – 78.)

Kirjastoissa noudatetaan pelien ikärajoja tarkkaan, myöskään alaikäinen ei voi kirjastokortillaan lainata peliä, joka on ikäluokitukseltaan vanhemmalle pelaajalle. Pelien ikäraajat saattavat tulla puheeksi asiakaspalvelutilanteissa, kun nuori asiakas ei pystykään kortillaan lainaamaan haluamaansa peliä. Kuudesluokkalaisten

poikien suosituimpien pelien joukossa olevaa Grand Theft Autoa (Suoninen 2013, 197) ei esimerkiksi kirjastosta lainattaisi alle 18 -vuotiaalle asiakkaalle, mutta vanhempien, sisarusten tai kavereiden kautta alaikäiset pääsevät käsiksi tähän peliin. Helinin (2014) mielestä ratkaisu olisi ottaa pelikasvatus oppiaineeksi peruskouluhin jo ensimmäiseltä luokalta lähtien. Vanhempien tulisi tietää pelimaailmasta jotain tai olla edes kiinnostuneita siitä, mitä jälkikasvu pelaa. Kirjastossa voidaan jo ainakin asiakaspalvelutilanteissa puuttua tällaisiin ongelmiin ja tarjota kasvattajille tietoa pelien ikärajamerkinnöistä ja sisällön sopivuudesta/sopimattomuudesta.

## **4.2 Pelaamisen rajoittaminen kirjaston tiloissa**

Kirjaston asiakaspäätteillä ei yleensä ole sisältösuodatusohjelmia, sillä ne saattavat estää myös hyödyllisille sivustoille pääsyn (Marjomaa 2013, 78 – 80). Tämän vuoksi lasten- ja nuorten-osaston tuntumassa olevia asiakaspäätteitä ja niiden käyttöä valvotaan hieman tarkemmin. Kirjastokohtaisesti saattaa olla paljon eroja siinä, miten pelaamista asiakaspäätteillä rajoitetaan: joissakin kirjastoissa on päätteitä, jotka ovat nimen-omaan tarkoitettu pelaamiseen ja niille on myös ladattu muutamia pelejä, joidenkin päätteiden pelikäyttö on taas rajattu esimerkiksi tietyiksi ajankohdiksi. Asiakaspäätteillä on myös erilaisia käyttöaikoja, joilla huomioidaan, että mahdollisimman moni halukas pääsee päätteelle.

Konsolipelaamista rajoitetaan päätepelaamista enemmän kirjastoissa siitä syystä, että konsoli sijaitsee monesti avoimessa tilassa – tällöin pelien on oltava kaikille sallittuja, sillä muillakin asiakkailla on mahdollisuus seurata peliä (Marjomaa 2013, 80). Monesti konsolit on sijoitettu lasten- ja nuortenosaston tuntumaan. Mikäli konsolilla pelataan sille varatussa tilassa, saattaa huoneessa olla erilliset säännöt esimerkiksi aikarajoitukset, huoneen siistinä pitäminen ja rajoitus, kuinka monta pelaajaa huoneessa saa kerralla pelata.

Tätä opinnäytetyötä varten haastatelluissa kirjastoissa asiakkaiden digitaalista pelaamista ei rajoitettu muutoin kuin jos pelaaminen tapahtui lasten- ja nuortenosastolla: tällöin pyrittiin siihen, että pelit olivat ikärajoiltaan sopivia. Asiakaspäätteillä ei ollut haastateltavien mukaan esto-ohjelmia ja koneilla pelaamista rajoitettiin aikarajoituksilla, jotka olivat puolesta tunnista neljään tuntiin. Muutamassa kirjastossa oli myös asiakaspäätteitä, joilla ei ollut aikarajoitusta, mutta henkilökunta pyrki valvomaan sitä, että kaikki halukkaat pääsisivät päätteelle halutessaan. Yksi haastateltava totesi, että pienemmissä kirjastoissa pelaamista asiakaspäätteillä voidaan rajoittaa tai jopa kieltää, jotta asiakkaiden olisi mahdollista hoitaa esimerkiksi työ- ja pankkiasioita.

### 4.3 Kirjasto ja pelikasvatus

Pelikasvatukseen liittyy keskeisesti pelisivistyksen käsite (Meriläinen 2013, 10). Pelisivistys on pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä. Sen ytimessä on pelilukutaito, joka pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatus on väline ja tapa tällaisen sivistyksen ja lukutaidon lisäämiseen.

Meriläisen mukaan (2013, 13) pelikasvattajana toimiminen ei edellytä laajaa peli- ja pelaamiskulttuurin tuntemusta tai omakohtaista kiinnostusta aiheeseen, tärkeintä on kiinnostus itse kasvatukseen ja kasvatettavan hyvinvointiin. Meriläinen korostaa myös vuoropuhelun ja pelkän läsnäolon merkitystä sille, miten lapset oppivat pelaamistaan peleistä taitoja ja arvoja sekä miten pelikasvatus voi myös ehkäistä pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvia haittoja.

Myös Kataja (2013, 61) korostaa aikaisin aloitetun keskustelukulttuurin merkitystä lasten digitaalista pelaamista koskien. Kun aikuisten suhtautuminen lapsen pelaamiseen ja digitaalisiin peleihin on avointa ja kiinnostunutta, on Katajan mukaan mahdollista keskustella lapsen kanssa pelien sisällöistä, tarinoista, hahmoista sekä pelaamiseen liittyvistä säännöistä, sopimuksista ja siitäkin jos pelissä kohtaa jotain pelottavaa.

Kirjaston rooli pelikasvattajana tai se miten suuren roolin kirjasto pelikasvattajana voi ottaa, riippuu muun muassa kirjaston resursseista, onko kirjastossa mahdollista järjestää ohjattua pelitoimintaa, lainataanko pelit kirjaston tiskiltä ja tehdäänkö yhteistyötä esimerkiksi Nuorisotoimen tai koulujen kanssa. Esimerkiksi Neiburger (2007, 33) toteaa, ettei pelkästään digitaalisen pelikokoelman lainaksi laittaminen hyllyyn luo välttämättä vuoropuhelua kirjaston henkilökunnan ja nuorten asiakkaiden välille. Toisaalta kirjasto on turvallinen paikka tulla pelaamaan, sillä vaikka henkilökunta ei olisikaan niskan takana vahtimassa mitä lapsi pelaa, on samassa tilassa silti läsnä aikuisia, joilta voi tarvittaessa kysyä neuvoa. Konsoli avoimessa tilassa mahdollistaa ehkä paremmin pelikasvatuksen kuin suljetussa tilassa oleva, mutta samalla äänimaailma voi häiritä muita asiakkaita.

Kirjastoissa digitaalisia pelejä pelaavat toki kaiken ikäiset asiakkaat, mutta erityisesti ala-asteikäisten lasten osuus nähtiin tämän opinnäytetyön haastattelujen perusteella suureksi. Kirjaston tehtävä ei toki ole ottaa kasvatusvastuuta vanhemmilta pois, mutta muutamassa haastattelussa todettiin, että olisi hyvä, jos lasten vanhemmat saataisiin kirjastoon ja kirjasto voisi antaa heille opastusta digitaalisista peleistä ja pelaamisesta. Suonisen (2013, 132) mukaan varhaisnuoret sekä käyttivät eniten kuvaohjelmia että juttelivat niistä vanhempiensa kanssa eniten. Sen sijaan digitaalisista peleistä keskusteltiin paljon vähemmän: peleistä keskusteli vanhempiensa kanssa usein 18 prosenttia varhaisnuorista (Suoninen 2013, 134). Elokuvien suhteen ikärajoista tunnutaan olevan paljon tiedostavampia, mutta keskustelu digitaalisista peleistä ei ole vielä tällä tasolla, joten pelikasvatusta varmasti tarvitaan.

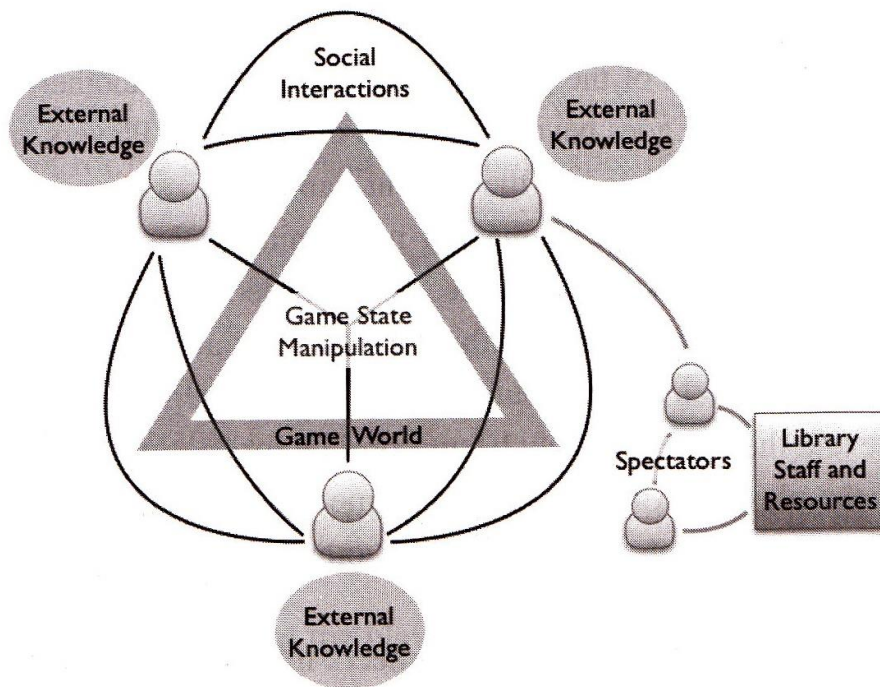
## 5 DIGITAALINEN PELIKOKEMUS KIRJASTOYMPÄRISTÖSSÄ

### 5.1 Pelikokemus kirjastossa

Ohjattua pelitoimintaa ei vielä kirjastoissa kovin paljon järjestetä tai sitä toteutettaessa ei välttämättä pohdita sen syvällisemmin, minkälaista kokemusta asiakkaalle halutaan tarjota, vaan miten saadaan mahdollisimman moni osallistumaan tapahtumaan. Tämä on ihan ymmärrettävää, sillä monilla kirjastoilla ei ole resursseja järjestää toimintaa digitaalisten pelien ympärille – lainattavat pelikokoelmatkin voivat olla kovan työn tulos. Pelikulttuuri ei myöskään ole pelkästään digitaalisia pelejä, vaan lauta- ja korttipelit, peliaiheet luennot sekä roolipelaaminen voivat sopia johonkin kirjasto ympäristöön paremmin. Tässä työssä keskityn kuitenkin digitaaliseen pelaamiseen, joten pelikokemuksia on käsitelty siltä osin.

Kirjassaan *Everyone Plays at the Library* Nicholson (2010, 17) toteaa, ettei kirjastolla ole mahdollisuuksia kilpailla kokoelmillaan kaupallisten tahojen kanssa ja että pelikokemuksen järjestäminen kirjastossa olisi kannattavampi ratkaisu asiakkaiden kiinnostuksen ylläpitämiseksi. Nicholsonin (2010, 25) mukaan pelikokemus on muutakin kuin peli: se sisältää vuorovaikutuksen pelaajien ja katsojien, osallistujien ja tilan sekä kirjaston kokoelmien välillä – peli itse on vain pieni osa tämän kaiken vuorovaikutuksen keskellä (Kuva 2). Nicholson (2009, 11) vertaa pelikokemuksen suunnittelua satutuntiin, jossa tavoiteltava kokemus määrittelee sen, minkälainen peli tapahtumaa varten valitaan:

A better concept is to provide a gaming experience. Just like storytime is about creating a larger experience around a specific tale, a gaming program is about creating a larger experience around a game. One question about games in libraries is – "Why come to the library to play the game when you can just play the game at home?" One answer is that the library can provide a gaming experience that goes beyond the game itself.



Kuva 2 Malli pelikokemuksesta kirjastossa (Nicholson 2010, 25)

Nicholsonin (2010, 25) kuvaamassa pelikokemus mallissa (Kuva 2) itse peli on pieni osa kokemuksen keskipisteenä. Pelit tarjoavat erilaisen maailman ja pelin tyypistä ja mekaniikasta riippuu, miten pelaajan on mahdollista manipuloida itse pelitilaa. Kukaan pelaaja tuo pelitapahtumaan oman aikaisemman pelikokemuksensa ja tietämyksensä ja pelaajien välillä tapahtuu sosiaalista vuorovaikutusta. Kirjaston henkilökunta voi vaikuttaa pelikokemukseen katsojina, ohjaajina tai olla mukana pelaamassa asiakkaiden kanssa. Myös kirjaston tila ja kokoelmat voivat vaikuttaa pelikokemukseen.

Nicholson (2010) jakaa pelikokemukset viiteen erilaiseen kokemustyyppiin, tieto-, strategia-, toiminta-, kertomus- ja sosiaaliseen pelikokemukseen. Pelikokemuksesta varten pelin ei tarvitse olla digitaalisessa muodossa, mutta käyn läpi pelikokemustyyppit digitaalisten pelien ja -pelaamisen kannalta.

## 5.2 Sosiaalinen pelikokemus

Sosiaalisessa pelikokemuksessa olennaista on pelaajien välillä tapahtuva vuorovaikutus. Sosiaaliset pelit kehittävät muun muassa pelaajien vuorovaikutustaitoja, ryhmätyöskentelykykyä sekä luovat yhteenkuuluvuuden tunnetta. Mikä tahansa peli voi tarjota sosiaalisen pelikokemuksen, esimerkiksi videopeliturnaukseen osallistuvat pelaajat voivat tutustua toisiinsa turnauksen aikana (Nicholson 2010, 133).

Kirjasto voi myös lisätä pelitapahtuman sosiaalisuutta ja pelaajien välillä tapahtuvaa vuorovaikutusta käyttämällä esimerkiksi nimilappuja tai pyytämällä osallistujia esittäytymään lyhyesti toisilleen ennen pelin aloitusta (Nicholson 2010, 146.) Neiburger (2007, 8 & 133) on lisännyt pelitapahtuman sosiaalisuutta järjestämässään turnauksissa online roolipeleistä tutulla klaani -systeemillä, jossa pelaajien oli mahdollista muodostaa isompia ryhmiä ja kerätä yhdessä pisteitä turnauskauden aikana. Pisteitä oli mahdollista kerätä omalle klaanille myös rekrytoimalla mukaan uusia pelaajia ja jos osallistujakunta oli poikapainotteista, uudesta tyttö-pelaajasta sai enemmän pisteitä.

Sosiaalinen pelikokemus on ihanteellinen kirjastolle, joka haluaa saada vuorovaikutusta asiakkaiden ja henkilökunnan välille (Nicholson 2010, 146.) Toisaalta sosiaaliset pelitapahtumat voivat olla myös melko äänekkäitä ja sellaiset tarkoitukseen sopivat pelit, kuten SingStar, Rock Band ja Dance Dance Revolution, voivat olla hankalia kirjaston kannalta, jossa tilaa on rajallisesti ja pelialuetta ei ole mahdollista äänieristää.

Steinberg (2011, 35) kehuu erilaisia liikkeen tunnistukseen perustuvien videopelien, kuten Nintendo Wiin, Xbox Kinectin ja PlayStationin Move -ominaisuuksia hyödyntävien pelien, olevan hyvää ajanvietettä esimerkiksi eri-ikäisten perheenjäsenten kesken. Monet liikeohjaustoimintoja hyödyntävät pelit ovat melko yksinkertaisia ja niihin pääsevät sisälle nopeasti kokemattomamminkin pelaajat.

Sosiaalisista peleistä Nicholson (2012d) kehottaa suosimaan kevyitä pelejä, jotka eivät vaadi osallistujilta paljon keskittymistä – tällöin vuorovaikutustakin syntyy enemmän. Digitaalisissa peleissä vuorovaikutusta pelaajien kesken luovat hyvin esimerkiksi erilaiset co-op – eli yhteistyötilat, joissa pelaajat pelaavat samalla puo-



lolla. Konsoleista Wiillä on ehkä eniten sopivia pelejä sosiaalista pelikokemusta ajatellen ja ne sopivat useille ikäryhmille. PlayStationin Little Big Planet -sarjan pelit sopivat myös tähän tarkoitukseen; peliä on mahdollista neljän pelaajan pelata samanaikaisesti samalla konsolilla ja pelaajat voivat myös itse luoda omia kenttiään.

### 5.3 Kerronnallinen pelikokemus

Kerronnallinen (narratiivinen) pelikokemus keskittyy itse pelin tarinaan, esimerkiksi monet roolipelit tarjoavat tällaisia kokemuksia; niissä on valmiiksi luotu maa-ilma ja sen tarinaa tulkitaan omien hahmojen välityksellä. Nicholsonin (2010, 28) mielestä kirjastojen kannattaisikin keskittyä sellaisiin peleihin, joissa pelin elementit vaativat pelaajia pääsemään sisälle tarinaan – näin roolipelikokemus voi olla yksi parhaista pelikokemustyypeistä, kun ajatellaan kirjaston perinteistä roolia lukutaidon edistäjänä.

Monia digitaalisia roolipelejä pelataan yksin, MMORPG:t (moninpelattavat online-roolipelit) soveltuvat kirjaston pelitapahtumiin edellyttäen, että osallistujille on mahdollista järjestää kuulokkeet ja mahdollisesti koneet, joille kyseinen peli on asennettu (Nicholson 2010, 28). Suosittuja digitaalisia roolipelejä verkossa ovat esimerkiksi World of Warcraft, Guildwars sekä Ever Quest. Konsoleilla on myös paljon yksinpelattavia roolipelisarjoja, kuten Dragon Age, Final Fantasy ja Mass Effect -trilogia (Mass Effectin kolmannessa osassa on moninpelimahdollisuuskin), joilla on toki PC -versionsakin. Tällaiset digitaaliset roolipelit eivät ehkä ole paras vaihtoehto, jos kirjasto haluaa vuorovaikutusta pelaajien kesken, mutta mikäli kirjaston kokoelmiin on mahdollista hankkia K18-pelejä, monissa roolipeleissä seikkailevat fantasia- ja sci-fi -kirjallisuudesta tutut hahmot, joten niiden hankintaa kokoelmiin voisi kirjallisuuslinkin kautta perustella.

Kotimaisesta näkökulmasta roolipelikokemuksen järjestäminen digitaalisten pelien kautta voi olla ongelmallista myös monien pelien edellyttämän englannin kielen taidon kannalta: jos kielitaito ei ole pelin edellyttämällä tasolla, saattaa pelin tari-

naan uppoutuminen jäädä melko pinnalliseksi eikä kokemuksesta saa kaikkea irti. Toki roolipelielementtejä löytyy muistakin peleistä ja tarinoita voi kehitellä esimerkiksi nuorten tällä hetkellä suosiman Minecraftinkin ympärille, mutta tämä voi vaatia suuremman työpanoksen peliohjelman vetäjältä.

#### **5.4 Toimintapelikokemus**

Toimintapelikokemus keskittyy pelaajan kykyyn tehdä muutoksia pelitilassa ja hyödyntää pelaajan fyysisiä kykyjä, kuten silmän ja käden koordinaatiota ja refleksejä (Nicholson 2010, 29 & 81 – 83). Monet digitaaliset pelit kuuluvat tähän kategoriaan ja soveltuvat erin-omaisesti turnauspeleiksi. Toimintapelit ovat kuitenkin Nicholsonin (2010, 105) mukaan hankalin pelityyppi kirjaston pelitapahtumia ajatellen, sillä ne saattavat olla hyvinkin meluisia eivätkä välttämättä kehitä sellaisia taitoja, joita yhdistetään perinteiseen kirjastoympäristöön.

Turnauspeleiksi soveltuvat Nicholsonin (2010, 83 – 90) mukaan esimerkiksi erilaiset rytmipelit, kuten Dance Dance Revolution, Guitar Hero ja Rock Band, urheilupelit, kuten NHL ja FIFA, rallipelit, kuten Mario Kart ja Little Big Planet Karting, taistelupelit, kuten Super Smash Bros Brawl, FPS (first person shooter) -pelit sekä retropelit. Koska eri sukupolvet suhtautuvat toimintapeleihin eri tavalla, kannattaa pelitapahtumaa varten valita huolella kohderyhmiä ajatellen (Nicholson 2010, 104). Toisaalta monessa pelissä on mahdollista säätää sen vaikeustasoa, joten eritasoisten pelaajien on mahdollista nauttia pelikokemuksesta.

Toimintapeleissä on paljon eri ikäryhmille suunnattuja pelejä, joten Neiburger (2007, 77) suosittelee Nintendon Wii -konsolin hankkimista turnauksia varten, sillä sen pelivalikoima ja helppokäyttöisyys sopivat hänestä parhaiten kaikenikäisille pelaajille. Toisaalta monet urheilupelit, kuten NHL ja FIFA toimivat ehkä parhaiten Xboxilla tai PlayStationilla pelattuna.

Toimintapelit voi linkittää myös hyvin kirjaston muuhun aineistoon (Nicholson 2012c). Esimerkiksi Rock Bandin tai SingStarin yhteyteen voi laittaa esille aiheeseen liittyvää musiikkiaineistoa, urheilupelien yhteydessä voi olla esillä lajin kirjalli-

suutta, ja niin edelleen. Retropelit ovat myös hyvä vaihtoehto toimintapelikokemusta ajatellen ja houkuttelevat sellaisia pelaajia, jotka pelasivat näitä pelejä nuoruudessaan.

## 5.5 Tietopelikokemus

Tietopelikokemuksessa pääosassa ovat Nicholsonin (2010, 29) mukaan pelaajan omat tiedot: joissakin peleissä tietoa hankitaan itse pelin maailmasta ja sitä testataan, toisissa taas pelataan sillä tiedolla mitä itsellään jo on. Kirjastot, jotka epäröivät pelitapahtuman saavan negatiivista palautetta muilta asiakkailta, voivat aloittaa tämän tyyppisen pelikokemuksen järjestämisellä, sillä se usein sopii kirjaston opeukselliseen tehtävään.

Digitaalisista peleistä tietopelikokemusta varten sopii esimerkiksi Buzz -visailupeli, myös Trivial Pursuitista ja Haluatko miljonääriksi -peleistä on omat digitaaliset versionsa ja näihin saa ladattua eri teemoja käsitteleviä kysymyspaketteja konsolien omista verkkokaupoista (Nicholson 2012a). Myös internetistä löytyy sivustoja, joilla voi pelata ilmaiseksi erilaisia tieto- ja pulmapelejä.

Nicholsonin mukaan (2010, 49) tietopelit ovat yksi parhaista vaihtoehdoista eri sukupolvia yhdistävää pelikokemusta varten; koska monissa tietopeleissä on laaja määrä aihealueita ja kysymyksiä eri aikakausilta, nämä ovat hyviä esimerkiksi erikäisistä perheenjäsenistä kootuille joukkueille. Jokainen joukkueen jäsen täydentää tällöin toistensa tietoja, jaetun kokemuksen myötä jokainen perheenjäsen oppii arvostamaan toistensa tietämystä.

## 5.6 Strategiapelikokemus

Strategiapelejä on ollut yleisissä kirjastoissa pelattavina ehkä pisimpään, hyvänä esimerkkinä näistä peleistä toimii shakki (Nicholson 2012b). Strategiapelit keskittyvät pelin päätöksenteon älylliseen puoleen (Nicholson 2010, 32). Ne ovat monesti myös pitkäkestoisempia kuin muut pelit. Monet sotapelit, joissa varustetaan armeijoita rajallisin resurssein, valloitetaan uusia alueita ja soditaan, sisältävät strategisen puolen lisäksi usein historiallisia teemoja.

Lautapelit soveltuvat paremmin strategiapelikokemukseen, jossa pelaajien välille halutaan vuorovaikutusta, mutta konsoleillekin on muutamia sosiaalisia strategiapelejä (Nicholson 2012b). Vaikka useimmat digitaaliset strategiapelit ovat suunniteltu siten, että pelaajat pelaavat eri näyttöjen kautta, on nykyään jo muutamissa strategiapeleissä mahdollista pelata jaetulla näytöllä vastustajan kanssa (esimerkiksi XCOM -sarjan pelit) tai niin, että vastustajien kanssa tehdään siirtoja vuorotellen (esimerkiksi Heroes PC:llä ja Worms -pelit).

Nicholson (2012b) suosittelee konsoleilla olevista strategiapeleistä myös Xboxin Age of Bootya sekä PlayStation 3:n Pixel Junk Monstersia. Myös simulaatiopelit, kuten The Sims ja SimCity, ovat eräänlaisia strategiapelejä, joissa pelaaja kehittää resurssienhallintataitojaan. Simulaatioissa voi tutkia myös erilaisia aiheita, kuten arkkitehtuuria, kaupunki-suunnittelua tai muotisuunnittelua.

Strategiapelit opettavat monenlaisia taitoja, kuten strategista ajattelua, resurssien hallintaa, lyhyt- ja pitkäkestoista suunnittelua, neuvottelutaitoja ja kannattavien sijoitusten tekoa sekä päätöksenteon vaikutusten ymmärtämistä (Nicholson 2010, 78). Digitaalisten strategiapeliä avulla on mahdollista nähdä erilaisten valintojen ja strategioiden vaikutukset vielä konkreettisemmin virtuaaliseen ympäristöön sijoitettuna.

## 5.7 Pelikokemuksen toteuttaminen kirjastossa

Lähtökohtana pelikokemuksen/peliohjelman toteuttamiselle Nicholson (2010, 151) pitää kirjaston tehtävää ja missiota – näiden pohjalta kirjasto suunnittelee minkä tyyppinen peliohjelma sille parhaiten soveltuu. Esimerkiksi jos kirjasto hankkii kokoelmiinsa viihteellistä aineistoa myös kirjojen ja elokuvien muodossa, on digitaalisten pelienkin hankinta perusteltua. Mikäli kirjasto haluaa sosiaalista vuorovaikutusta asiakkaiden ja henkilökunnan välille, pelitapahtumat ovat hyvä ratkaisu.

Peliohjelmalle on myös asetettava tavoitteet, joita voivat olla uusien asiakkaiden houkuttelevuus, nuorten asiakkaiden palveleminen heitä kiinnostavalla tavalla, keino kirjastolle korostaa paikkaansa yhteisöllisenä tilana, palvella aktiivikäyttäjiä tai yksinkertaisesti vain viihdykkeen tarjoaminen asiakkaille (Nicholson 2010, 151 – 153). Koska ajantasaisen lainattavan kokoelman ylläpito on haasteellista jo senkin takia, että markkinoille tulee tiheään tahtiin uusia pelejä ja digitaalisten pelien elinkaari saattaa jäädä melko lyhyeksi, kirjasto voisi panostaa pelaamisen ympärillä tapahtuvaan toimintaan enemmän ja näin huomioida digitaalisista peleistä kiinnostuneita asiakkaitaan (Nicholson 2010, 152).

Kun peliohjelman tavoitteet on määritelty, täytyy miettiä, minkälaiselle yleisölle eli kenelle tapahtuma suunnataan (Nicholson 2010, 154). Jos tapahtuma on suunnattu vain tietylle asiakasryhmälle, kirjaston on huomioitava, rajoitetaanko tapahtumaan osallistuminen vain aiotulle ryhmälle, vai saavatko muutkin liittyä. Toinen huomioitava asia on, pyritäänkö tapahtuma suuntaamaan jollekin tietylle demografiselle ryhmälle vai laajemmalle yleisölle, jolloin pelejäkin on oltava laajempi valikoima, jotta kaikki kävijät löytäisivät jotain itseään kiinnostavaa. Pelitapahtumaa suunniteltaessa on myös huomioitava pelityyppi, pelin monimutkaisuus, sattuman osuus pelissä, paljonko tilaa peli tarvitsee sekä tapahtuman kesto ja kuinka paljon henkilökuntaa tarvitsevat tapahtuman pyörittämiseen, jaetaanko palkintoja ja tarvitaanko virvokkeita (esimerkiksi tanssi- ja laulupeleissä vettä saatavilla) (Nicholson 2010, 156 – 160).

Pelitapahtuman markkinointi on suunniteltava tavoiteltavaa kohderyhmää ajatellen, jotta osallistujia tulisi ja mahdollisimman moni löytäisi tapahtuman (Nicholson 2010, 192). Pelaaminen on vielä monissa kirjastoissa melko uusi palvelu, joten uuden palvelun markkinointi vaatii toki enemmän työtä ja resursseja kuin jo tuttu- jen palvelujen markkinointi. Kohderyhmiä voi ottaa myös mukaan markkinointiin ja tapahtuman suunnitteluun. Pelitapahtuman jälkeen sen menestystä voi arvioida asiakaspalautteen keräämisellä ja tämä on myös hyvä keino kerätä mahdollisia parannus-ehdotuksia.

## 6 TUTKIMUS JA SEN TOTEUTUS

### 6.1 Tutkimuksen taustaa

Opinnäytetyön tarkoitus oli kartoittaa, miten erilaiset yleiset kotimaiset kirjastot ovat järjestäneet tiloissaan asiakkaille mahdollisuuden digitaaliseen pelaamiseen. Halusin selvittää, mikä on digitaalisen pelaamisen rooli kirjastojen palvelutarjonnassa. Haastattelujen avulla oli tarkoitus selvittää, miten kirjaston henkilökunta koki digitaalisen pelaamisen tarjoamisen kirjaston tiloissa palvelevan asiakkaita, minkälaiset asiakasryhmät pelaavat kirjastossa ja minkälaista palautetta sekä pelaavat että pelaamattomat asiakkaat ovat antaneet. Kartoitin myös sitä, minkälaisia palveluja kirjastot tarjoavat digitaalisen pelaamisen ympärille ja miten tämä pelaamisen muoto tulevaisuudessa tulee kirjastoammattilaisten mielestä kehittymään.

Opinnäytetyötä varten löytyi runsaasti lähteitä, niin painettuja kuin verkkomuotoisiaakin. Lähdeaineistoa rajatessani pyrin keskittymään sellaiseen aineistoon, joka oli sovellettavissa kirjastoon, mutta samalla tuntui, että aihetta oli pohjustettava käymällä läpi digitaalisen pelaamisen hyötyjä ja haittoja ja tuomalla esiin myös digipelaamisen opetuksellinen puoli. Kirjastojen järjestämistä pelitapahtumista on kirjoitettu enemmän englanniksi ja kotimaisia kertomuksia järjestetyistä pelitapahtumista on melko niukasti, ehkä sen takia, että ohjattu digipelaaminen on kirjastoissamme vielä melko uusi palvelumuoto. Lähteitä käytin jonkin verran käsitellessäni digitaalista pelaamista kirjastossa, mutta haastatteluilla toivoin saavani kotimaista kirjastonäkökulmaa aiheeseen.

## 6.2 Tutkimusongelma ja tutkimusmenetelmät

Opinnäytetyöni tutkimusongelma oli selvittää digitaalisen pelaamisen rooli kirjastossa. Digitaalisen pelaamisen roolilla kirjastossa tarkoitan sitä, että nähdäänkö palvelu esimerkiksi henkilökunnan mielestä samanlaisena peruspalveluna kuin satutunnit tai tiedonhaunopetus vai ovatko digitaaliset pelipalvelut houkuttelupalvelu nuorten asiakkaiden saamiseksi. Samalla halusin myös selvittää, mitkä asiakasryhmät kirjastossa pelaavat ja mille asiakasryhmälle kirjasto puolestaan näitä palveluja kohdentaa.

Koska digitaaliseen pelaamiseen liittyvät käytännöt ovat kirjastokohtaisesti hyvin erilaisia, samoin resurssitilanne, henkilökunnan koko ja tietämys digitaalisista peleistä, en kokenut kvantitatiivista menetelmää toimivaksi, sillä tutkimustulokset eivät olisi keskenään olleet vertailukelpoisia. Valitsin tutkimusmenetelmäksi siis kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen.

Suunnittelin pitkään kyselylomakkeen tekoa, mutta lopulta päädyin puhelinhaastatteluihin, sillä haastattelussa olisi mahdollista esittää lisäkysymyksiä ja muutamat kysymykset oli hankala muotoilla. Tuomen ja Sarajärven (2002, 75) mukaan haastattelun etuna on nimenomaan joustavuus. Haastattelijan on mahdollista toistaa kysymys, oikaista väärinkäsityksiä ja käydä keskustelua tiedonantajan kanssa. Joustavaa haastattelussa on myös se, että kysymykset on mahdollista esittää siinä järjestyksessä kuin tutkija katsoo aiheelliseksi. Haastattelun eduksi Tuomi ja Sarajärvi (2002, 76) näkevät myös sen, että kun haastatteluluvasta sovitaan henkilökohtaisesti, tiedonantajat harvoin kieltäytyvät haastattelusta tai kieltävät haastattelunsa käytön tutkimusaineistona. Haastattelun etuna on myös se, että haastatteluun voidaan valita sellaiset henkilöt, joilla on kokemusta tutkittavasta ilmiöstä tai tietoa asiasta.

Haastattelua varten nostin esiin muutamia teema-alueita ja muotoilin niiden pohjalta kysymyksiä, joita käsittelisin haastateltavien kanssa. Tällaisessa puolistrukturoidussa eli teemahaastattelussa edetään tiettyjen keskeisten etukäteen valittujen teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten varassa (Tuomi & Sarajärvi 2002, 77). Etukäteen valitut teemat puolestaan perustuvat tutkimuksen viitekehukseen eli tutkittavasta ilmiöstä jo tiedettyyn (mts. 77 & 78).



### 6.3 Teemahaastattelu ja haastattelun toteutus

Toteutin teemahaastattelut 12.3. – 21.3.2014 välisenä aikana. Ennen haastattelujen aloittamista tein yhden testihaastattelun kirjastonhoitaja Tiina Leppisen kanssa PlayStation Networkin chat -palvelun kautta 4.12.2013. Testihaastattelun jälkeen muotoilin haastattelukysymyksiä siten, etteivät ne pelkästään käsittelee digitaalisia pelitapahtumia vaan myös asiakkaiden vapaamuotoista digitaalista pelaamista esimerkiksi kirjaston asiakaspäätteillä. Valitsin haastateltavia kirjastoja Kirjastot.fi -palvelun hakutoiminnon kautta, jossa oli mahdollista etsiä sellaisia kirjastoja, joilla oli tiloissaan pelikonsoli tai pelihuone. Muutamien kirjastojen tietoja olin laittanut myös ylös, jos olin internetissä nähnyt niitä mainittavan pelitapahtumien yhteydessä tai jos näiden kirjastojen kotisivuilta löytyi digitaalista pelaamista sisältäviä tapahtumia. Lisäksi hyödynsin Facebookin Gamebrarians Suomi -ryhmää, jonne laitoin kuvauksen opinnäytetyöni aiheesta ja pyysin kommentteja sellaisilta henkilöiltä, joita voisin työhöni haastatella.

Lähetin kirjastoille haastattelupyynnöt sähköpostitse (Liite 1). Mitään erityisiä kriteerejä kirjaston kokoon tai henkilökuntamäärään nähden en haastattelua varten asettanut, mutta tarkoitus oli haastatella kirjastossa työskenteleviä henkilöitä hie-  
man eri puolilta Suomea. Haastattelupyynnöt lähetin seuraaviin kirjastoihin:

- Lahden kaupunginkirjasto, pääkirjasto sekä Renkomäen kirjasto
- Kiuruveden kaupunginkirjasto
- Savonlinnan kaupunginkirjasto
- Oulun kaupunginkirjasto
- Turun kaupunginkirjasto, pääkirjasto sekä Jyrkkälän kirjasto
- Kaarinan pääkirjasto
- Seinäjoen kaupunginkirjasto
- Iisalmen kaupunginkirjasto
- Oulaisten kaupunginkirjasto
- Kouvolan kaupunginkirjasto
- Entressen kirjasto, Espoo
- Vuosaaren kirjasto, Helsinki
- Tikkurilan kirjasto, Vantaa

Kaarinan pääkirjastosta, Turun pääkirjaston lastenosastolta sekä Jyrkkälän kirjastosta oltiin valmiita vastaamaan, jos kysymykset oli mahdollista lähettää sähköpostitse, niinpä muotoilin haastatteluteemoistani opinnäytetyön lopussa olevan lomakkeen (Liite 2), jonka lähetin näihin kolmeen kirjastoon. Sähköpostitse sovin lopulta puhelinhaastattelut seuraavien henkilöiden kanssa:

- Mervi Vaara, Oulun kaupunginkirjasto, lasten- ja nuorten kirjastopalvelut
- Juha Sutela, Oulun kaupunginkirjasto, musiikkiosasto
- Tuija Sirviö-Lappalainen, Iisalmen kaupunginkirjasto, lasten- ja nuortenosasto
- Inga Petäjäsoja, Oulaisten kaupunginkirjasto, kirjastotoimenjohtaja
- Tiina Ollikainen, Entressen kirjasto, lasten- ja nuortenosasto
- Ilona Lamminen, Kouvolan kaupunginkirjasto, lasten- ja nuortenosasto

Gamebrarians Suomi -ryhmän kautta sovin myös puhelinhaastattelut Espoon Omenan kirjaston lasten- ja nuortenosastolla työskentelevän Ville Thurmanin kanssa sekä Helsingin kaupunginkirjastossa Pelin paikka -hanketta vetävän Heikki Marjomaan kanssa. Haastattelin myös uudelleen Tiina Leppistä Keuruun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenosastolta. Yhteensä haastattelin siis yhdeksää henkilöä kahdeksasta eri kirjastosta. Sähköpostitse lähetettyyn kysymyslomakkeeseeni vastasivat Jussi Lahtonen Jyrkkälän kirjastosta ja Piia Taponen Kaarinan pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolta. Osa kirjastoista ei vastannut sähköpostitse lähettämäni haastattelupyyntöön ja kahden vastanneen kanssa sopivaa haastattelujankohtaa ei löytynyt.

Puhelinhaastattelut pyrin pitämään noin 15 – 20 minuutin pituisina, sillä haastattelin kirjastoammattilaisia heidän työaikanaan. Muutama haastattelu venyi hieman aiottua pidemmäksi, mutta yhtään ei tarvinnut keskeyttää ajan loppumisen takia. Kirjoitin haastattelujen aikana muistiinpanoja paperille, johon olin kirjoittanut haastattelun aikana läpikäytävät teema-alueet. Pyrin kysymään kaikilta haastateltavilta samat asiat, jotta saatuja tietoja olisi mahdollista myöhemmin analysoida teemoittain. Thurmanille ja Marjomaalle lähetin sähköpostitse haastattelun jälkeen myös pari lisäkysymystä, sillä molemmat olivat olleet mukana laajemminkin pääkaupunkiseudun kirjastojen pelitoiminnassa.

Haastattelujen jälkeen kirjoitin vielä käsintehdyt muistiinpanot koneella puhtaaksi ja erotin omat päätelmäni haastateltavan mielipiteistä ja kertomasta. Haastattelujen yhteydessä saatoinkin mainita mitä muista kirjastoista oltiin jo kysymykseen vastattu, jolloin haastateltavalla oli mahdollista kertoa miten vastaava asia hoidettiin omassa kirjastossa. Pyrin kuitenkin olemaan haastattelutilanteissa ohjaamatta haastateltavaa ja annoin heidän kertoa omin sanoin kirjastonsa pelitoiminnasta – yleensä haastattelukysymyksiä ei tarvinnut paljon vilkuilla, sillä tutkimukseeni liittyvät asiat tulivat melko hyvin läpi käydyiksi jo pelkän keskustelun aikana.

## 7 TUTKIMUSTULOKSET

### 7.1 Digitaalinen pelaaminen kirjastossa

Opinnäytetyöni tarkoitus oli kartoittaa digitaalisen pelaamisen muotoja ja käytäntöjä yleisissä kirjastoissa. Tutkimusongelma, jota tutkin, oli digitaalisen pelaamisen asema yleisten kirjastojen palvelutarjonnassa. Tutkimuksen kannalta oli siis oleellista kartoittaa, mitkä asiakasryhmät kirjastoissa pelasivat ja minkälaisia laitteita kirjastossa pelaamiseen käytettiin. Halusin myös selvittää, minkälaisia palveluja kirjastot tarjosivat digitaalisen pelaamisen ympärille, olivatko palvelut kohdistettu jollekin tietylle asiakasryhmälle, onko digitaalinen pelaaminen asiakkaiden vapaa-muotoista toimintaa vai onko toiminta ohjatumpaa. Lopuksi kartoitin, minkälaista lisäarvoa digitaalinen pelaaminen saa kirjaston tiloissa, eli mitä hyötyä siitä on asiakkaalle tai kirjastolle.

Kaikissa haastattelemissani kirjastoissa pelattiin jossain muodossa digitaalisia pelejä ja lapset, erityisesti ala-aste ikäiset, olivat aktiivisin pelaajaryhmä. Asiakkaiden oli mahdollista pelata selainpelejä kirjastojen asiakaspöytäillä ja muutaman kirjaston lastenosastolla oli romppukone tai pelaamista varten tarkoitettu tietokone vielä erikseen. Mikäli kirjastossa oli konsoli, kuten PlayStation, Xbox tai Wii, sille oli pyritty järjestämään sopiva tila kirjastosta. Muita digitaaliseen pelaamiseen käytettyjä laitteita kirjastoissa olivat esimerkiksi tabletit ja iPadit, käsikonsoleita ei haastattelemissani kirjastoissa ollut. Asiakkaiden oli mahdollista myös pelata omilla kannettavilla laitteillaan kirjaston tiloissa, mikäli kirjastossa oli langaton verkkoyhteys.

**Tilat ja laitteet.** Oulaisten kaupunginkirjastossa digitaalisen pelitoiminnan järjestäminen asiakkaille lähti siihen sopivan tilan suunnittelusta. Kirjasto muutti Monena ja Monelle -hankkeen puitteissa näyttelytilan äänieristetyksi monitoimitilaksi, jossa on mahdollista pitää esikerkiksi mediaopetuksen tunteja sekä pelata konsolipelejä kolmella eri konsolialustalla. Petäjäsojan (2014) mukaan kirjaston pelitoimintaa ja -tiloja on esitelty myös muille kirjastoille, mutta innostusta on vähentänyt nimenomaan se, ettei kirjastolla ole ollut sopivia tiloja pelihuonetta tai pelitilaa varten. Myös Tiina Leppinen (2014) Keuruun kaupunginkirjastosta totesi, että vaikka kon-

soli kirjastolle järjestyisikin, sille ei löytyisi sopivaa paikkaa kirjaston tämänhetkistä tilaratkaisuista johtuen.

Kouvolan kaupunginkirjastossa toinen pelattavista konsoleista (Xbox 360) sijaitsi monitoimitilana toimivassa Mediamajassa, jossa järjestettiin myös muuta toimintaa (Lamminen 2014). Myös Oulun kaupunginkirjaston musiikkiosastolla toimiva pelitala oli osa kokonaisuutta, jossa oli mahdollista myös kuunnella ja äänittää musiikkia (Sutela 2014). Mikäli konsoli ei ollut erillisessä pelihuoneessa, se oli haastattelemissani kirjastoissa sijoitettu lasten- ja nuortenosaston/-osastojen tuntumaan. Jyrkkälän kirjastossa pelikonsolit olivat asiakkaiden käytössä nuorisotoimen ollessa auki, sillä kirjasto toimi monitoimitilassa nuorisotalon kanssa ja konsolit sijaitsivat lasiseinällä ja ovella rajatussa tilassa (Lahtonen 2014).

Kaikissa haastattelemissani kirjastoissa mainittiin, että pelien ikärajoja seurataan tarkasti – erityisesti silloin, jos pelikonsoli sijaitsee avoimessa tilassa. Esimerkiksi Kouvolan kirjaston lastenosastolla olevalla PlayStation 3 -konsolilla sai pelata vain kaikille sallittuja K3- ja K7 -pelejä (Lamminen 2014). Myös asiakaspäätteillä pelattavia sisältöjä seurattiin lastenosastoilla tarkemmin – Entressen kirjaston lastenosaston asiakaspäätteillä ei saanut näkyä esimerkiksi Minecraftia tai ”räiskintää”, sillä koneita käyttivät myös alle kouluikäiset (Ollikainen 2014).

Konsoleista yleisin haastattelemissani kirjastoissa oli PlayStation 3 (8 mainintaa) ja heti sen jälkeen Xbox 360 (7 mainintaa), myös Wii -konsoli löytyi neljästä kirjastosta, Wii-U ja PlayStation 2 yhdestä kirjastosta. Kouvolan kirjastosta oli asiakkaiden myös mahdollista lainata Wii -konsolia kotikäyttöön (Lamminen 2014). Konsoleiden ja asiakaspäätteiden lisäksi muita digitaalisen pelaamisen mahdollistavia laitteita olivat iPadit ja tabletit, joiden pelikäyttö oli mahdollista kolmessa haastattelemassani (Iisalmen, Entressen ja Kaarinan) kirjastossa. Tablettien hankkimista harkittiin myös Keuruun kaupunginkirjastossa (Leppinen 2014) ja Oulun kaupunginkirjastoon hankittavista iPadeista toista lastenosaston laitetta kaavailtiin myös pelitarkoitukseen (Vaara 2014). Marjomaan (2014a) mukaan iPadeja käytetään tällä hetkellä paljon e-kirjojen esittelyyn, mutta lastenosastolla näillä myös pelataan.

Muista pelilaitteista mainittiin myös Oculus Rift -virtuaalilasit, joita oltiin hankkimassa Kirjasto Omenaan kolme kappaletta (Thurman 2014a). Myös Pasilan kirjaston Pelikulmassa oli näiden lasien prototyyppi asiakkaiden testattavana viime syksynä. Pelin paikka -hankkeen myötä Helsingin kaupunginkirjaston Lauttasaaren ja Kontulan toimipisteisiin asennettiin myös pelipisteet peli- ja multimediakäyttöä varten. Näiden pelipiste -koneiden olisi tarkoitus toimia asiakkaiden peli- ja multimediakäytössä ja niille on ladattu muun muassa erilaisia kuvankäsittelyohjelmia sekä pelejä (Marjomaa 2014a). Asiakkaiden on mahdollista pelata digitaalisia pelejä myös omilla kannettavilla laitteillaan kirjaston tiloissa, mikäli kirjastolla on langaton verkko.

**Pelaajat ja kohderyhmät.** Kaikissa haastattelemissani kirjastoissa koettiin, että lapset – nimenomaan ala-asteikäiset – olivat suurin digitaalisia pelejä kirjastossa pelaava ryhmä. Marjomaa (2014a) mukaan kirjastoammattilaisten arvioon lapsipelaajien suuresta määrästä vaikuttanee osittain se, että heidän pelaamistaan seurataan myös herkemmin ja heidän kohdallaan pelien ikärajoihin on kiinnitettävä huomiota. Aikuiset nähdään kirjastossa enemmän sosiaalisen median, kuten Facebookin, sivustoilla, mutta suurin osa Facebookia on nimenomaan pelaamista, kuten Candy Crush Sagaa tai FarmVillea (Marjomaa 2014a).

Kirjastoissa digitaalinen pelaaminen tuntuu olevan enimmäkseen lapsille ja nuorille kohdennettu palvelu. Lamminen (2014) totesi, että esimerkiksi Kouvolan kirjaston pyrkiessä järjestämään pelitoimintaa hieman vanhemmille lapsille siihen osallistuu lähes aina paria vuotta kaavailtua kohderyhmää nuorempia. Myös markkinointi vanhemmille kohderyhmille saattaa olla hankalaa, sillä vanhemmat asiakkaat eivät välttämättä muuten poikkeakaan kirjastoon pelaamaan (Marjomaa 2014a.) Thurman (2014a) totesi, että myös konsolin sijainti lasten- ja nuortenosastolla saattaa nostaa kynnystä vanhempien asiakkaiden tulla pelaamaan – toisaalta Kirjasto Omenan nuortenosastolla pelaa myös parikymppisiä asiakkaita.

Oulun kaupunginkirjastossa pyritään digitaalisen pelaamisen osalta huomioimaan myös vanhemmat asiakkaat järjestämällä mahdollisuus pelata retropelejä, kokoelmassa on myös K-18 -pelejä (Sutela 2014). Retropelaamista oli järjestetty myös Kouvolan (Lamminen 2014) ja pääkaupunkiseudun kirjastoissa (Marjomaa 2014a). Entressen kirjastossa oltiin pohdittu pelitoiminnan järjestämistä senioreille, mutta

ajatus ei toistaiseksi ole saanut tuulta purjeisiinsa (Ollikainen 2014). Jyrkkälän kirjastossa digitaalisen pelitoiminnan painottuminen lapsiasiakkaisiin johtui siitä, että kirjasto toimi samoissa tiloissa nuorisotoimen kanssa. Nuorisotoimen kanssa oltiin myös sovittu, ettei kokoelmiin hankittaisi K-18 -pelejä (Lahtonen 2014).

## 7.2 Digitaalisen pelaamisen muodot kirjastossa

**Ohjattu ja vapaamuotoinen pelaaminen.** Haastattelemisiani kirjastoissa oli vähemmän niin sanottua ohjattua pelitoimintaa, jossa kirjaston henkilökunta esimerkiksi pelaisi asiakkaiden kanssa tai vetäisi säännöllisesti kokoontuvaa pelikerhoa. Lahtonen (2014) huomauttikin, että pienemmissä kirjastoissa resurssit ovat rajallisia, joten pelitoimintaa olisi syytä toteuttaa nuorisotoimen kanssa, digitaalisen pelikokoelman lainaaminen olisi hänestä tässä tapauksessa riittävää. Lahtosen (2014) mielestä kirjastojen ei tulisi erityisesti myöskään painottaa digitaalista pelaamista tai muuttua pelihalleiksi. Vaaran (2014) mukaan Oulun kaupungin sivukirjastot tekevätkin yhteistyötä juuri nuorisotoimen kanssa pelitoiminnan järjestämiseksi. Entressen kirjastossa puolestaan pelitoiminta hoidetaan yleensä oman henkilökunnan voimin, nuorisotoimen kanssa tehdään yhteistyötä muiden asioiden tiimoilta (Ollikainen 2014).

Kirjaston järjestämä ohjattu pelitoiminta vaikuttaa haastattelujen perusteella vielä melko vähäiseltä ja enemmän nuorisotoimen toiminnalta. Tapahtumia, joissa on digitaalista pelaamista, järjestetään kuitenkin jo melko paljon. Espoon kaupungin kirjastoissa on toki ollut esimerkiksi pelien ohjelmoinnin opetusta (Thurman 2014a), mutta muutoin pelaaminen on asiakkaiden itsenäistä toimintaa.

**Tapahtumat.** Kansallista pelipäivää oli vietetty kahta lukuun ottamatta kaikissa haastattelemisiani kirjastoissa ja mukana oli myös digitaalista pelaamista. Esimerkiksi Keuruun kirjastossa järjestettiin Angry Birds -turnaus PlayStation 3:lla, joka oli lainassa kirjastonhoitajalta, nuorisotoimelta oli puolestaan lainassa toinen PlayStation 3, jolla asiakkaiden oli mahdollista pelata muita pelejä (Leppinen 2014). Kansallinen pelipäivä sai alkunsa Yhdysvalloista National Gaming Dayna, sieltä se levisi Pohjoismaihin Nordic Game Day -nimellä ja Suomessa Kansallista pelipäivää on vietetty nyt kolmena peräkkäisenä vuotena. Kansallisen pelipäivän

idea on esitellä erilaisia pelaamisen muotoja ja -kulttuuria, ei siis pelkästään digitaalista pelaamista (Marjomaa 2014a). Pelipäivä onkin laajennut jo peliviikoksi ja sitä vietettiin viime vuonna marraskuussa useissa kirjastoissa. Muun muassa Kirjasto Omenassa, Oulaisten kaupunginkirjastossa ja Kouvolan kirjastossa oli järjestetty Kansalliseen pelipäivään liittyvä Trials -pelin turnaus, jossa kirjasto sai pelin ilmaiseksi käyttöön turnauksen ajaksi. Petäjäsoja (2014) piti valmiiksi teemoiteltua ja ohjeistettua turnausta helppona toteuttaa. Kaarinan kirjastossa pelipäivä toteutettiin yhdessä nuorisotoimen kanssa ja tuolloin oli järjestetty Super Mario Bros -turnaus. Kirjasto halusi tarjota lapsille mahdollisuuden pelata yhdessä aikuisen kanssa (Tapola 2014).

Pelitapahtumia järjestetään myös Kansallisen pelipäivän ulkopuolellakin. Yleensä tapahtumat liittyvät jonkin teeman ympärille. Esimerkiksi Kouvolan kirjastossa järjestettiin Japani -teemapäivänä mahdollisuus tutustua japanilaisiin peleihin (Lamminen 2014). Vaara (2014) totesi, että pelitapahtumia oli helppo järjestää nimenomaan erilaisten juhla- ja teemapäivien aikana, sillä pelit saivat silloin helposti näkyvyyttä, eikä mainontaa tarvinnut erikseen suunnitella. Pelitapahtumia on myös erikokoisia:

Pienimmillään mennään paikallismainostuksella ja osallistujia on n. 10 – 20 per turnaus (Thurman 2014b). Vuosien varrella on järjestetty myös isompia tapahtumia joihin on sitten saatu myös yrityspuolen edustajia mukaan. Esimerkkinä muutama vuosi takaperin järjestetty ajopeliturnaus, jossa järjestettiin Forza Motorsport 3 pelin julkaisun yhteydessä yhteensä 3 karsintakierrosta eri kirjastoissa (Entresse, Nöykkiö ja Sello). Parhaat kierrosajat ajaneet osallistujat (ikähaitari oli n. 8 – 60v) pääsivät sitten kisaamaan finaaliin joka järjestettiin Sellossa muistaakseni lauantaina. Finaalissa kolme parasta palkittiin ja palkinnosta vastasi Microsoft... Tapahtuman ympärille järkättiin toki tuolloin muutakin peliaiheista toimintaa mutta kaiken kaikkiaan kaikki meni aika pitkälti omalla painollaan eteenpäin. Yleensä vastaavia tapahtumia varten irrotetaan muutama työntekijä järkkäreiksi ja puuhamiehiksi niin, ettei perus tiskipäivystysvuorot asian takia häiriinny.

Espoon Entressen ja Omenan kirjastoissa järjestettiin pelaamiseen liittyviä tapahtumia usein, vaikka ne eivät olleetkaan mitenkään säännöllisiä (Ollikainen; Thurman 2014). Usein tapahtumiin saadaan myös ulkopuolisia sponsoreita ja osallistujille jaetaan palkintoja (Thurman 2014a). Oulun kaupunginkirjasto puolestaan järjestää kesäisin isomman pelitapahtuman yhdessä oululaisten pelisuunnittelijoiden



kanssa, jossa pelisuunnittelijoiden on mahdollista esitellä kirjastossa uusien peliensä demoja (Sutela 2014).

Kirjastojen järjestämät pelitapahtumat ovat olleet haastattelujen perusteella hyvin suosittuja. Muun muassa Lamminen (2014) ja Leppinen (2014) mainitsivat, että suuremmat pelitapahtumat olivat saaneet positiivista palautetta myös lasten vanhemmilta. Iisalmen kirjastossa oli myös kerran järjestetty isompi digitaalista pelaamista sisältävä tapahtuma, joka oli ollut suosittu ja sille oli toivottu jatkoa, mutta kirjasto on kuitenkin päättänyt keskittyä jatkossa lautapelaamiseen ja siihen liittyvään toimintaan (Sirviö-Lappalainen 2014).

### 7.3 Digitaalisen pelaamisen mahdollisuudet ja lisäarvo kirjastossa

**Hyödyt asiakkaalle, eli miksi asiakas pelaisi kirjastossa.** Sutela, Lahtonen, Taponen ja Marjomaa (2014) olivat sitä mieltä, että kirjasto antaa asiakkaille mahdollisuuden tutustua digitaalisiin peleihin. Erityisesti konsolipelit ovat vielä melko kalliita ja kaikkea ei ole varaa yksittäisen henkilön hankkia. Kirjastoilla on jo melko laajat digitaalisten pelien kokoelmat ja kirjasto toimii näin hyvin esimerkiksi pelien tuote-esittelijänä: viikon laina-ajan puitteissa asiakkaan on mahdollista tutustua peliin ja päättää, hankkiiko hän sen omaan kokoelmaansa (Sutela 2014). Thurman (2014a) näkee digitaaliset pelit myös palvelun tarjoamisena lapsille ja nuorille, sillä kirjojen suosio on hänen arvionsa mukaan laskenut viime vuosina.

Petäjäsoja, Ollikainen, Lamminen, Leppinen ja Taponen (2014) mainitsivat haastattelussa myös syrjäytymisnäkökulman: kirjastossa on mahdollisuus pelata myös niilläkin, joilla ei tarvittavia laitteita, pelejä tai internetyhteyttä ole. Kirjasto tarjoaa mahdollisuuden digitaaliseen pelaamiseen, jottei nuori syrjäydy pelikulttuurista (Petäjäsoja 2014). Ollikainen ja Lamminen (2014) mielsivät kirjaston myös turvalliseksi ympäristöksi digitaaliselle pelaamiselle, sillä paikalla on aikuisia, jotka katsovat perään. Thurman (2014a) kertoi, että kun lapsilta on kysytty, miksi he tulevat kirjastoon pelaamaan, he ovat sanoneet, että kirjastossa on mahdollista pelata sosiaalisemmin kaverin kanssa. Myös Kaarinan kirjastossa arvioitiin, että pelatessa asiakkaiden olisi mahdollisuus tutustua muihin ihmisiin, jotka käyvät kirjastossa pelaamassa (Taponen 2014). Iisalmen kirjastossa pelaaminen nähtiin myös hyvä-

nä ajanviettopalveluna asiakkaille, jotka odottelivat koulun jälkeen kirjastossa kyytiä kotiin (Sirviö-Lappalainen 2014).

Lahtosen (2014) mielestä kirjaston ei tulisi kosiskella asiakkaita digitaalisella pelitoiminnalla, vaan keskittyä mieluummin paremmin ja selkeämmin kirjaston perustoimintoihin. Lahtonen kertoi peliaikojen supistamisen Jyrkkälän kirjaston asiakaspääteillä johtaneen siihen, että lapset olivat keksineet muutakin tekemistä, kuten lautapelit, biljardin, sählyn peluun talon liikuntatiloissa, piirtämisen, sekä olivat alkaneet myös lukea enemmän. Myös Vaara (2014) näki kirjaston voivan olla myös irtiotto pelaamisesta asiakkaille, joilla pelilaitteet kodeissaan jo ovat.

**Hyödyt kirjastolle, eli miksi kirjasto tarjoaisi digitaalista pelaamista.** Kirjastojen saama hyöty digitaalisten pelipalvelujen järjestämisestä tiloissaan koettiin olevan lähinnä nuorten asiakkaiden mielenkiinnon säilyttäminen tai uusien asiakkaiden saaminen kirjastoon. Sirviö-Lappalainen (2014) koki digitaalisen pelaamisen mahdollistamisen nuorille asiakkaille tuovan heitä myös lähemmäksi kirjaston henkilökuntaa: kun asiakkaat tutustuivat henkilökuntaan pelaamisen kautta, heiltä oli helpompi tulla pyytämään apua myös muissa asioissa, kuten tiedonhakuun liittyvissä kysymyksissä. Lammisen (2014) mielestä digitaaliset pelipalvelut toimivat hyvänä houkuttimena myös kirjaston muille palveluille: pelaamaan tullut asiakas saattaa lainata mukaansa muutakin aineistoa.

Sellaisissa kirjastoissa, joissa henkilökunnalla ei ollut juuri kokemusta digitaalisesta pelaamisesta tai henkilöstöresurssit olivat rajalliset, pelipalvelujen järjestämisestä saadun hyödyn ei koettu olevan niin suuri, että pelipalveluihin digitaalisen pelaamisen osalta panostettaisiin sen kummemmin. Lautapelaamisesta tunnutaan kuitenkin olevan kiinnostuneita ja sen ympärille on suunniteltu toimintaa muun muassa Iisalmen (Sirviö-Lappalainen 2014) ja Kaarinan (Tapola 2014) kirjastoissa.

**Digitaalisen pelaamisen nykyinen asema ja tulevaisuus kirjastossa.** Digitaaliset pelit ja pelaaminen kuuluvat kirjastoon siinä missä kirjat, elokuvat ja musiikki (Lamminen, Leppinen, Marjomaa, Ollikainen, Sutela & Thurman 2014). Thurman (2014a) arvioi, että digitaalisen pelaamisen palvelut tulevat muutaman seuraavan vuoden aikana yleistymään kirjastopalveluina, mutta palvelun tulevaisuutta oli hänen mielestään mahdotonta kuitenkaan ennustaa kovin pitkälle. Mobiilipelaamisen

suosion kasvun mainitsivat lähes kaikki haastateltavat ja nostivat esille sen vaikutuksen kirjaston tarjoamiin pelipalveluihin. Marjomaa (2014a) totesi, että kirjastojen olisi tulevaisuudessa mahdollista tarjota pelikokoelmia asiakkaiden lainattavaksi digitaalisestikin, mikäli olisi mahdollista neuvotella lisenssisopimus esimerkiksi Steamin kanssa. Ennen kuin digitaaliset pelikokoelmat kuitenkin tulevat kotimaisiin kirjastoihin, Marjomaa (2014a) mielestä olisi seurattava, miten tilanne Yhdysvalloissa kehittyi ja kuinka toiminta siellä mahdollisesti käynnistyy.

Kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että digitaalinen pelaaminen kirjastoissa säilyy jossain muodossa. Lahtonen (2014) korosti sitä, ettei kirjastojen kuitenkaan tulisi liikaa keskittyä pelkästään digitaaliseen pelaamiseen, vaan tarjota myös muuten leikkien ja pelien kulttuuria. Marjomaa (2014b) kaavaili myös, että tulevaisuudessa kirjastossa pelaaminen tulee olemaan yhtä tavallista kuin mikä tahansa muukin kirjastopalvelun käyttö. Digitaalisen pelaamisen osalta palvelujen sisältöihin aletaan myös kiinnittää enemmän huomiota, eikä palvelua nähdä enää pelkkänä sisäänheittopalveluna, jolla kirjasto hankkii uusia asiakkaita (Marjomaa 2014a).

## 8 LOPUKSI

### 8.1 Tulosten yhteenveto

Yleisissä kirjastoissa tarjotaan digitaalisia pelipalveluja vielä melko vaihtelevasti, mutta asiakkaiden omatoiminen digitaalinen pelaaminen kirjaston asiakaspäätteillä on sallittua ja melko yleistä. Pelaamista päätteillä rajoitetaan lähinnä aikarajoituksin ja lasten ja nuorten osalta kiinnitetään huomiota myös sisältöihin. Digitaalisia pelejä lainattiin asiakkaille jokaisessa haastattelemassani kirjastossa, mutta K-18 -pelejä ei hankittu kaikkiin kirjastoihin. Kaikissa kirjastoissa ei ollut konsolipelejä lähinnä tilan puutteen takia, suuremmissa kirjastoissa konsoleita oli useampia. Kaikilla kirjastoilla ei myöskään ole erityistä pelaamiseen tarkoitettua tilaa, vaan konsolit saattoivat sijaita lasten- tai nuortenosaston tuntumassa. Muutamalla kirjastolla oli konsolipelaamiseen äänieristetty tila, joka toimi muitakin tarkoituksia, kuten musiikin kuuntelua ja äänittämistä sekä muuta multimediakäyttöä varten. Konsolipelaamista tarkkailtiin kirjastossa enemmän silloin, jos konsoli oli avoimessa tilassa.

Kirjastoissa digitaaliset pelipalvelut nähtiin enemmän houkuttimena nuorille asiakkaille sekä viihteellisenä palvelumuotona. Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ohjelmat pyrittiin järjestämään erilaisille teemapäiville ja -viikoille, jolloin tapahtumia oli helpompi markkinoida asiakkaille. Muutoin digitaalinen pelaaminen kirjaston tiloissa oli melko vapaamuotoista ja ohjattua toimintaa, kuten turnauksia tai pelikerhoja, järjestettiin vain parissa kirjastossa. Digitaalisen pelaamisen uskottiin kuitenkin jossain muodossa jäävän kirjastoon, vaikka tulevaisuutta koettiin vaikeana arvioida digipelien lyhyen elinkaaren ja mobiilipelien nopean suosion kasvun myötä.

Digitaalisia pelejä, niin asiakaspäätteillä kuin pelikonsoleilla, pelasivat kirjastoammattilaisten mukaan enimmäkseen nuoret asiakkaat, erityisesti ala-asteikäiset. Lapset olivatkin digitaalisia pelipalveluja kirjastoihin toivoneet ja heidän antama palautteensa oli ollut pääsääntöisesti positiivista – kahdessa kirjastossa oltiin konsolihankinnan myötä havaittu erityisesti nuorten poikien käyttävän kirjastoa ahkerammin. Negatiivinen palaute digitaalisesta pelaamisesta tuli lähinnä vanhemmilta

asiakkailta ja se yleisesti koski pelaamisesta aiheutunutta meteliä, mikäli konsoli oli avoimessa kirjastotilassa tai asiakaspäätteille oli kertynyt suurempi porukka lapsia pelaamaan. Vanhemmat asiakkaat eivät myöskään aina tuntuneet ymmärtävän, miksi digitaalista pelaamista kirjastossa järjestettiin.

Toistaiseksi kirjaston digitaaliset pelipalvelut oli suunnattu pääsääntöisesti lapsille ja nuorille. Kahdessa kirjastossa oli järjestetty retropelaamista, joka oli houkutellut vanhempiakin asiakkaita pelaamaan. Vanhemmille asiakkaille digitaalisen pelitahtuman suunnittelussa ongelmalliseksi koettiin etenkin tapahtuman markkinointi, sillä aikuisia asiakkaita oli vaikeampi saada kirjastoon pelaamaan.

Digitaalista pelaamista on kirjastoissa ollut jo pidempään ja parempien internetyhteyksien myötä erityisesti nuoremmat asiakkaat pelaavat ahkerasti erilaisia selainpelejä kirjastojen asiakaspäätteillä. Kirjastojen välillä on eroja siinä, miten paljon päätteillä pelataan ja kuinka paljon asiakkaat pelaavat konsoleilla. Koska konsolipelit ja -laitteet ovat vielä melko kalliita, ei niitä kirjastoihin välttämättä hankita, ellei kysyntää ole tarpeeksi. Ilmaisia selainpelejä voisi toki hyödyntää esimerkiksi ohjatussa pelitoiminnassa, mutta tällöin useampi asiakaspääte olisi varattava pelitoiminnan ajaksi juuri tätä tarkoitusta varten, eikä tämä pienemmissä kirjastoissa välttämättä ole mahdollista.

Yhteistyötä digitaalisen pelaamisen osalta on tehty esimerkiksi Nuorisotoimen, erilaisten yritysten ja vapaaehtoisten kanssa. Yhteistyö eri tahojen kanssa onkin hyvä keino lisätä digitaalisen pelaamisen palvelujen monipuolisuutta sellaisissa kirjastoissa, joissa ei muuten ole resursseja tai henkilökunnalla ei välttämättä ole kokemusta digitaalisista peleistä – kokemus toki karttuu toimintaa järjestämällä.

Yllätyin siitä, miten lapsipainotteista digitaalinen pelaajakunta kirjastoissa on, mutta tähän saattoi myös vaikuttaa se, että aikuisasiakkaiden puuhia kirjaston asiakaspäätteillä ei seurata samalla tavalla kuin lasten ja lapsilla pelaaminen on sosiaalisempaa: lapsia saattaa kerääntyä samalle päätteelle pelaamaan ja tätä voidaan sivussa seurata, ettei meteli nouse liian korkeaksi. Myös suurin osa haastattelemistani henkilöistä työskenteli nimenomaan lasten- ja nuortenosastolla. Retropelit olivat mielestäni hyvä idea, sillä monella ei vanhempia konsolimalleja tai -

pelejä enää kodistaan löydy ja kirjasto tuo tällä tavalla esille digitaalisen pelikulttuurin historiaa ja antaa nuoremmillekin mahdollisuuden tutustua siihen.

Kirjastojen järjestämät pelitapahtumat oli suunnattu retropelejä ja muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta lapsille ja nuorille. Olisi hienoa, jos kirjasto voisi järjestää digitaalista pelitoimintaa myös senioreille ja aikuisasiakkaille. Pelitoimintaa voisi kokeilla jo olemassa olevan ryhmän kanssa, joka käy kirjastossa, mikäli innostusta löytyy. Tällaisen ryhmän kanssa voisi kokeilla erilaisia pelejä ja kerätä mielipiteitä siitä minkälainen peliohjelma vanhemmille asiakkaille sopii.

Kansallista pelipäivää oli vietetty kahta kirjastoa lukuun ottamatta kaikissa haastattelemissani kirjastoissa. Pelipäivän aikana ei pelattu pelkästään digitaalisia pelejä, vaan myös lautapelejä, oli erilaisia peliaiheisia luentoja sekä roolipelaamista. Vaikka opinnäytetyöni liittyy digitaaliseen pelaamiseen, en väitä, että se olisi sellainen aktiviteetti, jota jokaisen kirjaston tulisi järjestää – kukin kirjasto toivottavasti suunnittelee palvelut asiakkaitaan kuunnellen.

Mielestäni digitaalinen pelaaminen ja -pelikulttuuri sopivat kirjastoon. Digitaaliset pelit viihdyttävät, opettavat, koukuttavat, innostavat ja inspiroivat siinä missä kirjat, elokuvat ja musiikkikin. Digitaalista peleistäkään kaikki eivät ole mestariteoksia tai taiteelliselta arvoltaan kummoisia, mutta niitä ei tulisi ajatella vain lasten kulttuurina. Digitaalinen pelitoiminta kirjastoissa kehittynee ja pelikokemusten tuottamiseen kiinnitetään enemmän huomiota, kun henkilökunnalla alkaa olla kokemusta pelitoiminnan järjestämisestä ja digitaalisista peleistä. Olisi hienoa, jos näitä palveluja suunniteltaisiin myös muille ikäryhmille tai niin, että koko perheelle olisi ohjattua pelitoimintaa, jossa olisi mahdollisuus luoda myös vuoropuhelua lasten ja kasvattajien välille.

## 8.2 Kehitysideat

Pienempien kirjastojen saattaa olla vaikeaa järjestää digitaalisen pelaamisen tapahtumia, jos henkilökuntaa ei ole riittävästi tai henkilökunnalla ei ole kokemusta digitaalisista peleistä. Olisi hyvä, jos kirjastoilla olisi jokin yhteinen tietokanta käytävissään, josta löytyisi päivitettyä tietoa sellaisista yhteistyökumppaneista, jotka olisivat valmiita järjestämään kirjastoissa esimerkiksi luentoja, pelikerhoja ynnä muuta pelaamiseen liittyvää toimintaa. Tällä hetkellä verkosta toki löytyy erilaisia sivustoja ja sosiaalisen median ryhmiä, kuten Gamebrarians Facebookissa, mutta tieto on vielä melko hajallaan tai se ei välttämättä saavuta kaikkia pelitoiminnan järjestämisestä kiinnostuneita. Digitaalisten pelipalvelujen järjestämisestä kirjastossa on myös paljon materiaalia englanniksi, mutta olisi hyvä, jos kotimaisetkin kirjastoammattilaiset kirjoittaisivat tästä aiheesta enemmän.

Sellaiset kirjastot, joilla on resursseja ja mahdollisuus järjestää digitaalisten pelien tapahtumia, tulisi mielestäni laajentaa palvelut muillekin kuin nuorille asiakasryhmille. Tämä voi olla vaikeaa, mutta aluksi digitaalista pelaamista voisi testata esimerkiksi kirjastoon jo kokoontuvan aikuis- tai senioriryhmän kanssa ja heiltä voisi kerätä palautetta siitä, minkälaiset pelit toimisivat parhaiten pelikerhossa tai tapahtumassa. Digitaalisen pelaamisen voisi liittää myös esimerkiksi senioreiden tietokoneenkäytön opastuksen loppukevennykseksi, jossa osallistujilla olisi mahdollisuus tutustua vaikkapa Wii -keilaukseen. Senioreiden tai aikuisasiakkaiden kanssa voisi perustaa myös pelikillan, joka kokoontuisi pelaamaan esimerkiksi yhdessä valitun teeman ympärille liittyviä pelejä/peliä ja pelikerran päätteeksi osallistujien olisi mahdollista keskustella pelikokemuksistaan.

Eri-ikäisten asiakkaiden kokoaminen pelitapahtuman avulla yhteen olisi mielestäni myös hyvä idea. Pelikasvatusta tarvitsevat niin lapset kuin aikuisetkin ja kirjastoon voisivat tulla yhdessä pelaamaan esimerkiksi perheet, samalla heidän olisi mahdollista saada tietoa henkilökunnalta (tai luennoitsijalta) pelaamisen hyödyistä, haitoista sekä oppimisvaikutuksista.

Nuortenkin peliturnauksiin tai pelitoimintaan olisi mahdollista lisätä sosiaalisuutta ja peliohjelman voisi kytkeä muihin kirjaston tapahtumiin, jos se vaikuttaa luontevalta. Esimerkiksi Neiburgerin (2007) kirjassaan *Gamers in the library?* esittämä

idea siitä, miten koko turnauskauden aikana osallistujien oli mahdollista kerätä pisteitä muun muassa osallistumalla kirjaston lukemisedistämiprojekteihin ja rekrytoimalla mukaan kavereita, oli mielestäni käyttökelpoinen idea. Tätä voisi vielä kehittää tyyliin: viisi pistettä, jos tuot mukana äidin tai isän pelaamaan, kymmenen, jos tuot mukana ukin tai mummin. Tällöin edistettäisiin myös sukupolvien välistä vuorovaikutusta ja saataisiin ehkä aikaiseksi pelikeskusteluakin. Pisteitä ei tarvitsisi pelkästään kerätä digitaalisesta pelaamisesta, siihen voisivat myös liittyä erilaiset ulkopelit, lautapelit ja muut kirjastossa järjestettävät aktiviteetit.



## 9 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI

Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä sopi opinnäytetyön aiheeseen hyvin, sillä kirjastojen välillä on tätä kirjoittaessa vielä paljon eroja siinä, miten digitaalista pelaamista tiloissaan järjestetään. Haastatteluja olisi voinut tehdä enemmän ja kysymykset olisi voinut laittaa ennakkoon jokaiselle haastateltavalle esimerkiksi viikkoa ennen haastattelua – näin haastateltavilla olisi ollut mahdollisuus valmistua haastatteluun. Laadullisessa tutkimuksessa on tärkeää, että henkilöt, joilta tietoa kerätään, tietävät tutkittavasta ilmiöstä mieluusti mahdollisimman paljon tai että heillä on kokemusta asiasta (Tuomi & Sarajärvi 2002, 87 & 88). Tässä mielessä tiedonantajien valinnan ei tule olla satunnaista vaan harkittua ja tarkoitukseen sopivaa.

Haastattelussa tärkeintä on saada mahdollisimman paljon tietoa halutusta asiasta (Tuomi & Sarajärvi 2002, 75). Tällöin on perusteltua antaa haastattelukysymykset tai aiheet tiedonantajille jo hyvissä ajoin etukäteen tutustuttaviksi. Haastattelupyyntöjen yhteyteen laitoin lyhyen selostuksen (Liite 1) siitä kuka olin ja mikä on opinnäytetyöni aihe, joten haastateltavilla oli käsitys siitä, mitä heiltä kyselin. Sähköpostit oli laitettu kirjaston osoitteeseen, joten uskoisin, että ne oli sieltä edelleen lähetetty sellaisille henkilöille, joiden oletettiin osaavan kertoa kirjaston digitaalisesta pelaamisesta jotain. Vaikka kaikki haastateltavani eivät olleetkaan itse tekemisissä kirjaston digitaalisen pelitoiminnan kanssa, koin heidän antamansa vastaukset ja tietämyksensä asiasta riittäviksi opinnäytetyötäni ajatellen.

Puhelimella haastattelu toimi periaatteessa, koska haastateltavat olivat eri puolilla Suomea, eikä minulla olisi ollut mahdollisuutta haastatella esimerkiksi henkilökohtaisesti nauhurin kanssa kuin pääkaupunkiseudulla työskenteleviä. Toisaalta aikatauluni oli myös melko kiireinen, joten henkilökohtaisen haastattelun sopiminen olisi haastateltavien omien työkiireiden takia ollut ehkä monimutkaisempaa kuin puhelinhaastattelujen. Puhelinhaastattelussa minulla ei ollut käytössäni haastattelun nauhoitusmahdollisuutta, joten tutkimukseni uskottavuus ehkä kärsinee siitä, sillä en voi suoraan lainata kuin sähköpostin välityksellä käytyjä lisäkeskusteluja haastateltavien kanssa sekä sähköpostitse suorittamiani kahta haastattelua. Haastattelujen välissä oli lyhyitä taukoja ja kirjoitin muistiinpanoja jatkuvasti samalla kysellen, jos jokin asia jäi epäselväksi. Pysin siis muistiinpanoissani

säilyttämään haastattelemaltani henkilöltä saamat tiedot sellaisena kuin hän ne kertoi puhelimesta.

Haastattelukysymyksissä olisin voinut kysyä myös mobiilipelaamisesta kirjastossa, sillä sekin on yksi digitaalisen pelaamisen muodoista. Parissa haastattelussa mobiilipelaaminen mainittiinkin, mutta toisaalta en usko, että kirjastoissa tätä tarkkailaan. Koska käytin tutkimukseni viitekehäksessä myös Scott Nicholsonin pelikokemustyyppejä kirjastossa, olisi ollut hyvä, jos nämä olisivat paremmin tulleet esille kysymyksissäni. Tätä kirjoittaessa kuitenkin vaikutti siltä, että kirjastoissa panostettiin nimenomaan sosiaaliseen pelikokemukseen sekä pelitapahtumissa suosittiin toimintapelejä – myös turnauksia oli järjestetty. Erilaisten pelikokemusten pohtiminen on ehkä muutaman vuoden päästä ajankohtaisempaa, kun pelitoiminta kirjastoissa yleistyy ja asiakkaiden houkuttelun sijaan voidaan miettiä, minkälaisia pelikokemuksia heille halutaan tarjota.

## LÄHTEET

- Anderson, C., Gentile, D. & Buckley, K. 2008. Kuvista teoiksi Väkivaltapelien vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Helsinki: Like & Suomen rauhanpuolustajat. Suomentanut: Pekka Pakkala.
- Bavelier, D. 19.11.2012. Your brain on video games. [Videotallenne]. YouTube: TED Talks. [Viitattu 21.3.2014]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8>
- Gee, J.P. 2007. What video games have to teach us about learning and literacy. uud. p. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J.P. 2013. Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning. New York: Palgrave Macmillan.
- Haasio, A. 2013. Netin pimeä puoli. Helsinki: SKS.
- Helin, S. 2.4.2014. Raiskaus ja tappo opetussuunnitelmaan. [Blogi]. Yle uutiset. [Viitattu 18.4.2014]. Saatavana: [http://yle.fi/uutiset/sari\\_helin\\_raiskaus\\_ja\\_tappo\\_opetussuunnitelmaan/716852\\_2](http://yle.fi/uutiset/sari_helin_raiskaus_ja_tappo_opetussuunnitelmaan/716852_2)
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. [Verkojulkaisu]. Tampere: Tampereen yliopisto. [Viitattu 24.3.2014.] Saatavana: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/65502>
- Kataja, E. 2013. Digitaaliset pelit ennen kouluikää. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkojulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 55 – 62. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Kivioja, P. & Pärssinen, K. 2013. Kirjasto katsoo tulevaisuuteen. Mikrobitti 2013 (11), 20 – 28.
- Lahtonen, J. 2014. xxx.xxx@xxx.fi 12.3.2014. Digitaalinen pelaaminen kirjastossa. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Vastaanottaja: Anne-Kaisa Hyttinen. [Viitattu 25.3.2014].
- Lamminen, I. 2014. Erikoiskirjastovirkailija, lasten- ja nuortenosasto. Kouvolan kaupunginkirjasto. Puhelinhaastattelu 18.3.2014.
- Lastenkirjastokurssi. 2014. [Verkkosivusto]. Wiki. [Viitattu 10.4.2014]. Saatavana: <http://lastenkirjastokurssi.wikispaces.com/Pelilukutaito>

- Leppinen, T. 2014. Kirjastonhoitaja, lasten- ja nuortenosasto. Keuruun kaupungin-kirjasto. Haastattelu, PlayStation Network 17.3.2014.
- Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2013. Nuoret pelissä: Tietoa kasvatta-jille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. [Verkko-julkaisu]. Tampere: Terveystieteiden tutkimuskeskus THL. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>
- Mansikka, O. 2013. Pelikonsolit tulevat kaikkiin kirjastoihin. Metro 28.8.2013, 6.
- Marjomaa, H. 2013. Pelit kirjastossa. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkojulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 76 – 81. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Marjomaa, H. 2014a. Pelin paikka -hanke. Helsingin kaupunginkirjasto. Puhelin-haastattelu 21.3.2014.
- Marjomaa, H. <xxx.xxx@xxx.fi> 24.3.2014b. Digitaalinen pelaaminen kirjastossa. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti] Vastaanottaja: Anne-Kaisa Hyttinen. [Viitat-tu 25.3.2014].
- Meriläinen, M. 2013a. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkojulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 10 – 13. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Meriläinen, M. 2013b. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkojulkai-su]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU, 32 - 37. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Mykkänen, P. 2013. Pelihullut. Helsingin Sanomat 2.6.2013, C1 – C6
- Mänty, M. 2013. Selvitys Turun kaupunginkirjaston konsolipelien hankintaperus-teista. [Verkko-julkaisu]. Turun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 10.4.2014]. Saatavana: [http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/68309/Manty\\_Matti.pdf?sequenc e=1](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/68309/Manty_Matti.pdf?sequence=1)
- Neiburger, E. 2007. Gamers... in the Library?!: The Why, What, and How of Vi-deogame Tournaments for All Ages. Chicago: American Library Association.

- Nicholson, S. 2009. Creating a gaming experience in libraries. [Verkkójulkaisu]. Digitale Bibliotheek 1(5), 11. [Viitattu 10.4.2014]. Saatavana: <http://scottnicholson.com/pubs/gamingexperience.pdf>
- Nicholson, S. 2010. Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for alla ges. Medford, New Jersey: Information Today.
- Nicholson, S. 17.9.2012a. Games in Libraries Course Session 11 – Knowledge Game Experience. [Videotallenne]. YouTube: Scott Nicholson. [Viitattu 10.4.2014] Saatavana: [https://www.youtube.com/watch?v=AQKsDAeuxE8&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV\\_s2Sz00oL-ph](https://www.youtube.com/watch?v=AQKsDAeuxE8&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV_s2Sz00oL-ph)
- Nicholson, S. 17.9.2012b. Games in Libraries Course Session 12 – Strategy Game Experience. [Videotallenne]. YouTube: Scott Nicholson. [Viitattu 10.4.2014] Saatavana: [https://www.youtube.com/watch?v=3\\_FAbZGepRk&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV\\_s2Sz00oL-ph](https://www.youtube.com/watch?v=3_FAbZGepRk&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV_s2Sz00oL-ph)
- Nicholson, S. 17.9.2012c. Games in Libraries Course Session 13 – Action Game Experience. [Videotallenne]. YouTube: Scott Nicholson. [Viitattu 10.4.2014] Saatavana: [https://www.youtube.com/watch?v=S2ZjUbULJ0&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV\\_s2Sz00oL-ph](https://www.youtube.com/watch?v=S2ZjUbULJ0&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV_s2Sz00oL-ph)
- Nicholson, s. 17.9.2012d. Games in Libraries Course Session 15 – Social Game Experience. [Videotallenne]. YouTube: Scott Nicholson. [Viitattu 10.4.2014] Saatavana: [https://www.youtube.com/watch?v=DNJb4uteusE&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV\\_s2Sz00oL-ph](https://www.youtube.com/watch?v=DNJb4uteusE&list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV_s2Sz00oL-ph)
- Niipola, J. 2012. Pelisukupolvi: Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga Publishing.
- Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä Virtuaaliviidakon ansat. Helsinki: Mi-nerva.
- Ollikainen, T. 2014. Kirjastonhoitaja, tiimivastaava, lasten- ja nuortenosasto. Ent-resse, Espoon kaupunginkirjasto. Puhelinhaastattelu 17.3.2014.
- Petäjäsoja, I. 2014. Kirjastotoimenjohtaja. Oulaisten kaupunginkirjasto. Puhelinhaastattelu 17.3.2014.
- Pietilä, N. 2013. Digitaalisten pelien valinta yleisissä kirjastoissa. [Verkkójulkaisu]. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja informaatiopalvelun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.theseus.fi/handle/10024/65916>

- Prensky, M. 2006. Don't bother me mom – I'm learning! St. Paul, Minnesota: Paragon House.
- Prensky, M. 2007. Digital Game-Based Learning. St. Paul, Minnesota: Paragon House.
- Roberts, K. 2010. Cyber junkie: Escape the gaming and internet trap. Minnesota: Hazelden.
- Saanio, M. 2013. SingStaria vai räiskintää?: Onko digipelaaminen enemmän poikien kuin tyttöjen juttu? Millaisia pelejä pelaavat tytöt, millaisia pojat? EHYT Teema (1), 7 – 9.
- Saarenpää, H. 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. [Verkkosivu]. Pelitieto: Pelien peruskurssi. [Viitattu 10.4.2014]. Saatavana: <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>
- Salen, K. 29.7.2010. Katie Salen on Learning with Games. [Videotallenne]. YouTube: Edutopia. [Viitattu 21.3.2014]. Saatavana: [https://www.youtube.com/watch?v=xV\\_VlhV99EA](https://www.youtube.com/watch?v=xV_VlhV99EA)
- Saunamäki, M. 2007. Esi- ja alakouluikäisten lasten digitaalisten pelien pelaaminen – kuinka lasten vanhemmat näkevät lastensa pelitottumukset ja miten digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa. [Verkkojulkaisu]. Opettajankoulutuslaitos, Hämeenlinna. Kasvatustieteiden tiedekunta. Pro gradu-tutkielma. [Viitattu 10.4.2014]. Saatavana: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/77928/gradu01764.pdf?sequence=1>
- Sirviö-Lappalainen, T. 2014. Kirjastonhoitaja, lasten- ja nuortenosasto. Iisalmen kaupunginkirjasto. Puhelinhaastattelu 17.3.2014.
- Steinberg, S. 2011. The Modern Parent's Guide to Kids and Video Games. [Verkkojulkaisu]. Lilburn: Power Play Publishing. [Viitattu 18.3.2014]. Saatavana: <http://www.videogamesandkids.com/The%20Modern%20Parents%20Guide%20to%20Kids%20and%20Video%20Games.pdf>
- Suoninen, A. 2013. Lasten mediabarometri 2012: 10 – 12 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö. [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto. Verkkojulkaisuja 62. [Viitattu 10.4.2014]. Saatavana: <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/lastenmediabarometri2012.pdf>
- Sutela, J. 2014. Kirjastonhoitaja, musiikkiosasto. Oulun kaupunginkirjasto. Puhelinhaastattelu 18.3.2014.
- Taponen, P. 2014. Kirjastonhoitaja, lasten- ja nuortenosasto. Kaarinan pääkirjasto. Sähköpostihaastattelu 21.3.2014.

- Thurman, V. 2014a. Erikoiskirjastovirkailija. Kirjasto Omena, Espoon kaupungin-kirjasto. Puhelinhaastattelu 13.3.2014.
- Thurman, V. <xxx.xxx@xxx.fi> 13.3.2014b. Digitaalinen pelaaminen kirjastossa. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti] Vastaanottaja: Anne-Kaisa Hyttinen. [Vii-tattu 25.3.2014].
- Thurman, V. xxx.xxx@xxx.fi 13.3.2014c. Digitaalinen pelaaminen kirjastossa. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Vastaanottaja: Anne-Kaisa Hyttinen. [Vii-tattu 25.3.2014].
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Vaara, M. 2014. Palvelupäällikkö, lasten- ja nuorten kirjastopalvelut. Oulun kau-punginkirjasto. Puhelinhaastattelu 13.3.2014.
- Vanas, A. 2014. Onko pelaaminen hyvä vai paha?. Tietotekniikka ei kuulu am-mattikasvattajan työkaluihin. Super 2014 (3), 22 – 25.

## LIITTEET



**LIITE 1 Haastattelupyyntö 10.3.2014**

Hei,

opiskelen kirjasto- ja informaatioalan koulutusohjelmassa Seinäjoen ammattikorkeakoulussa ja teen opinnäytetyötäni aiheesta Digitaalinen pelaaminen kirjastossa. Tarkoitukseni on kartoittaa sitä miten eri kirjastoissa on järjestetty digitaalista pelaamista asiakkaille ja jos pelaaminen on ollut ohjattuja, niin miten se on toteutettu. Teen puhelinhaastatteluja useampaan kirjastoon viikkojen 11, 12 ja 13 (11.3. – 28.3.) välisenä aikana ja jos henkilökunnastanne löytyy joku, joka haluaisi kysymyksiini vastata, olisin erittäin kiitollinen. Haastattelu kestää noin 15- 20 minuuttia, joten jos kirjastossanne on jokin vähemmän kiireinen aika tai numero, johon voin soittaa, niin ilmoittakaa sellainen ajankohta (ja numero), joka parhaiten sopii – huomioin sen parhaani mukaan soittaessani.

Ystävällisin terveisin

Anne-Kaisa Hyttinen

## LIITE 2 Haastattelukysymykset

### HAASTATTELUKYSYMYKSET

### KYSYMYKSIÄ DIGITAALISESTA PELAAMISESTA KIRJASTOSSA

### HAASTATTELUPÄIVÄMÄÄRÄ:

### HAASTATELTAVAN TAUSTATIETOJA:

- Nimi:
- työtehtävä:
- pelaako itse digitaalisia pelejä:

### KIRJASTON TIETOJA:

- kirjaston nimi:
- kirjaston koko:
- kirjaston asiakaskunta (esim. tuleeko asiakkaita kauempaakin, pelkääntään lähiseudun asukkaita, lapsiperheitä, maahanmuuttajia vaiko ihan laidasta laitaan)

### DIGITAALINEN PELAAMINEN KIRJASTOSSA:

- käytetäänkö kirjaston asiakaspäätteitä pelaamiseen? rajoitetaanko pelaamista asiakaspäätteillä?
- KETKÄ PELAAVAT KIRJASTOSSANNE? (esim. viettääkö joku tietty asiakasryhmä enemmän aikaa asiakaspäätteillä pelaamiseen)
- onko kirjastossa pelikonsolia tai konsoleita? (PlayStaion 2, 3 tai 4, Xbox 360/One, Nintendo Wii/Wii-U tai joku muu?)

- onko kirjastolla tilaa digitaalista pelaamista varten, esim. pelihuone?
  - onko huoneessa erilliset säännöt? onko peliaikaa rajoitettu tai sitä minkälaisia pelejä huoneessa saa pelata? miten?
  - sijaitseeko huone lasten- ja nuorten osaston tuntumassa/tiloissa?
- onko kirjastossa käytettävissä muita laitteita digitaalista pelaamista varten, kuten iPadeja tms.?
- onko kirjastossa järjestetty tapahtumaa, esim. turnausta digitaalisen pelaamisen ympärille?
  - jos on, niin mitä pelattiin? miten toteutettiin? oliko yhteistyötä esim. Nuorisotoimen kanssa? Minkälaista palautetta tapahtuma sai?
- onko digitaalinen pelaaminen ollut muuten osana kirjaston tapahtumia esim. Kansainvälisenä Pelipäivänä?
- jos kirjasto järjestää mahdollisuuksia digitaaliseen pelaamiseen, onko mielessä ollut tietty asiakasryhmä tai onko palvelua suunnattu tietylle asiakas-ryhmälle, kuten nuorille?
- minkälaisena näette digitaalisen pelaamisen roolin kirjaston tiloissa? onko se keino houkuttaa ei-käyttäjiä? palvella nuoria asiakkaita? korostaa kirjaston roolia yhteisön olohuoneena? keino herättää keskustelua digitaalisista peleistä mediakasvatusnäkökulmasta? näitä kaikkia? muuta? mitä?
- Minkälaista lisäarvoa digitaalinen pelaaminen saa kirjastoympäristöstä? Eli miksi asiakkaat tulevat pelaamaan digitaalisia pelejä kirjastoon? (Ihan oma mielipide/arvio riittää)
- järjestääkö kirjaston säännöllisiä tapahtumia digitaalisen pelaamisen ympärille? jos järjestää, niin minkälaisia?

- minkälaista palautetta olette asiakkailtanne saaneet koskien digitaalista pelaamista?
  
- jos kirjastossanne EI JÄRJESTETÄ/MAHDOLLISTETA DIGITAALISTA PELAAMISTA, onko syynä...
  - o resurssien puute, ei tarpeeksi henkilökuntaa, rahoitusta
  - o pelko negatiivisesta palautteesta, asiakkaiden menettämisestä
  - o ei kirjaston henkilökunnan mielestä ole sopivaa toimintaa kirjastoon
  
- Koetteko, että digitaalisella pelaamisella olisi pysyvä asema kirjaston palveluissa? tuleeko suositumpi vaiko onko kyseessä vain hetken villitys?