

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalouden koulutus, kirjasto- ja tietopalvelut

2024

Marko Harja

Konsolipelikokoelman kehittäminen Äänekosken kaupunginkirjastossa



Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Liiketalouden koulutus, kirjasto- ja tietopalvelut

2024 | 31 sivua, 2 liitesivua

Marko Harja

Konsolipelikokoelman kehittäminen Äänekosken kaupunginkirjastossa

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelman kehittäminen asiakaskyselyn avulla. Opinnäytteessä käsiteltiin konsolipelejä kirjastoaineistona ja niiden kirjastokäyttöä koskevia asioita.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsiteltiin konsolipelilaitteistoja, pelien lajityyppejä, pelien käyttöoikeudellisia ja tekijänoikeudellisia asioita, pelien ikärajoja sekä pelitapahtumia ja pelaamisen yhteisöllisyyttä.

Opinnäytetyön toimeksiantaja oli Äänekosken kaupunginkirjasto. Työhön liittyen toteutettiin asiakaskysely Äänekosken kirjastoissa helmikuussa 2024. Lisäksi haastateltiin Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelmasta vastaavaa kirjastovirkailijaa pelikokoelman nykytilanteen ja lainaustilastojen selvittämiseksi. Työssä raportoidaan asiakaskyselyn suunnittelusta, toteutuksesta ja tuloksista.

Asiakaskysely toteutettiin anonyyminä verkko- ja paperikyselynä. Vastauksia kyselyyn saatiin 22 kpl. Vastausten avulla kirjaston konsolipelikokoelman kehittämiseen saatiin hyvin tietoa siitä, mihin suuntaan kokoelmaa tulisi kirjaston asiakkaiden mielestä suunnata.

Asiasanat: konsolipelit, pelaaminen, kokoelmatyö, yleiset kirjastot, ikärajat, tekijänoikeus, kyselytutkimus

Sisältö

1 Johdanto	5
2 Konsolipelit kirjastossa	6
2.1 Pelilaitteistot	6
2.2 Pelien lajityypit eli genret	7
2.3 Pelien käyttöoikeudet ja tekijänoikeusasiat	8
2.4 Pelien ikärajat ja sisällöt	9
2.5 Pelitapahtumat ja pelaamisen yhteisöllisyys	11
3 Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelma	13
3.1 Kokoelman nykytilanne ja lainauskäytännöt	13
3.2 Kokoelman valintaperusteet ja hankinta	13
3.3 Konsolipelien lainaustilastot	14
4 Pelikokoelman nykytilanne ja kehittäminen asiakaskyselyn avulla	15
4.1 Kehitystyön tavoite ja kehittämismenetelmät	15
4.2 Haastattelu	15
4.3 Kysely	16
4.3.1 Kyselylomakkeen kuvaus	16
4.3.2 Kyselyn toteutus	19
5 Asiakaskyselyn tulokset	21
6 Johtopäätökset	27
Lähteet	30

Liitteet

Liite 1. Kyselylomake

Kuvat

Kuva 1. PEGI ikäraajat ja sisältösymbolit (Kirjastot.fi 2022).	10
Kuva 2. PEGI pelinsisäisten ostosten sisältösymboli (PEGI 2024).	11
Kuva 3. Kyselyilmoitus kirjaston somessa.	19
Kuva 4. Kyselyjuliste.	20

Kuviot

Kuvio 1. Vastaajien ikä.	22
Kuvio 2. Millä eri laitteilla pelaat pelejä?	23
Kuvio 3. Millaisia pelejä tykkäät pelata?	24

1 Johdanto

Äänekosken kaupunginkirjastossa aloitettiin konsolipelikokoelman hankkiminen syksyllä 2022. Kirjastotyöntekijöille syntyi tarve tietää uuteen aineistolajiin liittyviä kirjastokäyttöä koskevia asioita. Muun muassa kysymyksiin mistä konsolipelejä voi hankkia ja miten pelien ikärajojen kanssa tulisi toimia kirjastossa tarvittiin vastauksia. Syntyi myös tarve tuntea konsolipelejä lainaavien kirjastoasiakkaiden pelimieltymyksiä ja tietää heidän käytettävissä olevia pelilaitteistojaan.

Kehitystyöni tarkoituksena on vastata yleisimpiin konsolipelejä koskeviin kysymyksiin kirjastotyöhön liittyen sekä selvittää asiakaskyselyllä asiakkaiden pelimieltymyksiä. Tavoitteena työlläni on toimia kirjaston henkilökunnan työkaluna ja saada kohdennettua kirjaston konsolipelihankintaa vastaamaan paremmin kirjastoasiakkaiden toiveita konsolipelikokoelman suhteen.

Valitsin kehityskohteen oman harrastuneisuuteni ja mielenkiintoni vuoksi aihetta kohtaan. Aihe on ajankohtainen toimeksiantajalle uudenlaisen aineistolajin hankinnan aloittamisen myötä. Aihe on tärkeä myös pelaamisen suosion ja pelaamisen yhteisöllisyyden näkökulmasta kirjastolle.

Työssäni tulen käsittelemään konsolipelejä kirjaston aineistolajina ja kirjastotyössä huomioitavia asioita konsolipeleihin liittyen.

Menetelminä kehitystyössäni ovat kysely ja haastattelu. Näillä menetelmillä saan vastauksia konsolipelien hankintaan ja kokoelman kehittämiseen liittyviin kysymyksiin, joihin en lähdeaineistoista voi vastauksia löytää.

Asiakaskyselyllä on mielenkiintoista saada tietää tarkemmin asioita kirjaston konsolipelaajien kohderyhmästä. Varsinkin millaisista peleistä asiakkaat pitävät, mikä on asiakkaiden ikäjakauma ja millaisilla laitteilla he pelaavat. Vastaukset näihin kysymyksiin auttavat konsolipelikokoelman kehittämisessä tulevaisuudessa.

2 Konsolipelit kirjastossa

2.1 Pelilaitteistot

Tässä työssä keskityn nimenomaan konsolipeleihin. Digitaalisten pelien eli tietokone- ja konsolipelien nykytilaan on vaikuttanut teknologian kehittyminen erilaisten kehitysvaiheiden seurauksena. Pelit ovat kehityksen mukana saaneet uusia ominaisuuksia teknologian kehittyessä. (Kyllönen & Lehtonen 2010, 4.)

Tässä kappaleessa käsittelen konsolipelilaitteistoja. Konsolipelit ovat usein monimutkaisia digitaalisia tuotteita ja kirjastotyöntekijöiden on oltava perillä eri pelialustoista, kuten Playstation, Xbox ja Nintendo Switch. Tämä vaatii jatkuvaa perehtymistä pelimaailman muutoksiin ja uusien konsolien ominaisuuksiin. Kirjastotyöntekijöiden on tärkeää olla ajan tasalla niiden erityispiirteistä.

Konsolipelit voidaan määritellä parhaiten pelaamiseen tarvittavan laitteiston ja aloittamisen helppouden kautta. Konsolipelien pelaamisen tarvitaan vain näyttö- ja pelilaite, joka kytketään päälle ja laitetaan pelikasetti tai levy laitteeseen pelaamisen aloittamiseksi. (Kyllönen & Lehtonen 2010, 8-9.)

Pelikonsolin valintaan vaikuttavat pelaajan oma pelimaku ja käytettävissä oleva budjetti. Konsolien omat yksinoikeuspelitkin voivat vaikuttaa hankittavan konsolin valintaan, mutta nykyään useat yksinoikeuspelitkin ilmestyvät aikanaan myös toisille konsoleille. Yksinoikeuspelit ovat vain yhdelle konsolivalmistajan konsolille ilmestyviä pelejä.

Nykyään kaupoissa myynnissä olevat ja suosituimmat pelilaitteistot ovat Sonyn Playstation 5 ja Playstation 4, Microsoftin Xbox Series X/S ja Nintendon Switch (VGChartz 2023).

Nykyisen konsolisukupolven lisäksi pelaajilla on edelleen käytössä edellisten sukupolvien laitteistoja, joille edelleen vuonna 2024 ilmestyy myös uutta pelattavaa. Tällaisia ovat mm. Playstation 4 ja Xbox One. Näiden lisäksi vielä vanhemmilla konsoleilla pelaavia voidaan kutsua retrokonsolipelaajiksi.

Nykyisten käytössä olevien konsolipelilaitteistojen tuntemus on tärkeä osa kirjastoammattilaisen taitoa neuvoa ja opastaa asiakkaitaan pelilaitteistoja koskevissa kysymyksissä. Varsinkin jos kirjastolla on asiakkaiden käyttöön hankittu pelikonsoli pelinurkassa tai pelihuoneessa, tulee kirjastotyöntekijöiden osata neuvoa asiakkaita pelilaitteiston käytössä.

2.2 Pelien lajityypit eli genret

Tässä kappaleessa käsittelen peligenrejä. Erilaisten pelien lajityyppien tunnistaminen on tärkeä osa kirjastoammattilaisen taitoa arvioida ja tarjota sopivan sisältöisiä pelejä asiakkaille. Kirjastotyöntekijöiden on myös tärkeä ymmärtää erilaisten peligenrejen ja -tyylien väliset erot, jotta he voivat tarjota asiakkailleen monipuolisen valikoiman aineistoa.

Pelit voidaan luokitella erilaisiin lajityyppeihin elokuvien ja kirjojen tapaan. Pelien lajityyppien tai peligenrejen luokitteluja on lukuisia erilaisia.

Yksinkertaisimmillaan pelit voidaan jakaa Thomas H. Apperleyn määrittelemiin neljään lajityyppiin eli genreen: simulaatiopelit, strategiapelit, toimintapelit ja roolipelit. Tässä luokittelussa pelin lajityyppi on irrotettu erilleen kolmesta muusta pelestä määrittelevästä ominaisuudesta: käytettävästä pelilaitteistosta, moodista eli pelin ilmenemismuodosta ja pelin miljööstä. (Apperley 2006, 8.)

Mark J. P. Wolfin yksityiskohtaisemmassa luokituksessa pelien genret jaotellaan jopa 42 eri luokaan. Tämä luokittelu on laadittu 2000-luvun alussa, ja pelimaailma on tämän jälkeen kehittynyt edelleen. (Ruddock & Ruhala 2010, 42-44.)

Asiakaskyselyssäni, jolla koetan selvittää millaisia pelejä Äänekosken kirjastojen asiakkaat pelaavat, päädyin käyttämään edellä mainittujen luokitteluiden välimuotoa. Käyttämässäni jaottelussa pelit jaetaan yhteentoista eri alalajiin. Tämä lajittelu kuvailee hieman tarkemmin erilaisia pelejä ja niissä suoritettavaa toimintaa, mutta ei mene liian pitkälle erilaisten pelityyppien luokittelussa. Liian pitkästä lajityyppilistasta kyselyyn vastaajan olisi myös

vaikea löytää lempigenrejänsä. Asiakaskyselyssäni jaottelin pelit: ajo-, seikkailu-, tappelu-, simulaatio-, strategia-, rooli-, urheilu-, räiskintä-, pulma-, tasohyppely- ja partypeleihin. Tämän tyyppisesti pelejä jaotellaan pelejä markkinoivilla sivustoilla kuten Playstation Storessa tai Steamissa.

Pelin lajityyppi kuvaa millaista toimintaa pelaaja pelissä suorittaa, millainen on pelin pelimekaniikka ja/tai millaista sisältöä peli tarjoaa. Vinkkejä kunkin pelin lajityypistä saa tarkastelemalla pelin etu- ja takakantta. Omasta pelituntemuksesta on toki etua, mutta se ei ole kirjastotyössä missään nimessä välttämättömyys (Forsten 2007, 70).

2.3 Pelien käyttöoikeudet ja tekijänoikeusasiat

Tässä kappaleessa kertaan tärkeimmät konsolipelejä koskevat käyttöoikeudelliset ja tekijänoikeudelliset asiat.

Suomen tekijänoikeuslaki (8.7.1961/404) on jo varsin iäkäs ja sitä on täydennetty erilaisten säädösten avulla nykyiseen muotoonsa. Konsolipelien tekijänoikeuksien tulkinta on lain mukaan hankalaa, koska niitä ei mainita missään pykälässä omana eriteltyinä teoslajinaan.

Tärkeimmät kirjastojen konsolipelejä ja niiden lainaamista koskevat kohdat löytyvät tekijänoikeuslain 2:19:ssä.

Kun teoksen kappale on tekijän suostumuksella ensimmäisen kerran myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu Euroopan talousalueella, kappaleen saa levittää edelleen (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, 2:19.1).

Mitä 1 momentissa säädetään, ei koske elokuvateoksen tai tietokoneella luettavassa muodossa olevan tietokoneohjelman kappaleen saattamista yleisön saataviin lainaamalla (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, 2:19.3).

Teoksen tekijällä on oikeus korvaukseen teoksensa kappaleiden lainaamisesta yleisölle, lukuun ottamatta rakennustaiteen, taidekäsityön ja taideteollisuuden tuotteita (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, 2:19.4).

Lisäksi tekijänoikeuslain 2:19a:ssä säädetään lainauskorvauksesta.

Korvaus 19 §:n 4 momentissa tarkoitetusta lainaamisesta alkuperäiselle tekijälle suoritetaan opetus- ja kulttuuriministeriön hyväksymän, kyseiseen tarkoitukseen

käytettyjen teosten tekijöitä edustavan yhteishallinnointiorganisaation välityksellä (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, 2:19a.1).

Ennen vuotta 2015 konsolipelejä koskevaa tekijänoikeuslakia tulkittiin niin, että kirjastoon hankittaville peleille täytyi olla kullekin erillinen lainauslupa. Tämä rajoitti pelien hankintaa, kun lainausluvalla saatavia pelejä oli tarjolla kirjastoille vähän ja lainauslupa oli kallis. (Helmet.fi 2015.)

Vuonna 2015 Espoon kaupunginkirjasto pyysi Tekijänoikeusneuvostolta kannanottoa Euroopan Tuomioistuimen ns. Nintendo-päätöksen (Case C-355/12) jälkeen konsolipelien kirjastoja koskevaan lainauslupa-asiaan (Helmet.fi 2015). 26.5.2015 Tekijänoikeusneuvosto antoi lausunnon (2015:8), että erillistä lainauslupaa ei kirjastoissa enää tarvita (Tekijänoikeusneuvosto 2015).

Nykyään konsolipelejä koskevat siis samat lainaussäännöt kuin kirjoja. Lainauskorvauksetkin hoituvat samalla tavalla kuin kirjojenkin kohdalla. Tämä on mahdollistanut kirjastojen pelikokoelmien merkittävän laajentumisen ja hankinnan helpottumisen.

2.4 Pelien ikäraajat ja sisällöt

Tässä kappaleessa käsittelen pelien ikärajoja. Konsolipelit voivat sisältää ikärajoitettua sisältöä, joten kirjastotyöntekijöiden on oltava tietoisia ikärajoituksista ja osattava ohjata asiakkaita valitsemaan sopivia pelejä eri ikäryhmille. Tämä edellyttää pelien sisältöjen arviointia ja kykyä tarjota asiakkaille tietoa esimerkiksi pelien sisältämästä väkivallasta, kielenkäytöstä tai muista mahdollisista huolenaiheista.

Konsolipelit voivat sisältää ikärajoitettua sisältöä. Kirjastotyöntekijöiden tulisi tiedostaa pelien ikärajoitukset ja osata tarjota asiakkailleen hänen ikäryhmälleen sopivia mediasisältöjä. (Kirjastot.fi 2022.)

Konsolipelien ikärajojen ja sisältöjen määrittelyssä Suomessa käytetään yleiseurooppalaista ikärajajärjestelmää PEGIä, joka tulee sanoista Pan European Game Information.

PEGI huomioi ikärajojen määrittelyssä mm. pelin sisältämän väkivallan, ahdistavuuden, seksin, päihteiden käytön, syrjinnän, uhkapelaamisen ja kiroilun (Kuva 1). Lisäksi PEGI huomioi pelin verkkopelattavuuden. Näistä seikoista PEGI ilmoittaa sisältösymboleilla. (Kirjastot.fi 2022.)

PEGIn ilmoittamat ikärajat ovat 3, 7, 12, 16 ja 18 (Kuva 1). Nämä ikärajat eivät kuitenkaan kerro pelin vaikeustasosta tai soveltuvuudesta eri ikäisille, vaan varoittavat pelin sisällön haitallisuudesta. (Kirjastot.fi 2022.)



Kuva 1. PEGI ikärajat ja sisältösymbolit (Kirjastot.fi 2022).

Pelien ikärajat 3-16 sallivat muutaman vuoden jouston huoltajan suostumuksella ja läsnä ollessa peliä lainattaessa. Ikäraja 18 on kuitenkin ehdoton ja tämän ikärajan peleissä ei joustovaraa ole. (Kirjastot.fi 2022.)

Viimeisimpänä sisältösymbolina PEGI on vuonna 2018 lisännyt peleihin varoituksen pelin mahdollisesti sisältämistä pelinsisäisistä ostoista (Kuva 2). Pelinsisäiset ostokset merkinnän yhteydessä voi olla tekstiliite, jossa kerrotaan, jos peli sisältää maksullisia satunnaisostoksia. (Includes Random Items). (PEGI 2024.)



Kuva 2. PEGI pelinsisäisten ostosten sisältösymboli (PEGI 2024).

Ikäraja- ja sisältösymbolit ovat erittäin tärkeä työkalu määritellessä pelin soveltuvuutta asiakkaan ikäryhmälle. Peliä lainausautomaatilta lainatessa ei alaikäinen pysty vanhemman ikäryhmän peliä lainaamaan, koska pelien ikäraajat on kirjattu kirjastojärjestelmään. Pelit olisikin hyvä aina lainata asiakaspalvelutiskiltä, koska pelikotelon sisällön (pelilevy tai pelikortti) saa Äänekosken kirjastoissa vain palvelutiskiltä pelin kotelon mukaan. Palvelutiskiltä lainaaminen mahdollistaa myös tarkemman pelin soveltuvuuden arvioinnin asiakkaalle. (Äänekosken kirjaston konsolipelien lainauskäytännöt 2023. Sisäinen lähde.)

2.5 Pelitapahtumat ja pelaamisen yhteisöllisyys

Tässä kappaleessa käsittelen pelitapahtumia ja pelaamisen yhteisöllisyyttä. Kirjastotyöntekijöiden tulisi luoda tiloja ja tapahtumia, jotka edistävät konsolipelien yhteisöllisyyttä. Esimerkiksi peli-iltojen tai turnausten järjestäminen voi houkuttaa uusia asiakkaita kirjastoon ja tarjota mahdollisuuden sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Pelitapahtumat antavat myös mahdollisuuden lisätä tietoisuutta pelaamiseen liittyvistä asioista ja torjua peliongelmia.

Kirjastoissa, joissa on tilaa pelaamiseen, oma pelikonsoli ja pelikokoelma, on helppo järjestää myös ohjattuja pelitapahtumia. Ohjatut tapahtumat voivat olla säännöllisiä peli-iltoja tai -kerhoja, mutta varsinkin koulujen loma-aikaan järjestetään kirjastoissa usein pelitapahtumia. (Marjomaa 2013, 80.)

Yksi hyvä ajankohta pelitapahtumille on marraskuulle sijoittuva peliviikko. Vuonna 2011 ensimmäinen vuosittainen Kansallinen pelipäivä muuttui vuonna 2016 peliviikoksi. Peliviikon takana on Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Peliviikon tarkoituksena on tuoda esiin erilaisia pelaamisen muotoja ja antaa mahdollisuuksia pelata yhdessä sekä herättää keskustelua peleihin liittyvistä aiheista. Peliviikon järjestämisen ja suunnittelun apuna sekä tapahtumien ilmoittamiseen voi käyttää Kavin peliviikon internetsivuja osoitteessa: <https://www.peliviikko.fi/>. (Kavi 2024.)

Usein kokemattomalle vanhemmalle tai kirjastoammattilaiselle pelaaminen saattaa näyttäytyä helposti ensisijaisesti uhkana, ja pelaamisen haitat varjostavat pelaamisesta saatavia hyötyjä. Pelit ovat kuitenkin tärkeä osa nyky maailmaa, vapaa-aikaa ja sosiaalista vuorovaikutusta sisältävää elämää. Tutkimustenkin mukaan pelaamisella on myös kiistattomia hyötyjä, kuten silmä- ja käsikoordinaation, kielitaidon sekä sosiaalisten taitojen kehittyminen. (Silvennoinen 2013, 106.)

Pelihaittojen ehkäisyssä kodin ja kasvattajien rooli on merkittävä. Onkin tärkeä havaita ja vaikuttaa pelaajien yksilöllisiin ominaisuuksiin, jotka lisäävät tai vähentävät ongelmallista käyttäytymistä. Kirjastojen järjestämät pelitapahtumat ja ohjattu pelitoiminta antavat mahdollisuuden pelikasvatuksen avulla havaita ja tiedottaa peliongelmissä sekä ehkäistä ongelmia. Pelitaukojen, peliaikojen ja rajojen sekä ikäryhmälle sopivien pelien suositteluun kirjaston osaava henkilökunta on hyvänä tukena. (Silvennoinen 2013, 107-109.)

Pelaaminen kirjastoissa on sosiaalinen kokemus, joka tuo yhteen pelaajia ja peleistä kiinnostuneita. Pelien parissa voi kokea onnistumisen ja ilon hetkiä, parhaimmillaan syntyy jopa uusia kaverisuhteita. (Kronqvist 2021.)

3 Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelma

3.1 Kokoelman nykytilanne ja lainauskäytännöt

Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelmaa alettiin hankkia vuoden 2022 loppupuolella. Vuoden 2023 loppuun mennessä kirjaston kokoelmassa oli 27 konsolipeliä, Sonyn Playstation 4 ja Nintendon Switch -konsoleille.

Konsolipelejä oli hankittu tasaisesti molemmille konsoleille.

Konsolipelejä lainataan kirjastosta vain asiakaspalveluaikoina. Tämä siitä syystä, että avohyllyistä löytyvät vain pelien kotelot. Lainattaessa pelin sisällöt laitetaan takahuoneesta pelikoteloon. Näin toimitaan pelien varkauksien eston takia. Käytäntö mahdollistaa myös ikärajojen tarkkailun peliaineistojen kohdalla. Kirjastojärjestelmä pitää myös huolen ikärajojen noudattamisesta peliä lainatessa asiakkaan kortille. Laina-aika konsolipeleillä on Äänekosken kirjastoissa kaksi viikkoa. (Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelien lainauskäytännöt 2023. Sisäinen lähde.)

3.2 Kokoelman valintaperusteet ja hankinta

Äänekosken konsolipelikokoelman valintaperusteina on ollut aluksi pelikokoelman kohdistaminen ainoastaan lasten peleihin, eli hankitut pelit ovat ikärajaltaan 7-vuotiaille tai alle. Pelejä on hankittu Keski-kirjastojen Woima-portaalista, joka on kirjaston käytössä oleva kirjastoaineistojen hankintaportaali. (Siitari, S., haastattelu 16.1.2024.)

Pelien valintaan on vaikuttanut hankintaportaalin kautta saatavilla ollut valikoima sekä pelejä varten varattu hankintamääräraha. Äänekosken kaupunginkirjaston hankintamääräraha konsolipelien hankintaan mahdollistaa noin 20 pelin hankinnan vuodessa. (Siitari, S., haastattelu 16.1.2024.)

3.3 Konsolipelien lainaustilastot

Vuoden 2023 kirjastojärjestelmästä saatujen lainaustilastojen mukaan kokoelmassa vuoden lopussa oleville 27 konsolipelille oli kertynyt yhteensä 154 lainauskertaa. Keskimäärin jokaiselle konsolipelille oli siis kertynyt 5,7 lainauskertaa vuoden 2023 aikana. (Siitari, S., haastattelu 16.1.2024.)

Lainaustilastoja tarkastellessa on hyvä huomata kuitenkin se, että kaikki 27 konsolipeliä eivät olleet koko vuoden alusta lähtien kokoelmassa.

Konsolipelikokoelma on myös ollut koko ensimmäisen tilastovuotensa vielä kehityksen alla oleva pieni kokoelma. Mielestäni lainaustilastot antavat kuitenkin hyvän kuvan konsolipelien suosiosta muiden kirjastoaineistojen joukossa.

4 Pelikokoelman nykytilanne ja kehittäminen asiakaskyselyn avulla

4.1 Kehitystyön tavoite ja kehittämismenetelmät

Kehitystyön tavoitteena on Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelman kohdentaminen kirjaston konsolipelejä lainaavien asiakkaiden toiveiden mukaiseksi. Tavoitteena on myös muiden peleihin liittyvien palveluiden, kuten pelitapahtumien ja pelitilan tarpeen kartoittaminen.

Kehittämistehtävässäni tärkeimmät asiat ovat tietoisuuden lisääminen konsolipeleistä kirjaston aineistolajina sekä asiakkaiden toiveet kirjaston konsolipelikokoelman kehittämiseksi.

Kehittämismenetelmiksi työssäni valikoituivat haastattelu ja kysely.

Haastattelemalla konsolipelivalikoimasta vastaavaa kirjastovirkailijaa puolistrukturoidulla haastattelulla saadaan selville kokoelman nykytilannetta ja voin tuoda työssäni esiin tietoa mikä on kokoelman tilanne tällä hetkellä.

Asiakaskyselyllä saadaan selville helposti tietoa konsolipelejä lainaavista kirjaston asiakkaista ja heidän toiveistaan kokoelman suhteen.

4.2 Haastattelu

Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelman nykytilanteen selvittämiseksi haastattelin konsolipelien hankinnasta vastaavaa kirjastovirkailijaa. Toteutin haastattelun puolistrukturoituna haastatteluna.

Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat ennakkoon laadittuja, mutta kysymyksiä voidaan esittää halutussa järjestyksessä tai joitakin tarpeettomia kysymyksiä voi jättää kysymättä. Haastattelussa voidaan kysyä myös uusia mieleen tulevia kysymyksiä. (Ojasalo ym. 2014, 108.)

Olin listannut valmiiksi kysymyksiä, joihin halusin vastauksia. Haastattelussa keskityin Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelikokoelman nykytilanteeseen sekä hankintaan. Haastattelun aikana sain samalla tietoa haastateltavalta konsolipelien lainaustilastoista suoraan kirjastojärjestelmästä. Haastattelu on hyvä tapa tuoda esiin niin sanottua näkymätöntä tietoa sekä saada helposti muuten vaikeasti saatavaa ja viitattavaa tietoa.

4.3 Kysely

Kyselyn avulla voidaan kerätä laaja aineisto usealta henkilöltä ja voidaan kysyä useita asioita kerralla. Kyselyä käyttäessä tulee kuitenkin huomata, että hyvän kyselylomakkeen laatiminen vie aikaa ja vaatii laatijalta perehtyneisyyttä aiheeseen. (Hirsjärvi ym. 2010, 195.)

Kyselytutkimusten etuna on, että niillä voidaan kerätä laaja tutkimusaineisto, jossa asiakkailta voidaan kysyä monia asioita. Kysely on nopea ja tehokas tapa saada tilastollisesti käsiteltävää tietoa. (Ojasalo ym. 2015, 121.)

Konsolipelikokoelman kehittämiseksi valikoitui avoin asiakaskysely, joka toteutettiin sekä verkkokyselynä että paperilomakkeilla kirjastoissa. Asiakaskyselyn avulla on mahdollista kerätä kerralla paljon kokoelman kehittämiseen tarvittavaa tietoa helposti. Kohderyhmänä oli kaikki Äänekosken kirjastojen konsolipeleistä kiinnostuneet asiakkaat.

4.3.1 Kyselylomakkeen kuvaus

Kyselylomakkeen suunnitteluun kannattaa varata hyvin aikaa ja varmistaa kysymysten selkeys pilotoimalla kyselyä. Kyselyä ei kannata myöskään tehdä liian aikaa vieväksi vastata. (Ojasalo ym. 2015, 131, 133.)

Kyselylomakkeen suunnittelun aloitin jo hyvissä ajoin ennen kyselyn julkaisemista. Suunnittelin kyselyä yhteensä kahden kuukauden ajan. Suunnittelin kyselyn mahdollisimman lyhyeksi, jotta siihen vastaamiseen ei

kuluisi paljoo aikaa. Kyselylomakkeen suunnittelussa pyysin myös konsolipelivalikoimasta vastaavalta kirjastovirkailijalta toiveita, millaisiin kysymyksiin hän haluaisi vastauksia asiakkailta. Muokkasin kyselylomaketta näiden toiveiden mukaisesti. Lopulliseen kyselyyn valikoitui yhteensä kahdeksan kysymystä. Kyselyssä käyttämäni lomake löytyy liitteistä (Liite 1).

Kyselyssä ei käsitelty henkilötietoja, joten tietosuojailmoitus oli tarpeeton. Kyselyyn ei ollut liitettyä myöskään vastauspalkinnon arpomista, joten henkilötietoja ei käsitelty tästäkään syystä.

Kyselyn kysymykset

1. Vastaajan sukupuoli

Tällä kysymyksellä halutaan selvittää perille asiakasryhmän sukupuolijakaumasta. Pelejä voidaan jakaa myös ns. poikien- ja tyttöjen peleihin. Näin saadaan tietoa, kumpia on enemmän, tyttö- vai poikapelaajia. Vastausten avulla konsolipelikokoelmaa saadaan kohdennettua paremmin asiakkaille. Kyselyssä oli myös mahdollisuus vastata ”en halua sanoa”.

2. Vastaajan ikä

Tällä kysymyksellä selvitetään minkä ikäryhmän pelejä kirjastoon olisi mielekästä hankkia. Ikäryhmittely on vastausvaihtoehdoissa asetettu pelien ikärajoja vastaavaksi. Tämä helpottaa myös tulosten analysointia. Jos kyselyyn vastaavien iät olisivat vain numeromuodossa, niistä pitäisi muodostaa vielä erikseen ikäryhmiä. Tällä hetkellä kirjastoon ei hankita yli 7-vuotiaiden pelejä, ja tällä kysymyksellä pääsen selville, kuinka paljon kirjastolla on yli 7-vuotiaita konsolipeleistä kiinnostuneita asiakkaita.

3. Millä eri laitteilla pelaat pelejä?

Tällä kysymyksellä saan selville mitä pelikonsoleita asiakkailla on käytettävissään ja mille konsoleille konsolipelikokoelmaa olisi syytä keskittää.

Kysymyksessä neuvotaan myös vastaajaa valitsemaan kaikki sopivat vaihtoehdot.

4. Millaisia pelejä tykkäät pelata?

Tällä kysymyksellä selvitetään millaisista peleistä konsolipeliasiakkaat mielellään pelaavat. Vastausvaihtoehtoina on yksitoista peligenreä. Kysymyksen tuoman tiedon avulla kirjaston konsolipelivalikoimaan saadaan hankittua paremmin asiakasryhmää kiinnostavia pelejä. Kysymyksessä neuvotaan vastaajaa valitsemaan kaikki sopivat vaihtoehdot.

5. Minkä nimisiä pelejä pelaat tai olet pelannut?

Tällä kysymyksellä saadaan selville tarkalleen mitä pelejä vastaaja mielellään pelaa. Vastauskenttä on vapaa tekstikenttä. Tämä kysymys tarkentaa edellistä kysymystä konkreettisemmin kysymällä tarkemmin asiakkaan pelaamien pelien nimiä.

6. Oletko jo lainannut konsolipelejä Äänekosken kirjaston kokoelmista

Tällä kysymyksellä selvitetään, onko asiakas jo löytänyt itselleen kiinnostavaa pelattavaa nykyisestä kokoelmasta. Jos tässä kysymyksessä saadaan paljon "en" -vastauksia, on ehkä syytä selvittää, miten ei-lainaaavista asiakkaista saataisiin uusia lainaavia asiakkaita. Kyselyssä on lisäksi vapaa tekstikenttä, mihin vastaaja voi kertoa, miksi ei ole vielä lainannut konsolipelejä Äänekosken kirjastosta. Näillä vastauksilla voi saada hyviä ideoita, miten parantaa aineiston lainaamista kirjastossa.

7. Millaisia pelejä toivoisit Äänekosken kirjaston konsolipelivalikoimaan?

Tällä avoimella kysymyksellä koitetaan saada konkreettisia ehdotuksia konsolipelivalikoiman parantamiseksi niin, että se kohtaa asiakkaiden toiveita paremmin tulevaisuudessa. Tämä vastauskenttä on vapaa tekstikenttä.

8. Millaisia muita peleihin liittyviä toiveita sinulla on Äänekosken kirjastolle?

Tällä avoimella kysymyksellä koitetaan saada konkreettisia ehdotuksia mm. asiakkaiden toivomista laitteista, tapahtumista tai kirjaston tarjoamista tiloista peleihin liittyen. Tämä vastauskenttä on vapaa tekstikenttä.

4.3.2 Kyselyn toteutus

Toteutin kyselyn Webropol -verkkokyselynä ja kyselyyn oli mahdollista vastata myös tulostetuille kyselylomakkeille kaikissa Äänekosken kirjastoissa. Kyselylomake liitteenä (Liite 1). Fyysisten kyselylomakkeiden tarjoaminen asiakkaille oli hyvä lisä, koska lopulta yli puolet kyselyn vastauksista tuli paperisilla kyselylomakkeilla. Kysely oli avoinna koko helmikuun 2024.

Kyselyä markkinoitiin Äänekosken kirjastojen asiakkaille kirjaston Facebook-tilillä 30.1.2024 alla olevan kyselyilmoituksen avulla (Kuva 3).



Kuva 3. Kyselyilmoitus kirjaston somessa.

Äänekosken kaupunginkirjaston Facebook-tilillä julkaistun ilmoituksen tekstissä kyselystä kerrottiin seuraavasti: "Oletko jo lainannut konsolipelejä Äänekosken kirjastoista? Vastaa kyselyyn konsolipeleistä ja auta meitä kehittämään sinulle mieluista kokoelmaa! Kysely löytyy verkosta osoitteesta: <https://link.webpolsurveys.com/S/9E15A8C61012DE75> ja kyselyyn voit vastata myös kaikissa Äänekosken kirjastoissa."

Kyselyn koko kohderyhmän saavuttaminen sosiaalisen median kautta on haastavaa, varsinkin kun kirjastolla ei ollut erityisesti nuorten suosiossa olevaan TikTok:iin omaa tiliä. Sosiaalisen median käyttäminen kyselyn markkinoinnissa voi olla kuitenkin hyvinkin tehokas keino.

Kirjastojen fyysisissä tiloissa kyselyä markkinoitiin julisteilla (Kuva 4). Julisteita oli esillä kirjastoissa kyselylomakkeiden läheisyydessä. Juliste oli esillä Äänekosken kirjastossa myös muualla kirjaston tiloissa, sekä muutamissa tapahtumissa, jotka olivat kirjastossa kyselyn vastausaikaan. Lautapelikerhosta kyselyyn tuli muutama vastaus. Julisteesta löytyi QR-koodi, joka vei suoraan verkkokyselyyn.

Kyselyn markkinointia auttoi myös se, että olin syventävässä harjoittelussa Äänekosken kaupunginkirjastossa kyselyn ollessa käynnissä.



Kuva 4. Kyselyjuliste.

5 Asiakaskyselyn tulokset

Tässä luvussa käyn läpi asiakaskyselyn tulokset kysymys kerrallaan. Vastauksia kyselyyn kertyi yhteensä 22. Verkkokyselyyn vastasi 9 henkilöä ja paperisille kyselylomakkeille Äänekosken kirjastoissa kyselyyn vastasi 13 henkilöä.

1. Vastaajan sukupuoli

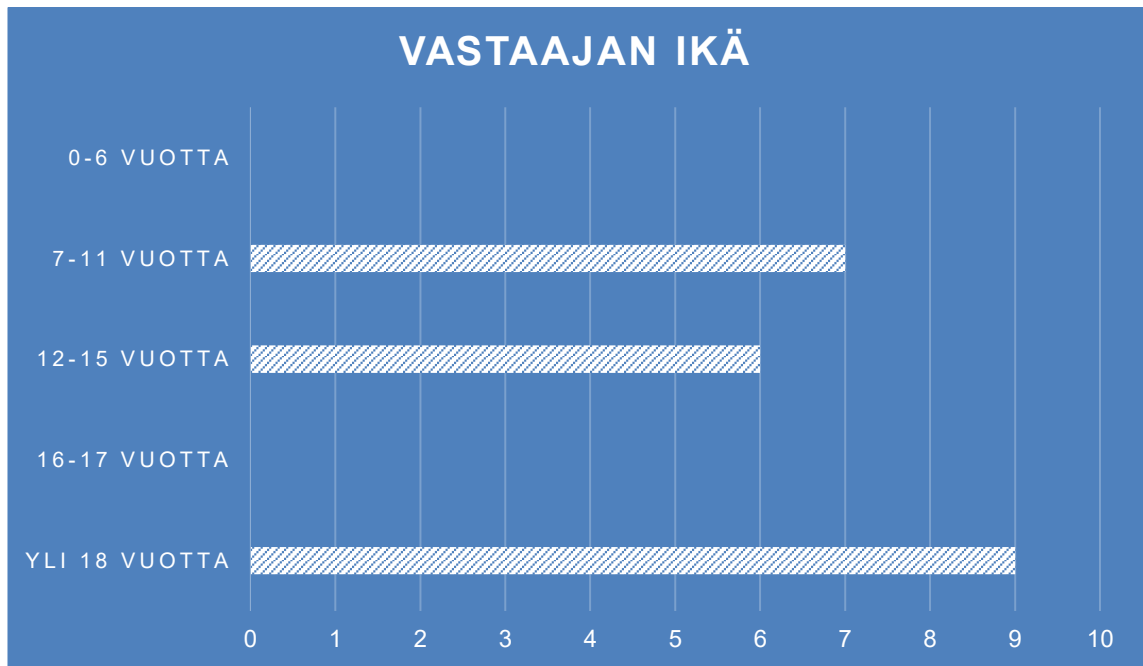
Kysymykseen saatujen vastausten perusteella nähdään, että kyselyyn vastaajista 11, jotka halusivat kertoa sukupuolensa, olivat miehiä. Naisia kyselyyn vastaajista oli 6, jotka halusivat kertoa sukupuolensa ja 5 vastaajaa ei halunnut kertoa sukupuoltaan.

Vastaajien sukupuolellakin voi olla vaikutusta kirjaston kokoelmiin valittaviin peleihin. Jotkut pelit voidaan määrittellä enemmän tyttöjen tai poikien peleiksi, mutta tällaiset määrittelyt ovat vain yleistyksiä pelien yleisimmästä kohderyhmästä. Esimerkiksi tanssipelit voidaan määrittellä ”tyttöjen peleiksi” tai jääkiekkopelit ”poikien peleiksi”, mutta näitä pelaa kuitenkin myös kohderyhmän ulkopuolisetkin pelaajat.

Tämän tiedon avulla voi kohdentaa hankintaa tietyn tyyppisiin peleihin ja pitää huolta, että kokoelmista löytyy pelejä kaikille tasapuolisesti.

2. Vastaajan ikä

Alla olevasta kuviosta (Kuvio 1) selviää kyselyyn vastanneiden ikäjakauma. 9 kyselyyn vastaajista oli yli 18-vuotiaita, 7-11 vuotiaita vastaajia oli 7 ja 12-15 vuotiaita oli 6 vastaajaa. Kyselyyn valitut ikäryhmät oli valittu pelin ikärajojen mukaan. Tämä antaa mahdollisuuden tarkastella sitä, kuinka paljon kunkin ikärajan peleille olisi potentiaalisia lainaajia kirjaston asiakkaissa.

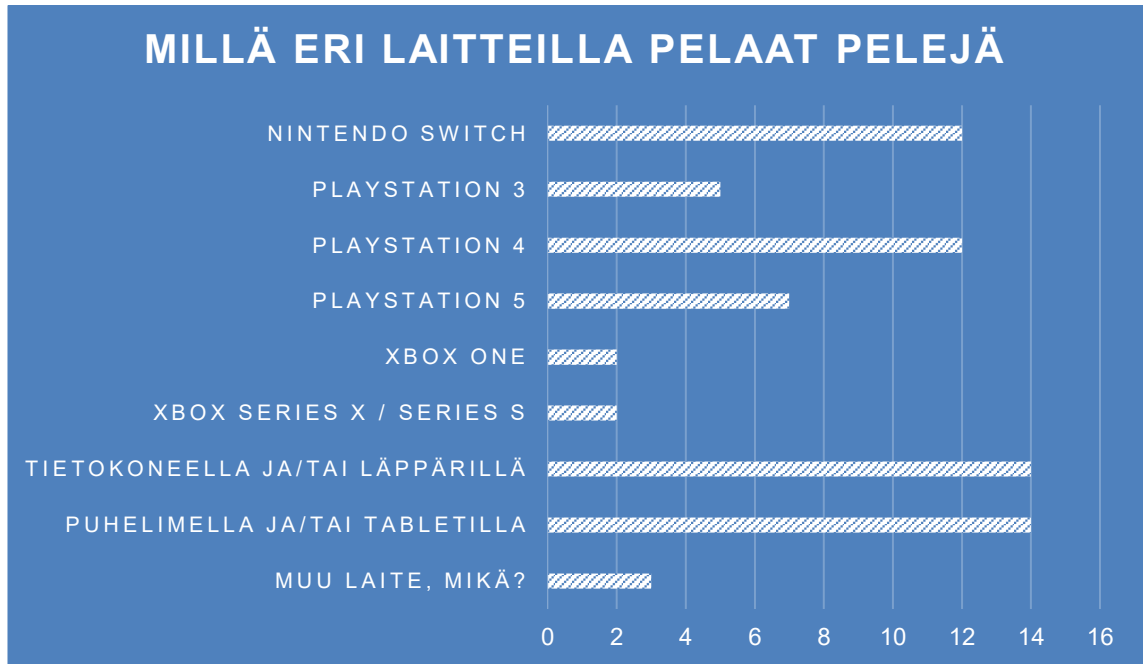


Kuvio 1. Vastaajien ikä.

Kirjaston konsolipelikokoelman keskittäminen aluksi vain lasten eli alle 7-vuotiaiden peleihin on hyvin perusteltavissa uudelle pelikokoelmalle, mutta kyselyn perusteella kaikki vastanneet ovat yli 6-vuotiaita. Myös yli 18-vuotiaita pelaajia kirjaston asiakkaissa on paljon.

3. Millä eri laitteilla pelaat pelejä?

Alla olevasta kuviosta (Kuvio 2) selviää se, millä eri laitteilla kyselyyn vastanneet pelaavat pelejä. Vastaajia ohjeistettiin kyselyssä valitsemaan kaikki sopivat vaihtoehdot.



Kuvio 2. Millä eri laitteilla pelaat pelejä?

Suosituimmiksi pelilaitteeksi paljastuivat tietokone ja/tai läppäri sekä puhelin ja/tai tabletti, molemmat 14 vastaajan pelilaitteena. Seuraavaksi suosituimmat pelilaitteet olivatkin jo varsinaisia pelikonsoleita eli Playstation 4 ja Nintendo Switch, molemmat 12 vastaajan pelilaitteena. Kolmanneksi suosituin konsolipelilaitteisto kyselyssä oli Playstation 5, 7 vastaajan pelilaitteena.

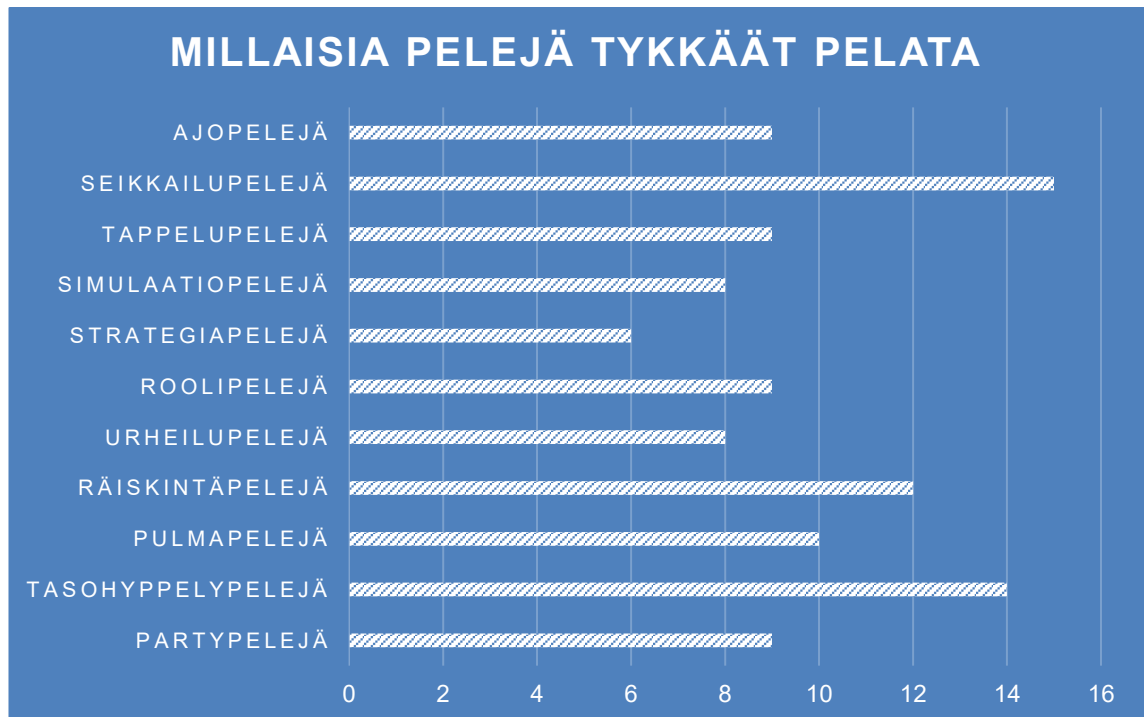
Microsoftin Xbox -pelikonsoleiden suosio kyselyyn vastanneiden keskuudessa osoittautui pieneksi.

Kyselyn kysymyksen lisätekstikenttään: ”Muu laite, mikä?” annettuja vastauksia oli kolme. Näistä vastauksista löytyy vanhempia, jopa retropelikonsoleiksi luettavia laitteita. Vastauksissa mm. Nintendo Wii ja Nintendo 3DS. Näille konsoleille hankinnan laajentaminen ei ole helppoa pelien vaikean saatavuuden vuoksi.

4. Millaisia pelejä tykkäät pelata?

Tällä kysymyksellä saadaan suuntaa siitä, minkä tyyppisistä peleistä kyselyyn vastanneet kirjaston asiakkaat pitävät. Alla olevasta kuviosta (Kuvio 3) selviää

kyselyyn vastanneiden suosituimmat peligenret. Vastaajia ohjeistettiin kyselyssä valitsemaan kaikki sopivat vaihtoehdot.



Kuvio 3. Millaisia pelejä tykkäät pelata?

Suosituimmat peligenret kyselyyn vastanneiden mielestä olivat seikkailupelit, tasohyppelypelit ja räiskintäpelit.

Seuraavaksi suosituimpia olivat pulmapelit, ajopelit, tappelupelit, roolipelit sekä partypelit. Vähiten suosittuja olivat simulaatio-, urheilu- ja strategiapelit.

Näitä vastauksia voi käyttää apuna pelien valinnassa kirjaston kokoelmiin.

5. Minkä nimisiä pelejä pelaat tai olet pelannut?

Tähän vapaamuotoiseen tekstikenttään vastaajat pystyivät kertomaan tarkemmin, minkä nimisiä pelejä he pelaavat. Vastaukset antavat peligenreä tarkempaa tietoa peleistä, joita he pelaavat. 17 vastaajaa oli vastannut tähän kysymykseen.

Vastauksista löytyy monia räiskintäpelejä (Fortnite, Counter Strike, Overwatch), urheilupelejä (NHL, FIFA, NBA), ajopelejä (WRC, Wipeout) ja vaikeammin yhteen peligenreen sijoitettavia pelejä, kuten Minecraft tai Roblox.

Vastauksista löytyy myös kännykkä- ja tietokonepelejä, mutta kysymyksen tarkoituksena olikin, että tähän kysymykseen vastaaja saa kertoa lempipelinsä pelialustasta riippumatta. Tätäkin tietoa voi käyttää hyväksi valittaessa saman tyyppisiä tai samankaltaista toimintaa sisältäviä konsolipelejä kirjaston valikoimiin.

6. Oletko jo lainannut konsolipelejä Äänekosken kirjaston kokoelmista?

Tällä kysymyksellä saadaan selville ovatko kyselyn vastanneet lainanneet konsolipelejä Äänekosken kirjaston kokoelmista, ja jos eivät ole, niin miksi eivät. Neljä vastaajaa 22 vastaajasta oli jo lainannut pelejä kirjaston kokoelmista, mutta 18 vastaajaa ei vielä ollut.

Vastaajien kertomista syistä kirjaston pelikokoelmien lainaamattomuuteen löytyy perusteluja siihen, miksi he eivät olleet vielä lainanneet kirjaston kokoelmista pelejä. Näistä 11 vastauksesta voi koittaa saada vinkkejä siihen, miten saisi lisättyä kirjaston pelikokoelmien suosiota ei-lainaaajien keskuudessa.

Vastauksista selvisi, että yleisimmät syyt kirjaston kokoelmien käyttämättömyyteen olivat, etteivät vastaajat tienneet kirjaston konsolipelivalikoiman olemassaolosta. Osa vastaajista ei ollut myöskään löytänyt valikoimista mieluista pelattavaa.

7. Millaisia pelejä toivoisit Äänekosken kirjaston konsolipelivalikoimaan?

Tällä kysymyksellä saadaan konkreettisia ehdotuksia pelikokoelman kehittämiseksi. Vastauksista selviää kyselyyn vastanneiden tarkempia hankintatoiveita kirjaston pelikokoelmaan. Tähän vapaamuotoiseen tekstikenttään vastaajat pystyivät kertomaan tarkemmin, millaisia pelejä he haluaisivat kirjaston konsolipelivalikoimaan. Kysymykseen vastasi 17 vastaajaa.

Vastauksista nousi esiin useita nuorten- ja aikuistenpeleihin liittyviä toiveita, räiskintäpelejä ja urheilupelejä, mutta myös lastenpeleihin keskittyvään kokoelmaan liittyviä toiveita kuten, ajopelejä (Gran Turismo), Minecraft-pelejä, tanssipelejä ja oheistarvikkeita sisältäviä pelejä.

Myös vanhemman pelikonsolin Nintendo Wiin pelejä toivottiin kirjaston kokoelmiin.

8. Millaisia muita peleihin liittyviä toiveita sinulla on Äänekosken kirjastolle?

Tähän vapaamuotoiseen tekstikenttään vastaajat pystyivät kertomaan tarkemmin, millaisia muita peleihin liittyviä toiveita heillä olisi. Esimerkiksi tietyn teemaisia pelitapahtumia tai muita peleihin liittyviä toiveita. Muihin peleihin liittyviin toiveisiin kyselyssä vastasi 13 vastaajaa.

Suosituimmat toiveet vastausten perusteella olivat: enemmän urheilu- ja seikkailupelejä kokoelmiin, VR-lasit ja pelikonsoleihin liittyvät toiveet. Oletettavasti pelikonsolitoiveilla tarkoitettiin kirjastossa asiakkaiden käytettävissä olevaa pelikonsolia.

Tapahtumiin liittyviä toiveita olivat: Roblox -tapahtuma ja lanit. Lani on verkkopelaamistapahtuma, johon osallistujat yleensä osallistuvat omilla laitteillaan.

Myös uuden Playstation 5 pelikonsolin pelejä sekä vanhemman Playstation 3 pelikonsolin pelejä toivottiin kirjaston kokoelmiin.

6 Johtopäätökset

Asiakaskysely oli mielestäni kohtuullisen onnistunut, enemmän vastauksia olisi kyselyyn ollut toki mukavaa saada. Kyselyn toteuttaminen sekä verkkokyselynä että paperisena versiona oli hyvä tapa toteuttaa kysely. Näin sain yli kaksinkertaisen määrän vastauksia kyselyyn kuin jos olisin toteuttanut kyselyn pelkkänä verkkokyselynä.

Avoimessa verkkokyselyssä on usein pelkona, että vastaajat eivät välttämättä ole kyselyyn toivottavia vastaajia. Vaikka verkkokyselyä markkinoitiin kirjaston Facebookissa, niin kyselyyn vastaajat olivat hyvin todennäköisesti Äänekosken seudulta ja näin ollen kirjaston asiakaskuntaa. Paperisen kyselyversion etuna onkin, että siihen vastaavat ovat varmasti kirjaston asiakkaita. Pidättäydyin myös sisältämästä kyselyyn palkinnon arvontaa siksi, että tällöin kyselyyn saattaisi tulla enemmän hupivastauksia. Ilman palkitsemista, kyselyyn vastanneet ovat varmemmin asiasta, eikä palkinnoista kiinnostuneita vastaajia.

Sain kyselyn avulla hyvin tietoa asiakkaiden sukupuoli- ja ikäjakaumasta sekä asiakkaiden käytössä olevista pelilaitteistoista. Kysely antoi myös hyvin tietoa kirjaston asiakkaiden pelimieltymyksistä. Vastaukset antoivat myös konkreettisia hankintaehdotuksia, sekä ideoita millaisia pelejä, laitteistoja ja pelitapahtumia asiakkaat toivoivat. Tämän perusteella pelikokoelmaa voidaan kohdentaa paremmin asiakkaiden mieleiseksi tulevaisuudessa.

Pelikokoelman kehittämiseen on asiakaskysely varsin hyvä työkalu jatkossakin. Varsinkin uusien pelikonsolien tullessa markkinoille voi kyselyn avulla selvittää pelivalikoiman laajentamisen kannattavuutta uusille pelikonsolleille, kyselemällä asiakkaiden käytettävissä olevista pelilaitteistoista.

Tulevaisuudessa nuorten parempaan saavuttamiseen kyselyn vastaajiksi voisi selvittää mahdollisuutta tiedottaa kirjaston kyselyistä kouluuyhteistyön avulla. Esimerkiksi yhteisöohjaajan avustuksella Wilman kautta.

Työssäni olen oppinut, että kirjastotyöntekijöiden on oltava monipuolisesti perehtyneitä konsolipeleihin aineistolajina sekä olen saanut syvennettyä omaa

osaamistani aiheesta. Kirjaston konsolipelikokoelma ja peleihin liittyvät tapahtumat kirjastossa tarjoavat monimuotoisia ja matalalla kynnyksellä toteutettavaa mielenkiintoista sisältöä kaiken ikäisille kirjaston asiakkaille.

Lopuksi olen kerännyt kyselyn vastausten perusteella miettimiäni kehitysehdotuksia konsolipelikokoelman kehittämiseksi tulevaisuudessa.

Kehitysehdotukset

Kyselyn vastausten perusteella konsolipelivalikoiman suosion lisäämiseksi mielestäni selkeimmät parannuskohteet ovat tietoisuuden lisääminen kirjaston pelikokoelman olemassaolosta ja sen laajentaminen hankkimalla enemmän erilaisia asiakkaiden toivomia pelejä kirjaston valikoimiin. Uutuuspelejä, tai miksei muitakin kokoelmista löytyviä vanhempiakin pelejä, voisi markkinoida kirjaston somessa lukuvinkkien tapaan pelivinkeinä. Näin kirjaston pelivalikoiman olemassaolosta voitaisiin samalla tiedottaa asiakkaille.

Konsolipelien lahjoituskampanjan avulla kirjasto voisi pyytää asiakkaitaan lahjoittamaan kirjastolle tarpeettomia ja hyväkuntoisia konsolipelejä. Näin kirjaston pelikokoelma kasvaisi ja samalla tietoisuus kirjaston konsolipelikokoelmasta kasvaisi.

Kyselyn jälkeen maaliskuussa järjestimme Äänekosken kirjastoissa kolme peliaiheista tapahtumaa, jotka toivottavasti myös lisäsivät asiakkaiden tietoisuutta kirjaston pelikokoelman olemassaolosta.

Kirjaston konsolipelikokoelman keskittäminen Playstation 4 ja Nintendo Switch -konsoleille on kyselyn vastaustenkin perusteella hyvä valinta. Playstation 5 sijoittui kyselyssä seuraavaksi suosituimmaksi pelikonsoliksi, mutta tälläkin konsolilla voi pelata miltei kaikkia PS4 pelejä.

Tulevaisuudessa konsolipelien hankkimista uudemmalle Playstation 5 konsolille voisi myös harkita. Aluksi voisi kokeilla hankkia kirjaston valikoimiin pelejä, joihin sisältyy mahdollisuus pelin päivittämiseksi PS5 -versioon ja tarkkailla tällaisten pelien lainaussuosiota.

Kyselyn vastausten perusteella kirjaston pelivalikoimaan olisi hyvä hankkia tulevaisuudessa myös enemmän urheilupelejä ja ajopelejä. Näiden pelien hankkiminen on osin mahdollista, vaikka kirjaston konsolipelien hankintaperusteina onkin tällä hetkellä lastenpelit, koska urheilu- ja ajopeleistä löytyy myös tällaisia pelejä.

Kyselyn vastaajien keskuudessa suosittujen räiskintäpelien hankkiminen kirjaston valikoimiin edellyttää hankinnan laajentamista myös nuorten- ja aikuistenpeleihin. Tulevaisuudessa, jos kirjastoon aletaan hankkia myös nuorten- ja aikuistenpelejä, on hyvä huomata myös räiskintäpelien suosio kirjaston asiakkaiden keskuudessa.

Kyselyn pelitoiveiden perusteella PS4:lle voisi hankkia kirjaston valikoimiin tanssipelin, esimerkiksi Just Dance -pelin. Nintendo Switchille voisi harkita lisälaitteita sisältäviä pelejä. Tällaisia pelejä olisi mm. Ring Fit Adventure ja Nintendo Switch Sports.

Kirjastolle hankittavan oman pelikonsolin avulla pelitapahtumien järjestäminen helpottuisi paljon, kun ei tarvitsisi etsiä pelitapahtumiin lainakonsolia. Kenties kirjaston nuortenosastolle voisi myös perustaa pysyvän pelinurkan.

Lähteet

Apperley, T. H. 2006. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*. Vol. 37, No 1, 6-139. Vaatii kirjautumisen palveluun. Viitattu 20.12.2023. <https://doi-org.ezproxy.turkuamk.fi/10.1177/1046878105282278>.

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

Helmet.fi. 2015. Konsolipelien hankinta kirjastoihin helpottuu. Viitattu 3.3.2024. [https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Uutispalat/Konsolipelien_hankinta_kirjastoihin_help\(67858\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Uutispalat/Konsolipelien_hankinta_kirjastoihin_help(67858)).

Hirsjärvi, S.; Remes, P. & Sajavaara, P. 2010. *Tutki ja kirjoita*. 15.-16., uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Kavi. 2024. Peliviikko.fi -sivusto. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Viitattu 2.4.2024. <https://www.peliviikko.fi/>.

Kirjastot.fi. 2022. Ikäraajat peleissä. Viitattu 3.3.2024. <https://www.kirjastot.fi/pelit/ikarajat-peleissa>.

Kronqvist, Eve. 2021. Videopelit näkyvät kirjastossa yhteisöllisyytenä. Viitattu 2.4.2024. [https://www.helmet.fi/fi-FI/Lapset/Juttuja_kirjastoista/Videopelit_nakyvat_kirjastossa_yhteisoll\(221364\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Lapset/Juttuja_kirjastoista/Videopelit_nakyvat_kirjastossa_yhteisoll(221364)).

Kyllönen, K. & Lehtonen, S. 2010. Elektrasta Pongiin – Pongista Pleikkaan. Teoksessa Kyllönen, K. & Lehtonen, S. *Sähköistä pelikulttuuria Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan*. Mediamuseo Rupriikki: Perinneyhdistys Elektra, 4-9.

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

Ojasalo, K.; Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2014. *Kehittämistyön menetelmät: Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*. 3., uudistettu painos. Helsinki: Sanoma Pro.

PEGI. 2024. What do the labels mean? Pan European Game Information. Viitattu 3.3.2024. <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

Ruddock, E. & Ruhala, A. 2010. Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat. Teoksessa: Mediakasvatuskeskus Metka & Pentikäinen, A. 2010. Mediametkaa!: Osa 4, Kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka.

Sihvonen, T., Mäyrä, F., Saarenpää, H., Kultima, A., Paavilainen, J. & Stenros. 2010. Pelikulttuurin muodot ja kehittyminen. Teoksessa: Kyllönen, K., Lehtonen, S. (toim.) Sähköistä pelikulttuuria Electrasta Pongiin. Tampere: Mediamuseo Rupriikki. Tampere: Perinneyhdistys Elektra ry, 18-27.

Siitari, S. 2024. Haastattelu. Äänekosken kirjaston konsolipelivalikoimasta vastaavaa kirjastovirkailijaa Syksy Siitaria haastatteli 16.1.2024 Marko Harja.

Silvennoinen, I. 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 99-109.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404

Tekijänoikeusneuvosto. 2015. Konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus. Viitattu 3.3.2024.

<https://valtioneuvosto.fi/documents/1410845/3896265/Lausunto+2015-08+Konsolipelien+tekij%C3%A4noikeus+ja+lainausoikeus>.

VGChartz. 2023. Gaming consoles unit sales in Europe from 2018 to 2022, by type (in million units). Statista GmbH. Viitattu 16.4.2024. Vaatii kirjautumisen palveluun. <https://www-statista-com.ezproxy.turkuamk.fi/statistics/453597/best-selling-gaming-consoles-in-europe/>.

Äänekosken kaupunginkirjaston konsolipelien lainauskäytännöt. 2023. Sisäinen lähde.

Kyselylomake

Asiakaskysely Äänekosken kirjaston konsolipeleistä ja pelaamisesta

1. Vastaajan sukupuoli

- Mies
- Nainen
- En halua sanoa

2. Vastaajan ikä

- 0 - 6 vuotta
- 7 - 11 vuotta
- 12 - 15 vuotta
- 16 - 17 vuotta
- yli 18 vuotta

3. Millä eli laitteilla pelaat pelejä? (valitse kaikki sopivat vaihtoehdot)

- Nintendo Switch
- Playstation 3
- Playstation 4
- Playstation 5
- Xbox One
- Xbox Series X / Series S
- Tietokoneella ja/tai läppäriellä
- Puhelimella ja/tai tabletilla
- Muu laite, mikä? _____

4. Millaisia pelejä tykkäät pelata? (valitse kaikki sopivat vaihtoehdot)

- Ajopelejä
- Selkkailupelejä
- Tappelupelejä
- Simulaatiopelejä
- Strategiap pelejä
- Roolipelejä
- Urheilupelejä
- Räiskintäpelejä
- Pulmapelejä
- Tasohyppelypelejä
- Partypelejä

5. Minkä nimisiä pelejä pelaat tai olet pelannut?

6. Oletko jo lainannut konsolipelejä Äänekosken kirjaston kokoelmista?

- Kyllä
- En, miksi et? _____

Kysely jatkuu kääntöpuolella →

7. Millaisia pelejä toivoisit Äänekosken kirjaston konsolipelivalikoimaan?

8. Millaisia muita peleihin liittyviä toiveita sinulla on Äänekosken kirjastolle? (esim. pelikonsoleita, tapahtumia...)

Laita täytetty lomake laatikkoon

Kiitos vastauksesta!