LEVEL UP

Kirjastojen pelimaailmat tutuiksi

GAME
GAME
GAME
GAME
GAME
GAME

Level up - kirjastojen pelimaailmat tutuiksi

Toimitus: Ilari Reuhkala
Tekstit: Anni Aalto, Juliaana Grahn,
Marko Mäkelä, Pekka Ollikainen, Ilari Reuhkala,
Jarkko Rikkilä ja Paula Räty
Taitto: Katariina Kirves, Grano Oy, 2022

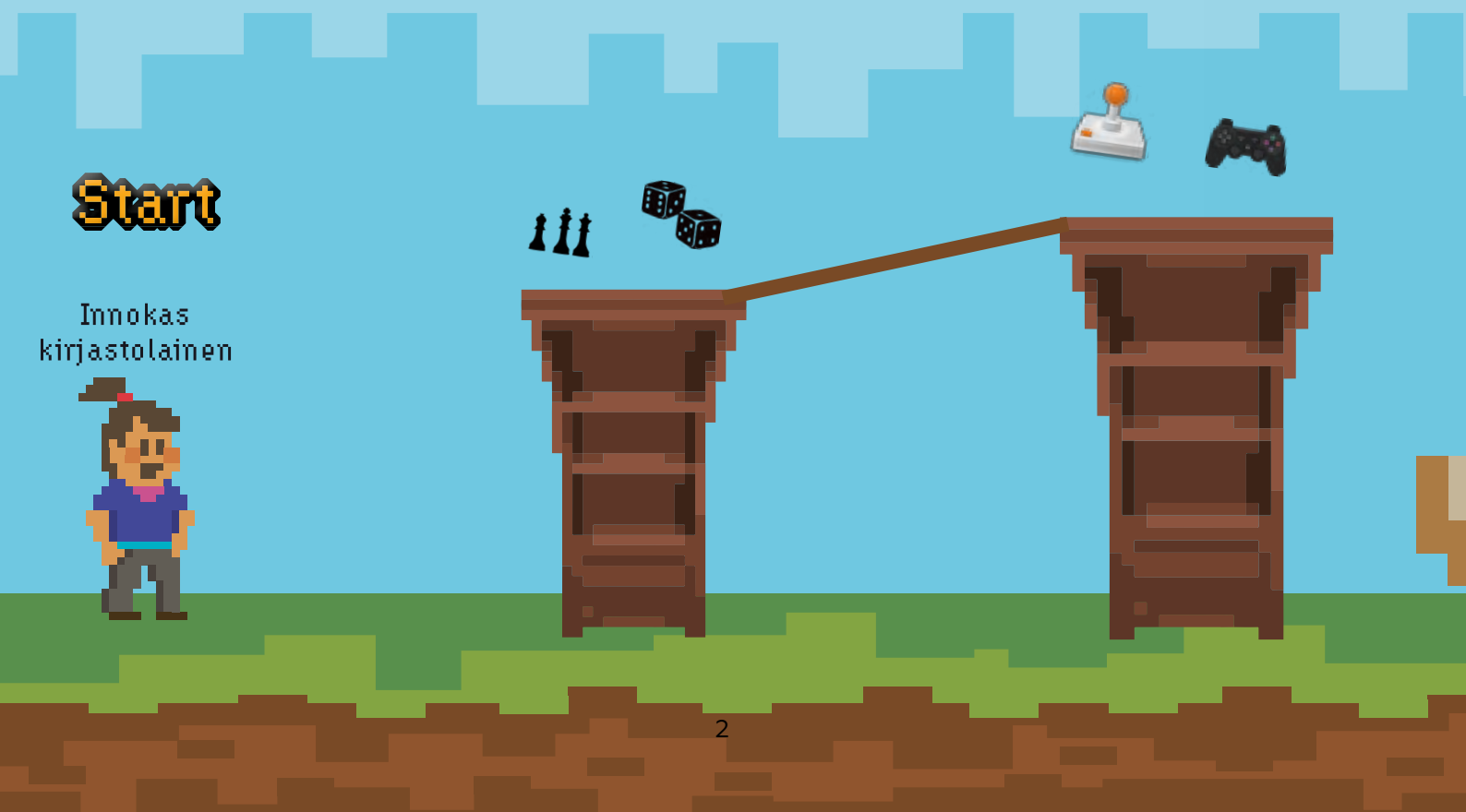
Hyvä peliliike -hanke
Anni Aalto, Tampere
Marko Mäkelä, Tampere
Pekka Ollikainen, Tampere
Lepe Parviainen, Tampere
Ilari Reuhkala, Kangasala
Paula Räty, Tampere
Anu Virtanen, Tampere

AKE Tampere
Juliaana Grahn
Jarkko Rikkilä

Julkaisu on osa AKEPiKe-kehittämiskirjaston julkaisusarjaa
https://akepike.fi/julkaisut/peliopas/

ALUEELLINEN KEHITTÄMISTEHTÄVÄ TAMPERE
Aluehallintovirasto
KESKI KIRJASTOT
PIKI PIRKANMAAN KIRJASTOT

Level UP



Sisällysluettelo

Level 1 4

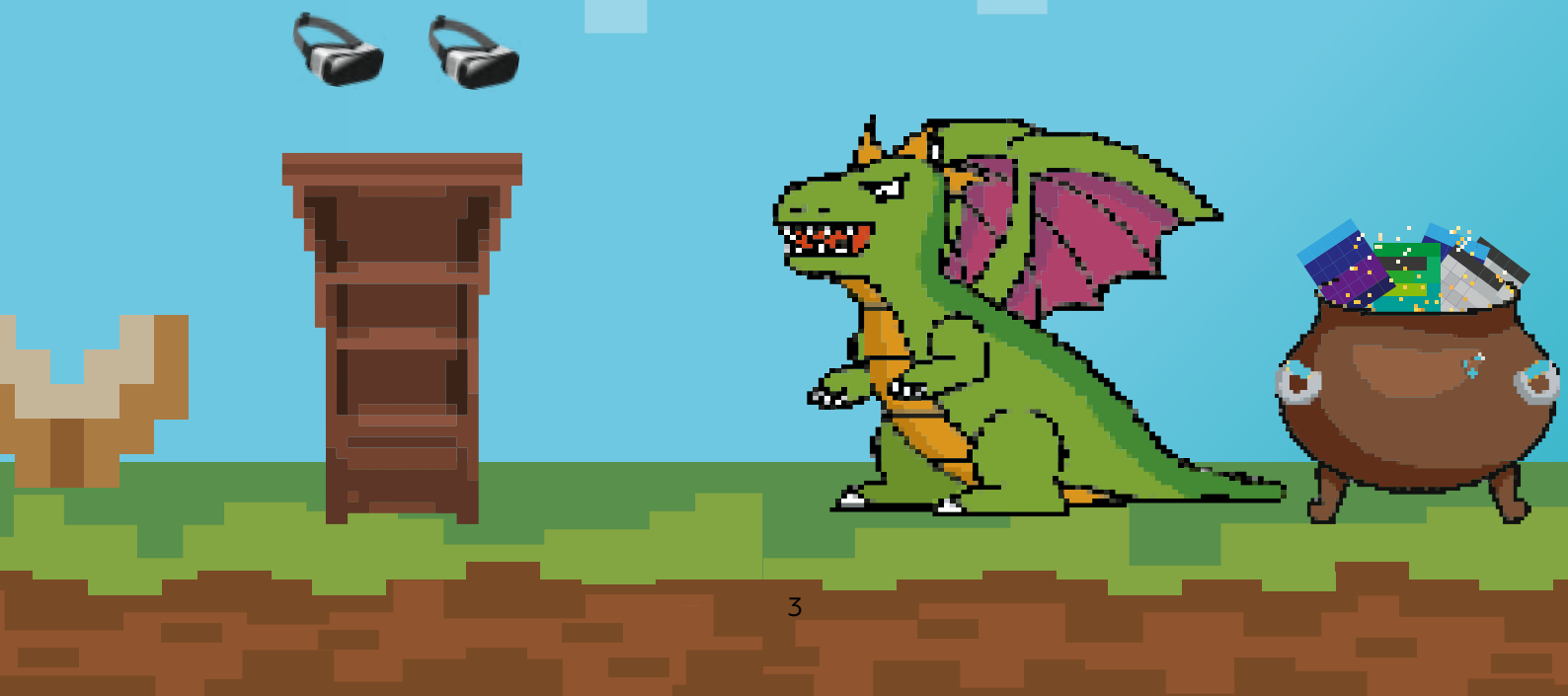
Level 2 8

Level 3 14

Level 4 18

Level 5 32

Caset 40



Level 1

Johdanto

PEKKA OLLIKAINEN

Hyvä peliliike - PiKen pelikulttuuri nextille levelille-hanke potkaistiin liikkeelle Tampereen Pelimuseossa 15.6.2021. Puoleentoista vuoteen on mahtunut paljon hyvää tekemistä ja ennen kaikkea uuden oppimista. Hankkeen tavoitteena on ollut edistää peliosaamista ja -tietoisuutta alueen kirjastoissa sekä kehittää yhteisöllistä pelaamista ja pelillisiä palveluita.

Nyt marraskuuhun 2022 mennessä olemme järjestäneet neljä koulutuspäivää, joissa olemme lähestyneet pelejä ja pelaamista monesta vinkkelistä: pelien lajeja ja lajityyppejä on tarkasteltu kirjastojen, pelaajien ja pelikulttuurien näkökulmasta. Erityisenä onnistumisena pidämme Pelaamisen pimeät puolet -koulutuspäivää, jossa pelaamista lähestyttiin monipuolisesti niin ongelmien kuin ratkaisujen kautta. Päivässä käsiteltiin pelien sosiaalisia ongelmia mutta myös pelaamista sosiaalisen hyvinvoinnin edistäjänä ja ylläpitäjänä. Kirjastossa näitä vaikeita aiheita tuskin on aiemmin käsitelty samalla tavalla ja yhtä monesta avoimesta näkökulmasta!

Hankkeen myötä tietämykseni – vai pitäisikö sanoa tietämättömyyteni – kaikista niistä tavoista, joilla pelit liittyvät ja voivat liittyä kirjastoihin, on vähintäänkin räjäyttänyt tajuntani. Olen saanut olla mukana kvanttihypyssä kirjaston pelitoiminnan moninaisuuden ymmärtämisessä ja kehittämisessä.

Poikkesin toukokuussa 2022 Tampereen yliopiston Game Research Labin järjestämässä Game Books -seminaarissa. Yksi tapahtuman keynote-puhujista oli intialainen pelitutkija Souvik Mukherjee. Hän viittasi esityksessään kirjaansa *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books in the Indian Subcontinent.* Otsikon vapaa suomennos kertoo jotain niistä ajatuksista, joiden valtaan seminaarin esitykset mieleni saivat. Olemme "lukeneet pelejä ja pelanneet kirjoja" jo vuosisatojen ajan eri kulttuuriympäristöissä.

Mukherjee esitteli puheessaan "kolme leikkisää tekstiä". Ensimmäinen on *kavad*, Länsi-Intian suullinen tarinaperinne, jossa kiertävät tarinankertojat avaavat puisia kuvapaneeleita ja kertovat niiden tarinat innokkaille kuulijoilleen. Toinen esimerkki on meille länsimaisillekin tuttu *käärmeet ja tikkaat* -peli ja sen muunnelmat, joissa tarinaa elämästä voidaan rakentaa yhä uudelleen ja uudelleen. Viimeinen esimerkki ovat *ganjifa*-kortit, joiden järjestely ja peli muodostavat tarinan.

Mukherjee hahmotti eteemme ei-länsimaisen, vaihtoehtoisen lukemisen ja pelaamisen historian. Kyseessä oli konkreettinen esitys yhteisöllisen pelaamisen traditiosta joka on kehittynyt osana lukemisen ja kirjoittamisen kulttuuria, mutta ehkä myös siitä erillään.

Pelejä ja pelaamista voi lähestyä teksteinä ja tarinoina, mutta kumpi oli ensin? Kumpi on opettanut kumpaa, jos näitä toimintoja tarkastelee globaalissa mittakaavassa? Intiassa lukemista on opetettu pelilaudan äärellä. Kun ottaa kysymykseen hieman etäisyyttä, hahmottuu kuva, jossa lukeminen ja pelaaminen eivät välttämättä ole toimintoina kovin kaukana toisistaan. Ehkä niitä kannattaisi alkaa (taas) tarkastella myös lähellä toinen toisiaan olevina viihteen ja hyvinvoinnin muotoina.

Metson pelihyllylle töiden lomassa eksyessäni silmääni sattui *Unelma Keltaisesta kuninkaasta*, kokoelma suomennettuja tanskalaisia roolipelejä. Kirja on melkoinen helmi ja uskallan suositella sitä kenelle tahansa, jota kiinnostaa millainen nykyaikainen roolipeliskenaario voi olla.

Vasta tämän hankkeen myötä roolipeleihin tutustuneena, mutta pitkän linjan elokuva- ja genrekirjallisuuden sekakäyttäjänä, nämä skenaariot upposivat allekirjoittaneeseen kuin hirviö suon silmään. Kirjaan on koottu 12 roolipeliä, jotka on alunperin tehty Fastaval-roolipelitapahtuman kilpasarjaan. Roolipeliskenessä nämä skenaariot tunnetaan "maailman parhaina lyhyinä roolipeleinä".

Pelien aiheet ja mekaniikat vaihtelevat nykypäivän psykodraamasta perinteisiin ritariturnajaisiin. Mukana on sekä rankkoja että kevyempiä aiheita. Miltä kuulostaisi pelata esimerkiksi roolipeli *Kesäyön kertomus*, jonka skenaario on kuvattu näin: "*tunnelma on miellyttävä, suloinen ja kotoisa. Inspiroidu* Tarusta Sormusten Herrasta *ja laadukkaista brittiläisistä maaseutudekkareista kuten* Midsomerin murhat *tai* Murhasta tuli totta. *Sekään ei haittaa, jos ajatuksesi kulkeutuvat Shakespearen* Kesäyön unelmaan."

Jaakko Stenros ja J. Tuomas Harviainen (2011) ovat havainneet, että toisin kuin yhdysvaltalaisessa traditiossa, Pohjoismaissa roolipelikeskustelua on leimannut roolipelien näkeminen ilmaisumuotona, jolla on paikkansa myös taiteen kentässä. Yhdysvaltoja enemmän on keskitytty myös larppaamiseen eli live-roolipeleihin ja niiden mahdollistamiin yhteiskunnallisiin näkökulmiin ja kannanottoihin.

Roolipelaamisen yhteiskunnalliset aspektit sopivat mahdollisesti myös hyvin tulevaisuuden kirjastojen henkiseen ilmapiiriin, joka (toivottavasti) kannustaa niin kirjastolaisia kuin asiakkaitakin ymmärtämään ja samalla myös kehittämään kirjastojen pelitoimintaa roolipelaamisen tai yhteiskunnallisen larpin suuntaan. Meillä kirjastolaisilla on myös luonnostaan vahva osaaminen kirjallisuuden, kirjoituksen ja tarinankerronnan alalta.

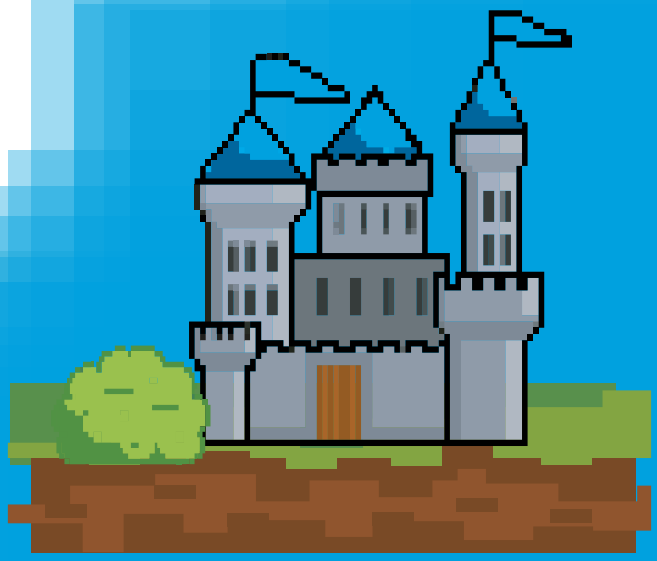
Ehkä tulevina vuosina voisi saada myös pelisuunnittelun hankkeita kirjastoihin? Aletaan vaikkapa suunnittelemaan ja toteuttamaan uutta jännittävää historiallista roolipeliä, jossa kirjasto tai kirjastot ovat keskeisessä roolissa! Eri toimijoiden ottaminen mukaan toisi mukanaan verkkoefektejä, luuppeja ja takaisinkytkentöjä, joita ei ehkä olisi osattu hankkeen alussa edes odottaa...

Viitteet

Mukherjee, Souvik: Reading Games and Playing Books in the Indian Subcontinent: The Indic and the Ludic. Keynote Abstract.
https://springseminar.org/2022/04/21/keynote-abstracts/

Stenros, Jaakko & Harviainen, Tuomas J.: Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011.*
https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf

Unelma Keltaisesta kuninkaasta ja muita tanskalaisia roolipelejä (Pohjoismaisen roolipelaamisen seura, 2011).



Level 2

Peliaineistot kirjastossa

MARKO MÄKELÄ

Lajimme alkuhistoriasta lähtien ihminen on ollut kiinnostunut erinäisistä voimainmittelöistä ja tavoista viettää vapaa-aikaa. Juoksukilpailuilla, painiotteluilla ja metsästyskisoilla kilpailtiin ja kisailtiin ja katsottiin, kuka on heimon vahvin ja taitavin. Ajan saatossa elämän helpottuessa myös vapaa-aika lisääntyi ja sitä täyttämään piti keksiä erilaisia huvituksia, joista pelit ovat astuneet mukaan jo hyvin varhaisessa vaiheessa.

Noin 5000 vuotta sitten keksittiin muinaisessa Egyptissä ensimmäinen lautapeli *Senet*. Pelilaudan ja liikuteltavia nappuloita sisältänyt peli oli suosittu kaikissa yhteiskuntaluokissa, mutta tarkkoja sääntöjä ei kuitenkaan ole valitettavasti säilynyt. Sen sijaan Kiinassa yli 4000 vuotta sitten keksitty hieman shakkia muistuttava *Go* on edelleen käytössä lähestulkoon muuttumattomassa muodossaan.

Lauta- ja korttipelien yksinvallan jälkeen seuraava suuri murros pelimaailmassa tapahtui tietoteknisen kehityksen myötä. Jo 1950-luvulla tieteellisissä tutkimuksissa oli käytössä erilaisia ristinollan ja shakin kaltaisia varhaisia tietokonepelejä ja vuonna 1962 kehiteltiin ensimmäinen reaaliaikaista videografiikkaa käyttävä tietokonepeli *Spacewar*. Ensimmäinen kotikäyttöön tarkoitettu pelikonsoli **Magnavox Odyssey** julkaistiin 1972, mutta pelailu pysyi kuitenkin pitkään vielä pelihallien ja kolikkoautomaattipelien hallinnassa.

Pelimaailma koki suuren muutoksen vuonna 1982 kun mikrotietokone **Commodore 64** lanseerattiin kotikäyttöön. Suomessa ”kuusnepa” oli erittäin suosittu ja väkilukuun suhteutettuna sitä myytiin täällä enemmän kuin missään muualla maailmassa. Monille meistä vanhemman polven pelaajista Commodore 64 onkin varhaisin kosketus tietokonepelaamisen maailmaan.

Tietokonepelien rinnalla kulkivat myös erilliset pelikonsolit, joista vuonna 1977 ilmestynyt **Atari 2600** hallitsi markkinoita aikanaan lähes yksinvaltiaana. Seuraava murros oli vuonna 1985 tapahtunut japanilaisen **Nintendo Entertainment System (NES)** -konsolin lanseeraus. Sen myötä pelimaailma sai ensikosketuksen-

sa näinä päivinä jo legendaarisiksi muodostuneisiin *Super Mario* sekä *Legend of Zelda* -peleihin. Nintendon ohella myös ensimmäinen Sega-pelikonsoli näki päivänvalon vuonna 1987 ja vuosikymmenen lopulla ilmestyi ensimmäinen käsikonsoli, **Nintendo Game Boy**.

Tätä ns. kasibittisten konsolien aikaa seurasi seuraava sukupolvi, jonka aikana 8-bittisten konsolien rinnalle ja ohi nousivat 16-bittiset laitteet Segan (**Sega Mega Drive**) ja Nintendon (**Super Nintendo Entertainment System, SNES**) jatkaessa valtataisteluaan konsolipelimarkkinoilla. Mega Driven yhteydessä on syytä mainita myös Segan oman lippulaivapelisarjan *Sonic the Hedgehogin* synty.

Nintendo ja Sega jatkoivat 1990-luvulle tultaessa keskinäistä kamppailuaan (**Nintendo 64**, 1996 ja **Sega Saturn**, 1994), mutta mukaan tuli myös uusi tekijä, josta oli tuleva koko pelimaailman mullistaja: Sony lanseerasi ensimmäisen **PlayStation**-konsolin (1994). Se ei vielä onnistunut täydellisesti pelialaa myllertämään, mutta **PlayStation 2**:n julkaisu vuonna 2000 oli käänteentekevä hetki konsolipelaamisen historiassa. Laitteen huikeaa myyntiä vauhditti se, että konsolilla pystyi toistamaan silloin suurta tulemistaan tehneitä DVD-levyjä. PlayStationin kilpailijat toivat vuosituhannen taitteessa markkinoille **Game Cuben** (Nintendo), **Dreamcastin** (Sega) ja **Xboxin** (Microsoft).

Uuden vuosituhannen alussa kamppailu konsolimarkkinoiden herruudesta vakiintui Microsoftin, Sonyn ja Nintendon väliseksi kolmen suuren kilpailuksi. **Xbox 360** (2005), **PlayStation 3** (2006) ja **Nintendo Wii** (2006) tarjosivat valinnanvaraa pelikonsolin hankkimista harkitseville kuluttajille. Seuraava sukupolvi näki päivänvalon vuonna 2013, jolloin ilmestyivät **PlayStation 4** ja **Xbox One**. **Nintendo Switch** seurasi vuonna 2017. Vuonna 2020 markkinoille ilmestyivät **PlayStation 5** sekä **Xbox Series S** ja **Xbox Series X**.

Konsoleiden kehityksen ohessa luonnollisesti myös muu tietotekninen maailma on kokenut huimia muutoksia ja tämä näkyy väistämättä myös pelien maailmassa. Virtuaalista todellisuutta on tarjolla VR-lasien avulla ja erinäiset pilvitallennus- ja suoratoistomahdollisuudet lisääntyvät jatkuvasti. Kaikkia pelejä ei enää edes välttämättä julkaista fyysisen esineen muodossa lainkaan. Xboxin ja PlayStationin uusimmat konsoliversiot ovatkin saatavissa myös halvempina versioina ilman fyysistä levyasemaa.

Näin kirjastojen näkökulmasta digitalisaatio ja mahdollinen fyysisistä julkaisuista luopuminen luovat luonnollisesti omia haasteitaan. Miten kirjasto pystyy vastaamaan tulevaisuudessa konsolipelien harrastajien toiveisiin? Onko aineellisesta pelimaailmasta siirtyminen kohti aineetonta uhka myös kirjastojen pelikokoelmille? Tämän vain aika näyttää, mutta ainakaan tällä hetkellä kirjastoilla ei ole mitään syytä huoleen sillä pelien lainaus käy kuumana.

Digitaalisten pelien kehityskaaren ohella ei suinkaan sovi unohtaa sitä, että myös lautapelien maailma on jatkuvasti kehittyvä lajinsa. Joka vuosi ilmestyy lukuisia uutuuksia uusine ideoineen ja muutoksissa mukana pysyminen vaatiikin perehtyneisyyttä, kiinnostusta ja innostusta.

Pelit mielletään välillä kovin helposti vain lasten jutuiksi, mutta kirjastojen pelihyllyillä käy kaikenikäisiä lainaajia. Tätä kirjoitettaessa yleisvaikutelma onkin se, että niin konsolipelit kuin lautapelit ovat enemmänkin nuorten ja aikuisten juttuja. Etenkin viikonlopun lähestyessä pelihyllyillä on hyvin vilkasta ja tähän kysyntään kirjastojen on myös hyvä parhaansa mukaan vastata. Mutta mitä kaikkea kirjastojen pelihyllyistä sitten löytyy?

Digitaaliset pelit

Digitaalisella pelillä tarkoitetaan jollakin digitaalisella laitteella pelattavaa peliä. Ne voidaan jakaa vielä tarkemmin pelilaitteen mukaan konsolipeleihin, tietokonepeleihin ja kännykkä/mobiilipeleihin.

Kirjastojen valikoimissa saatavilla nykyään pääsääntöisesti konsolipelejä (PlayStation 3, 4 & 5, Xbox One, Xbox 360, Xbox Series X, Nintendo Switch, Nintendo Wii). Myös joitain vanhoja PC-tietokonepelejä vielä löytyy, mutta niitä ei juuri enää kirjastojen valikoimiin hankita

Pelejä löytyy kirjastojen valikoimista todella monipuolisesti, joten jokaiselle pelaajalle varmasti löytyy jotakin. Pelien lajityyppien kirjo on todella runsasta, eivätkä niiden raja-aidat luonnollisestikaan ole kiveen hakattuja. Samaisesta pelistä voi löytyä edustettuna vaikkapa lähes kaikki seuraavassa listassa mainituista genreistä:

AJOPELIT
F1 2022, Gran Turismo 7, Mario Kart 8

AMMUNTAPELIT
Overwatch, Battlefield 2042, Call of Duty: Vanguard

KAUHUPELIT
The Last of Us Part II, Resident Evil: Village, Hello Neighbor

MUSIIKKIPELIT
Just Dance, Beat Saber, Let's Sing

ROOLIPELIT
Elden Ring, Hades, Pokémon Legends: Arcaeus

SEIKKAILUPELIT
Abzû, 11-11: Memories retold, Life is Strange: True Colors

SELVIYTYMISPELIT
The Long Dark, Stranded Deep, A Plague Tale: Innocence

SIMULAATIOPELIT
The Sims 4, Tourist Bus Simulator, Two Point Campus

STRATEGIAPELIT
Crusader Kings III, Sid Meier's Civilization VI, Tropico 6

TAISTELUPELIT
Street Fighter 5, Tekken 7, Mortal Kombat 11

TASOHYPPELYPELIT
Crash Bandicoot 4, Sonic Frontiers, Super Mario 3D World

TOIMINTAPELIT
Ghost of Tsushima, Death Stranding, Star Wars Jedi: Fallen Order

URHEILUPELIT
NHL 23, Mario Golf: Super Rush, Nintendo Switch Sports

VERKKOPELIT
Among Us, Fortnite, Roblox

Lautapelit

Lautapeleiksi lasketaan yleisesti yhden tai useamman pelaajan pelit, joissa on pelialusta, pelinappuloita ja/tai pelimerkkejä/kortteja sekä muita mahdollisia osia. Kirjaston valikoimissa usein myös korttipelit löytyvät lautapeliosastolta, mutta perinteisessä mielessä niitä ei pidetä lautapeleinä. Lautapelejä löytyy kirjastosta laajasti niin lapsille, nuorille kuin aikuisillekin. Lautapelit jaetaan perinteisesti neljään eri lajityyppiin:

LASTENPELIT
Afrikan tähti, Kimble, Muuttuva labyrintti, muistipelit

PERHEPELIT
Carcassonne, Cluedo, Menolippu

PARTY- ELI SEURAPELIT
Alias, Huojuva torni, Trivial Pursuit

HARRASTAJA- ELI STRATEGIAPELIT
Agricola, Eclipse, Puerto Rico, Terraforming Mars

Roolipelit

Roolipelit ovat vuorovaikutteista kerrontaa ja tarinallisuutta sisältävä moninpelimuoto. Pelissä on ennalta sovitut säännöt, joiden puitteissa pelaajat luovat oman pelimaailmansa, yleensä yhden pelaajan toimiessa ohjaajana ja tarinaa eteenpäin vievänä voimana. Roolipelissä voi olla joko oma pelilauta (pöytäroolipelit) ja pelimerkkejä tai sitten vain pelkkä sääntökirja, jonka pohjalta pelimaailma luodaan. Pelivälineinä on yleensä nopat, joiden avulla pelitapahtumat etenevät. Esimerkiksi tietyllä nopan silmäluvulla voi voittaa tai hävitä taistelun vastustajaa vastaan.

Live-roolipelit eli ”larppaus” (engl. LARP eli live action role play) on yksi hyvin suosittu roolipelaamisen muoto. Pelitapahtumien paikkoja sekä rooliasusteita saatetaan suunnitella ja rakennella pitkään ja huolellisesti. Larppaus on siis joiltain osin verrattavissa jopa teatteritoimintaan. Niin larppaamisessa kuin pöytäroolipeleissäkin improvisoinnilla on suuri rooli; säännöt ja käsikirjoitus ovat yleensä vain suuntaa antavia ohjeita.

Tunnetuimpia roolipelejä ovat *Dungeons & Dragons* -fantasiamaailmoihin sijoittuvat pelit, joista ensimmäinen ilmestyi jo vuonna 1974. Sitä pidetäänkin yleisesti maailman ensimmäisenä roolipelinä. Myöhemmin sarja on laajentunut jo ihan omaksi fantasiauniversumiksi oheistuotteineen. D&D-pelien kehittely jatkuu edelleen.

Kirjastojen varsin hyvästä roolipelivalikoimasta voi poimia vielä erillisenä mainintana *Cyberpunk 2.0.2.0.: Jotain pimeästä* -roolipelikirjan, joka on julkaistu vuonna 1990. Se on kuitenkin jälleen noussut lainaajien suosioon pelimarkkinoille vuonna 2021 ilmestyneen, samaan roolipeliin/maailmaan pohjautuvan *Cyberpunk 2077* -konsolipelin myötä. Pelien maailmassa eri lajityypit kohtaavat välillä hyvinkin saumattomasti.

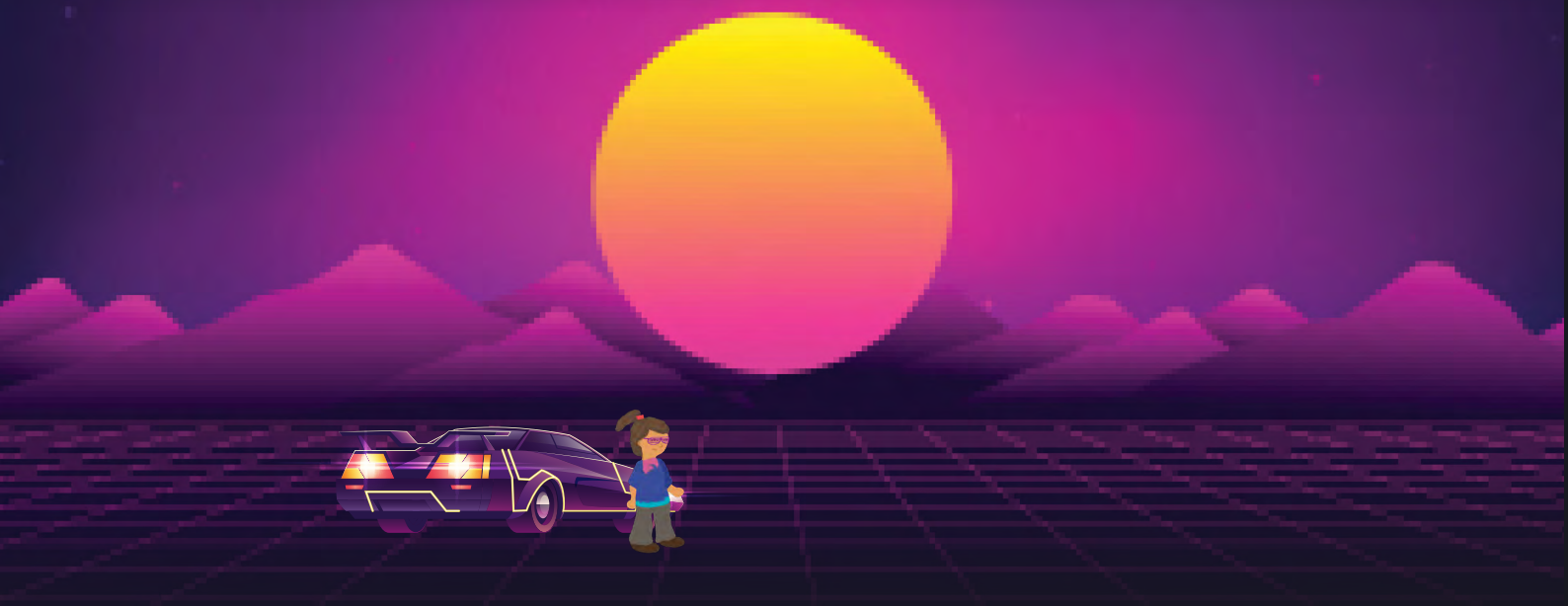
Pihapelit ja urheiluvälineet

Kirjastojen valikoimista löytyy myös laajasti muutakin pelillistä aktiviteettia kuin kotien olohuoneissa tai tietokonenurkkauksissa pelattavat pelit. Myös ulkoharrastukset on huomioitu ja kirjastot tarjoavat lainattavaksi erilaista ajanvietettä vaikkapa kesäpäivien viettoon puistossa tai talvisiin ulkoiluretkiin.

Kirjastoihin on hankittu lainattavaksi pihapeleiksi mm. mölkkyä ja petankkia (pétanque). Lainattavia urheiluvälineitä on tarjolla sulkapalloseteistä tennismailoihin, pesäpallomailoista ja -räpylöistä katusähly- ja pingissetteihin sekä lumikenkiin asti, joten varmasti jokaiselle löytyy jotakin.

Muuta pelattavaa

Kirjastoista löytyy lisäksi myös paikan päällä kirjastossa koottavia palapelejä. Tämä aineisto ei sovellu lainattavaksi, mutta on osoittautunut varsin suosituksi ajanvietteeksi kirjastoissa. Pöydille aseteltuja palapelejä asiakkaat kokoavat joko ihan satunnaisesti ohi kulkiessaan tai sitten saapuvat oikein varta vasten paikalle. Palapelien kokoamisessa kirjastossa näkyy myös voimakkaana yhteisöllisyys: hyvin usein palapelin ympärillä näkee useampiakin ihmisiä palasia yhteen sovittelemassa. Palapelien lisäksi myös shakkia on käytetty yhteisöpelinä. Periaatteessa moni muukin peli voi soveltua oivallisesti ajankäyttöön kirjaston tiloissa.



Pelikirjallisuus

Pelikirjallisuus terminä on varsin laaja. Se voi tarkoittaa opaskirjoja yksittäisistä peleistä, pelien tai peliteknologian historiaan liittyviä kirjoja, tai pelien maailmoista ja/tai hahmoista kirjoitettuja romaaneja. Tässä yhteydessä paneudutaan kuitenkin omaan erityiseen pelikirjallisuuden alalajiin eli pelattaviin kirjoihin.

Pelattavat kirjat on lukijalta toiminnallisia reaktioita ja ratkaisuja vaativia kirjoja, jotka tarjoavat suoraan luettavan tarinan sijaan interaktiivisen elämyksen, jossa kirjan lukijan teoilla ja ratkaisuilla on vaikutusta kirjan tarinan kulkuun.

KIRJASTOISTA LÖYTYY SEURAAVANLAISIA PELATTAVIA KIRJOJA:

- ***Cantaloop: breaking into prison*** (Lookout GmbH, 2020. Kieli: englanti). Kirja sisältää irtokortteja, joiden avulla kirjan sivuilla etenevää tarinaa ratkotaan pelaajan voidessa tehdä valintoja läpi tarinan.
- ***Taistelupeli***-sarja: ***Velhovuoren aarre, Mustan tornin valtias, Kauhujen metsä, Avaruuden vangit, Varkaiden kaupunki*** (Otava, 1987–1988). Perinteisen pöytäroolipelin hengessä toteutettuja kirjoja, joissa tarina etenee pelaajan tekemien valintojen mukaan. Yksin pelattavassa tarinassa pelaajan hahmo kehittyy tarinan aikana saaden uusi kykyjä ja varusteita. Eteneminen perustuu tuuriin, sillä kirjassa tehtävien valintojen (”jos valitset vaihtoehdon A, mene sivulle X, jos taas valitset B, mene sivulle Y”) jälkeen tapahtuvat taistelut vihollisten kanssa käydään noppaa heittämällä.
- ***Valitse oma seikkailusi*** -sarja: ***Aikaluola, Matka meren alla, Matka avaruudessa, Vampyyrien maa*** (Gummerus, 1985–1986). Taistelupeli-kirjoihin verrattuna hieman yksinkertaisempia nuoremmille tarkoitettuja kirjoja, joissa tarina etenee lukijan/pelaajan tekemien valintojen perusteella sivuilta toisille hyppien.

Kirjastoista löytyy myös lukuisia erilaisia ratkaisu- ja etsintätehtäväkirjoja joissa mm. koitetaan etsiä vaikkapa tietty hahmo kirjan yleensä isokokoisesta ja yksityiskohtia vilisevästä kuvasta. Esimerkkinä vaikkapa lasten keskuudessa hyvin suositut *Missä Vallu?* -kirjat.

Lopuksi

Sana ”peli” herättää meissä kaikissa taatusti tuntemuksia ja muistikuvia. Omasta kontekstista riippuen mieleen voivat tulla vaikkapa lapsuuden pihapelihetket jalkapallon parissa, yhteiset lautapeli-illat kaveriporukassa, maanmainiot larppisessiot liveroolipelaamisen merkeissä tai viihdyttävät hetket kotona konsolin ääressä, toisiin maailmoihin hetkeksi täysin uppoutuneena.

Pelejä ja kirjastoja yhdistää se, että molemmilla on vahva rooli monen ihmisen elämässä. On siis aivan luonnollista, että myös kirjastot pyrkivät pysymään ajan hermolla pelimaailman suhteen, tarjoten ihmisille uusia sisältöjä perinteisten kirjojen rinnalle. Tampereen kaupunginkirjaston pitkäaikaista kokoelmapäällikköä Maarit Heléniä vapaasti lainaten:

> **KIRJASTO ELÄÄ AJASSA. OLEMME HALUNNEET MAHDOLLISTAA ASIAKKAILLE SEN, ETTÄ KAIKILLA OLISI MAHDOLLISUUS LAINATA JA TESTATA MYÖS AINEISTOA, JOTA EI VÄLTTÄMÄTTÄ OMAAN KOTIIN TULISI HANKKINEEKSI ESIMERKIKSI KORKEIDEN KULUTTAJAHINTOJEN VUOKSI”**
>
> MAARIT HELÉN

Esimerkiksi konsolipelejä on hankittu Tampereen kaupunginkirjastoon ensimmäistä kertaa vuonna 2011. Silloin pelejä hankittiin kerralla 350 kappaletta ja ilmeisesti kysyntää ja tarvetta oli, sillä paikallislehti Tamperelainen otsikoi 23.3.2011 aihetta käsitelleen juttunsa ”Kaikki konsolipelit lainattiin heti kirjastoista”.

Myös asiakkaiden toiveita kuunnellaan herkällä korvalla. Peliharrastajien hankintaehdotuksia ja vinkkejä otetaan aina mielellään vastaan kokoelmien monipuolisuuden takaamiseksi. Pihapelien ja muiden urheiluvälineiden soveltuminen lainauskäyttöön (helppo säilyttää, ei vaadi erityistä huoltoa) asettaa omat rajoituksensa. Rajoituksia löytyy myös lauta-, roolisekä konsolipelien hankintaan, mutta pääsääntöisesti kirjastot pystyvät vastaamaan varsin hyvin kysyntään. Peliaineistoista onkin tullut olennainen osa kirjastojen monipuolista kokoelmaa. Pelit ja peliharrastus elää, hengittää ja voi hyvin myös kirjastoissa.

Viitteet

Helén, Maarit: Hiljaista tietoa ja sanomaa kirjastosta. PiKen kirjastoklubin haastattelu. YouTube 25.5.2022. https://www.youtube.com/watch?v=-yaoXRrlXZI

Rämö, Marjo: Kaikki konsolipelit lainattiin heti kirjastoista. Tamperelainen 23.3.2011.

Level
3

Peliaineiston säilytys kirjastossa

ILARI REUHKALA

Lainattavien pelien säilyttämiseen ja esillä pitämiseen on kirjastoissa monenkirjavia toimintatapoja, joita sanelevat ensisijaisesti kirjaston sijainti ja käyttäjäkunta. Kaikille sopivaa ratkaisua ei ole ja kunkin kirjaston oikea tapa toimia löytyy ainoastaan kokeilemalla.

Lainattavien konsolipelien pitäminen esillä kirjastotilassa riippuu valitettavasti keskeisimmin siitä, kuinka isona vaarana niiden varastaminen on. Kun kirjastoon lähdetään rakentamaan pelikokoelmaa, kannattaa lähtökohdaksi tietenkin aina ottaa luottamus. On silti tervettä realismia varautua väärinkäytöksiin. Mahdolliset valvontakamerat kannattaa ainakin suunnata konsolipelihyllyä kohti.

Kärjistäen varkaudet ovat sitä isompi uhka, mitä isommasta kaupungista on kyse. Erityisesti kirjaston sijainti ostoskeskuksissa on osoittautunut ongelmaksi. Ratkaisuna on päädytty siihen, että pelit saa lainaan vain asiakaspalvelusta henkilökohtaisesti asioimalla. Helsingissä näiden pelien tyhjät kotelot ovat hyllyssä, Espoossa sekä kotelot että pelit ovat lukkojen takana. Osassa kirjastoissa ne ovat lukituissa takahuoneissa muovitaskuissa, mutta esimerkiksi Entressen kirjastossa on käytössä lukittavat lasivitriinit, joista voi silmäillä paikalla olevaa pelikokoelmaa. Käytännössä pelien lainaaminen tapahtuu Espoossa kuitenkin lähes yksinomaan verkkokirjastosta varaamalla.

Useissa kirjastoissa myös varattujen konsolipelien kanssa on ollut ongelmia silloin kun ne ovat olleet haettavissa varaushyllystä itsepalveluna. Vaikka pelit saisivat varsinaisella hyllypaikallaan olla rauhassa, voivat ne kadota varauksien joukosta lainaamatta. Ilmiötä voi selittää se, että varaushyllyt sijaitsevat yleensä melko lähellä uloskäyntiä ja varaukset kohdistuvat yleensä halutuimpiin peleihin. Useissa kirjastoissa onkin päädytty siihen, että varatut konsolipelit pitää poikkeuksellisesti aina noutaa ja lainata asiakaspalvelusta.

Lähtökohtaisesti kannattaa laittaa konsolipelit esille ihan samalla tavalla kuin muukin aineisto eli mahdollisimman houkuttelevasti. Jos houkutus kuitenkin käy varkaille liian suureksi, tehdään sitten tarkoituksenmukaisia muutoksia. Kangasalan pääkirjastossa on ollut aikuisten hittipelejä näkyvällä paikalla vapaasti

lainattavissa pari vuotta, mutta yhtään ei ole varastettu. Asia voi tietenkin muuttua milloin tahansa, eikä siihen välttämättä tarvita kuin yksi rikollinen.

Millaiset hyllyt konsolipelien (tyhjille tai täysille) koteloille sitten parhaiten sopivat? Kirjastoille tarjotaan lähinnä kirjoille suunniteltuja kalusteita ja harvat AV-kalusteetkin on tarkoitettu joko CD- tai DVD-levyille. PlayStationin ja Xboxin pelikotelot ovat blu-ray-levyn kotelon kokoisia eli hieman matalampia kuin DVD:t, ja ne sopivat melko kivuttomasti mihin tahansa elokuvillekin soveltuvaan hyllyyn. Nintendo Switchin pienemmät kotelot voivat hukkua hyllyyn helpommin. Myös erilaisia laariratkaisuja ja vedettäviä laatikostoja on käytössä kirjastoissa.

Kangasalan pääkirjastossa päädyttiin käyttämään pokkarihyllyä aikuisten konsolipeleille, koska se oli helposti saatavilla olevista kirjakalusteista se, joka oli suunniteltu kaikkein pienikokoisimmalle aineistolle. Yhteensopivuus ei silti ole täydellinen, koska muovisten koteloiden liukkauden vuoksi pelit pysyvät varsin huonosti aloillaan.

Lautapelien säilytys on yksinkertaisempaa, koska suurta varkausvaaraa ei ole olemassa. Aihetta on käsitelty kattavasti Laura Keräsen opinnäytetyössä *Lautapelit kirjastossa - itseopiskelumateriaali* (Keränen, 2021, liite 1 s. 92–100). Keräsen materiaalissa on myös hyvät ohjeet lautapelien tarroitukseen ja pelikomponenttien pussitukseen.

Suurin ongelma lautapelien säilytyksessä on pelilaatikoiden valtavat kokoerot. Periaatteessa mikä tahansa kirjahylly sopii lautapeleille, kunhan se on riittävän syvä ja tukeva. Lautapelejä voidaan hyllyttää monella eri tavalla. Yleisin säilytystapa on kasata pelilaatikot päällekkäin, jolloin ongelmana on tietysti kasan pohjalla olevien laatikoiden käsittelyn vaikeus. Pitkäaikaisessa säilytyksessä pienemmän laatikon säilyttäminen isomman päällä myös aiheuttaa sen, että alemman laatikon kansi alkaa painua pysyvästi sisään.

Kirjastomaisempi tapa on järjestää laatikot pystysuoraan peräkkäin pääsanan mukaisessa aakkosjärjestyksessä, jolloin minkä tahansa niistä saa otettua suoraan hyllystä käteensä ja niitä on helppo “selailla”. Tämä joidenkin peliharrastajien käyttämä tapa kuitenkin edellyttää, että pelin sisältö pysyy paikallaan myös pystysuorassa asennossa. Tässä auttaa komponenttien hyvä pussitus ja laatikoiden alkuperäisten inserttien jättäminen paikoilleen. Insertillä tarkoitetaan pelilaatikon sisällä olevaa lokerikkoa, johon pelin osat eli komponentit on lajiteltu. Useissa laatikoissa pelilauta tulee muiden osien päälle, jolloin se estää melko hyvin sisällön leviämisen laatikkoa hyllystä vedettäessä.

Pientä lautapelikokoelmaa voi myös pitää esillä vinoilla esittelypinnoilla, jolloin edellä mainittujen järjestelyjen haitat vältetään ja kansitaide pääsee oikeuksiinsa. Haittapuolena on tietysti se, että pelit vievät paljon enemmän tilaa hyllyistä. Isolle kokoelmalle tämä ei siis ole järin realistinen ratkaisu, mutta silloinkin tällaisia pintoja kannattaa hyödyntää esimerkiksi palautusten ja uutuuksien esittelyyn.

Viitteet

Keränen, Laura: Lautapelit kirjastoissa : itseopiskelumateriaali (opinnäytetyö, 2021). https://www.theseus.fi/handle/10024/503849

GENDS OF ILLUSION

DUNGEONS & DRAGONS
STARTER SET

CIVILIZATION
2-7 VÄHINTÄÄN 12-VUOTIASTA PELAAJA
2-7 360 min 12+
HARRASTAJILLE
AIKUISILLE
PERHEILLE
LAPSILLE

IMHOTEP
2-4 40 min 10+
HARRASTAJILLE
AIKUISILLE
PERHEILLE
LAPSILLE

Seasons
14+
2-4
60 min
Libellud

Philippe Keyaerts
SMALLWORLD
...IT'S A WORLD OF SLAUGHTER, AFTER ALL!
2-5 60 min 8+
FOR GAMERS
FOR ADULTS
FOR FAMILIES
FOR CHILDREN

lautapelit.fi

SAMORAI
lautapelit.fi

INDIAN SUMMER

THURN und TAXIS
2-4 10+ 60 min.

Splendor
lautapelit.fi

TIME STORIES
THE MARCY CASE

ENHANCE YOUR GAME
D&D BEYOND

30 min
14+
2-6
BOARDGAME
LAUTAPELI
BRÄDSPELET
CupOfTherapy

PELIT

Pelitilat kirjastossa, kirjastot pelitiloina

PAULA RÄTY & ILARI REUHKALA

Kirjastot pelitiloina

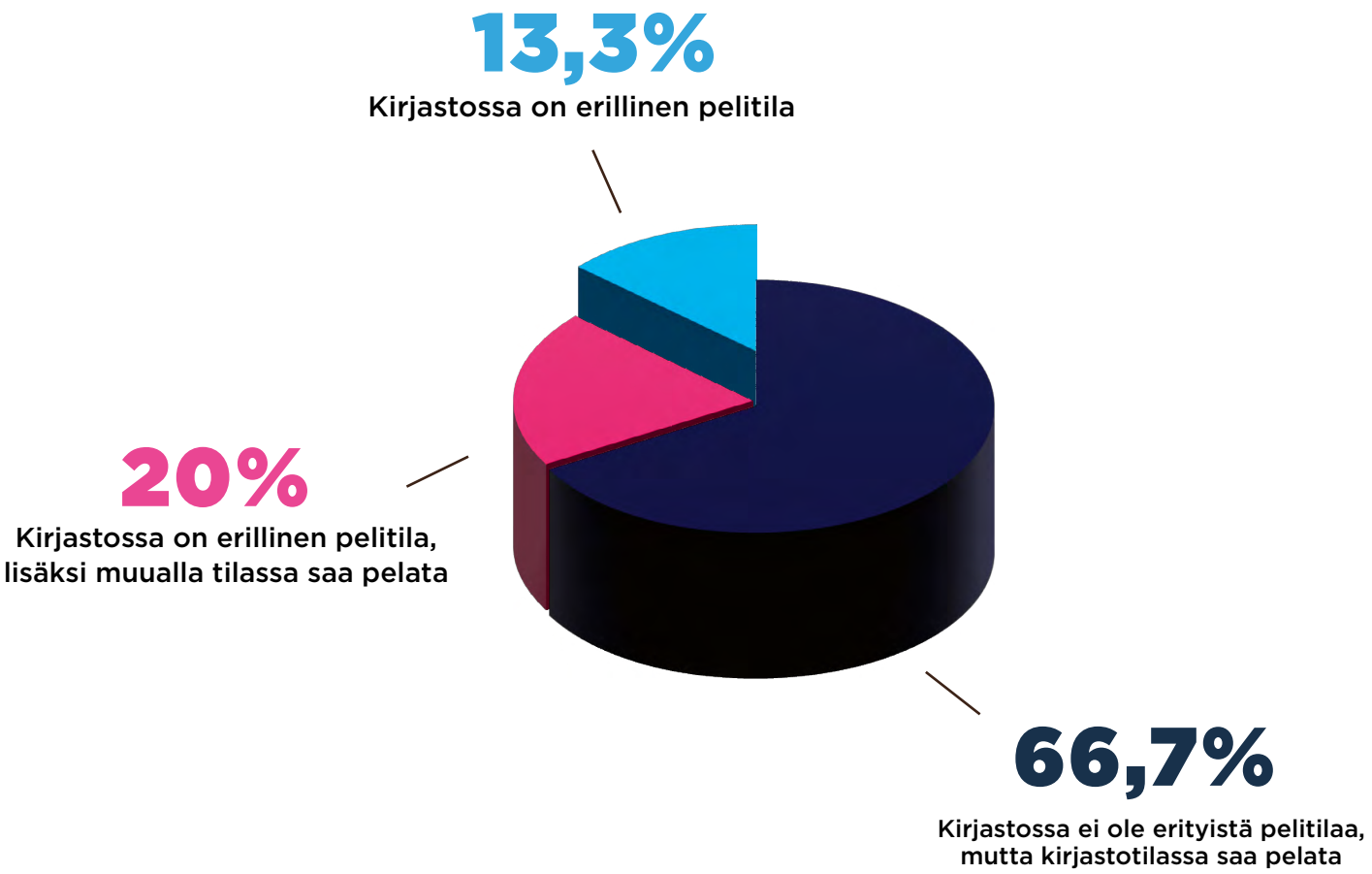
Hyvä Peliliike toteutti PiKe-kirjastoille kyselyn, jossa kartoitettiin pelimahdollisuuksia Pirkanmaan ja Keski-Suomen kirjastoissa. Viidentoista urhoollisen vastaajan ansiosta alueen pelitiloista, -laitteista ja -aineistoista saatiin suuntaa antavia maistiaisia.

Kolmanneksessa vastanneista kirjastoista on jonkinlainen pelihuone tai -nurkkaus. Tila on usein muusta kirjastotilasta erotettu, minkä ansiosta pelihulinat eivät häiritse muita kirjastonkäyttäjiä ja myös pelaajat saavat pelata rauhassa. Yleisesti ottaen kirjastossa pelaamiseen suhtauduttiin hövelisti kaikkialla. Tilojen ja välineiden käytön kekseliäisyys ja moninaisuus vaikuttaa olevan ominaista kirjastoille. Asiakaskäyttöön tarkoitetut koneet ovat usein monitoimisia, minkä ansiosta kirjastokortilla käyttöön saatavia tabletteja ja tietokoneita voidaan joustavasti käyttää myös pelaamiseen. Yhtä lailla satuhuone voi toimia pelihuoneena ja pelihuone varattavana leffahuoneena.

ONKO KIRJASTOISSA PELITILAA?

Pelitilalla tarkoitetaan tässä esimerkiksi pelihuonetta tai nurkkausta jossa asiakkaat saavat pelata.

15 vastausta.



Mitä kaikkea kirjastossa voi pelata?

Kyselyn perusteella kirjastoissa pelaaminen on muutakin kuin pelihallillinen markkinoiden tehokkainta rautaa eli tietotekniikkaa. Pelikelpoinen tietokone löytyi yli puolesta vastanneista kirjastoista, pelikonsoli hieman alle puolesta ja VR-lasit viidenneksestä. PiKe-kirjastoista löytyy esimerkiksi:

PELILAITTEITA

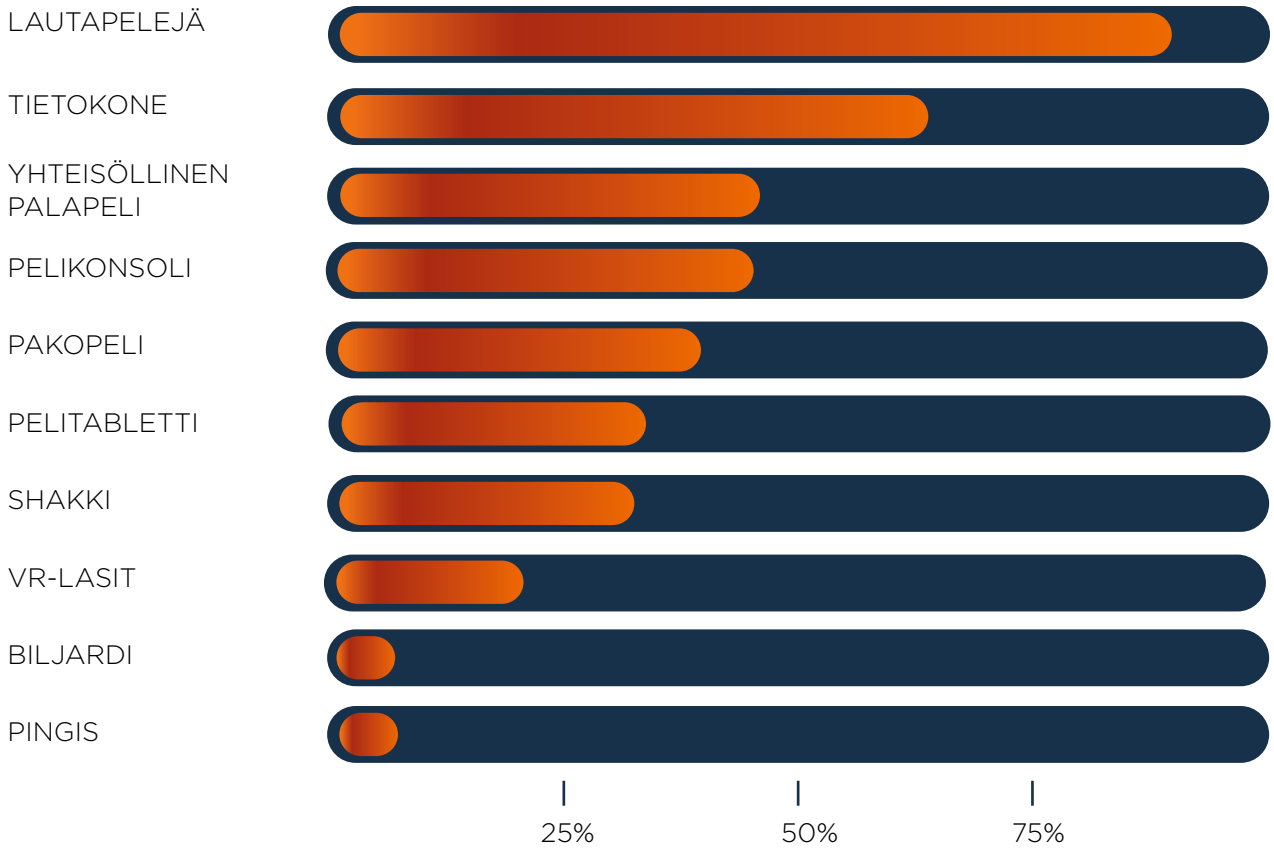
- PlayStation 4
- PlayStation 5
- Nintendo Switch
- Nintendo NES Classic Mini
- Xbox One
- HTC Vive VR -virtuaalitodellisuuslasit
- PlayStation VR -virtuaalitodellisuuslasit

Pelailuun sopivia tabletteja oli noin kolmanneksessa vastanneista kirjastoista. Esimerkiksi Tampereen kirjastoissa on käytössä lapsille tarkoitettuja tabletteja, joilla voi pelailla kirjaston tiloissa. Tablettien pelit on valittu tarkkaan ja ne on suunnattu nimenomaan alle kouluikäisille. Osa peleistä on opettavaisia (aakkoset, numerot, koordinaatio, jne.) ja osa liittyy lastenkirjojen suosikkihahmoihin, kuten Muumeihin, Viiruun ja Pesoseen tai Peppi Pitkätossuun. Mukaan mahtuu myös puhtaasti viihteellisiä nimekkeitä, kuten *Lego* ja *Angry Birds* -pelit.

Pelipuuhien kirjo ei jää vain koneiden varaan. Esimerkiksi Nokialla kirjaston käytössä on biljardi- ja pingispöydät nuorisotilojen läheisyyden ansiosta. Osassa kirjastoja nuortenosasto ja nuorten tilat ovat sulautuneet saumattomasti yhteen, jolloin pelitilojen ja -välineiden on ehkä kätevintä olla yhteisiä. Asiakasryhmän tuttuudesta on etua kirjastolaisille, ja nuorisopalvelut ovat usein luonteva yhteistyökumppani esimerkiksi pelitapahtumia järjestettäessä.

Kirjastossa pelattavia lautapelejä oli lähes kaikissa kyselyyn vastanneista kirjastoista ja niitä on tyypillisesti tarjolla sekä aikuisille että lapsille. Vastausten perusteella lautapelien pelaamiseen ei ole missään erillistä tilaa, mutta niitä voi pelata usein varsin va-

Kyselyn tulokset: mitä kirjastossa voi pelata?



paasti kirjastossa. Monissa kirjastossa on lisäksi yhteisöllisesti koottavia palapelejä.

Asiakkaat vaikuttavat ottavan käytettävistä tiloista kaiken irti. Useimpien kirjastojen henkilökunta lienee todistanut hyllyjen välissä vähintään piilosta ja hippaa. Kyselyn vastauksissa mainittiin, että lapset ja nuoret pelaavat kirjastossa paljon myös omilla puhelimillaan. Tällöin kirjasto tukee pelailua tarjoamalla virtaa, viihtyisää tilaa ja istumapaikkoja.

Kuka pääsee pelaamaan?

Suurin osa vastanneista kirjastoista (8/11) lupaili pelimahdollisuuksia kaikille iästä riippumatta. Pelitilojen käytölle ei välttämättä ole asetettu erityistä yläikärajaa, mutta ne sijaitsevat useimmiten lasten- ja nuortenosastojen yhteydessä. Kirjastoissa myös tiedostetaan, että tämä aiheuttaa resurssien kohdentumista tietylle asiakasryhmälle. Eri ikäryhmien osallistuminen pelikulttuuriin on kuitenkin huomioitu esimerkiksi tapahtumissa.

Valkeakoskella pelitilojen lähestyttävyyttä on parannettu Avoin pelitila -konseptilla: joka toinen maanantai paikalla on ohjaaja joko kirjastosta, nuorisotoimesta tai seurakunnasta. Ohjaajan läsnä ollessa asiakkaiden on helpompi tutustua pelien maailmaan, löytää uusia pelikavereita sekä kokeilla porukassa pelaamista. Ohjaajan kanssa on mahdollista keskustella peleistä ja jakaa omia pelikokemuksia.

“OLEMME HUOMANNEET, ETTÄ VARSINKIN LAPSILLE JA NUORILLE ON TÄRKEÄÄ, ETTÄ JOKU AIKUINEN KUUNTELEE JA KESKUSTELEE HEIDÄN KANSSAAN PELAAMISESTA,”

IINA LEHTINIEMI
VALKEAKOSKEN
KIRJASTOSTA.

TEHTÄVÄ 1

Kurkista neljään/viiteen pelitilaan.

Millaisia pelimahdollisuuksia niistä löytyy?

Kenelle tilat on suunnattu?

Millaisin pelisäännöin toimitaan?

Pelitilojen tiedot on koottu kirjastojen sivuilta, kyselyvastauksista ja avuliailta kirjastolaisilta.

Valkeakosken kaupunginkirjasto Valo

Varustus: PlayStation 4 ja Xbox One S -konsolit. PSVR ja HTC Vive -virtuaalitodellisuuslasit. Pöytä- ja lattiacurling, *Dobble*-korttipeli ja digipiano.
Peliaika: 1 tunti, VR-lasien kanssa 30 minuuttia.
Pelaajamäärä: PlayStationilla korkeintaan 4 pelaajaa, Xboxilla 2. HTC Vive -laseilla maksimissaan 2 pelaajaa, jolloin toinen voi katsella toisen pelaamista. Pelivuoron aikana pelitilassa saavat olla vain vuoron varanneet pelaajat.
Ikärajat: Tilassa noudatetaan pelien ikärajoja. VR-laseja saavat käyttää yli 12-vuotiaat.
Varaaminen: Kirjastokortilla asiakaspalvelusta. Jokaisella pelitilaan tulevalla on oltava oma kirjastokortti mukana.

Pelitila sijaitsee lasten- ja nuortenosastolla, mutta on kaikenikäisten käytettävissä. Jokainen pelaaja lainaa peliohjaimen tai VR-lasit omalla kirjastokortillaan. Pelattava peli lainataan asiakaspalvelusta tai lainattavien pelien hyllystä. VR-pelit on ladattu valmiiksi koneelle. Ulkovaatteiden, kenkien, ruokien ja juomien tuominen tilaan ei ole sallittua. Pelaajat ovat vastuussa peleistä ja laitteista pelivuoron aikana. Peliajan päättyessä laitteet tarkastetaan yhdessä henkilökunnan kanssa. Henkilökunta käy pelivuoron aikana katsomassa, että pelaaminen sujuu niin kuin on sovittu. Sääntöjen rikkomisesta seuraa pelikielto.

Tampereen pääkirjasto Metso

Varustus: PlayStation 5 -konsoli, PSVR-virtuaalitodellisuuslasit, neljä tietokonetta
Peliaika: 1 tunti
Pelaajamäärä: 1–7. Porukan ulkopuolisilla ei ole varausaikana asiaa huoneeseen.
Ikärajat: Tilassa saa pelata korkeintaan K7-pelejä. Valmistajan suosituksen vuoksi alle 12-vuotiaat saavat käyttää VR-laseja ainoastaan vanhemman valvonnassa.
Varaaminen: Kirjastokortilla lasten- ja nuortenosastolla tai puhelimitse.

Pelitila on tarkoitettu ensisijaisesti alle 15-vuotiaille, mutta mikäli varauksia ei ole, pääsevät PS5-konsolia kokeilemaan muutkin. Suurin osa peleistä on valmiiksi ladattu konsolille, VR-lasien pelit ovat fyysisiä levyjä.

Tampereella pelihuoneita on myös Lielahden ja Tesoman kirjastoissa, joissa pääsee pelailemaan mm. Nintendo Switchillä ja Xbox One -konsolilla.

Tampereen pääkirjaston pelitila.

Toivakan kirjasto

Varustus: PlayStation 4 -konsoli
Pelaajamäärä: 1–2
Peliaika: 30 minuuttia
Varaaminen: Kirjastokortilla

Toivakan kirjaston pelitila sijaitsee lasten ja nuorten osastolla, mutta on avoinna kaikille. Peleinä käytetään kirjaston lainattavia pelejä. Pöydän ääressä voi lisäksi tehdä lasten palapelejä ja pelata lautapelejä. Pelitilan säännöt on laadittu yhdessä viidesluokkalaisten kanssa, kun pelitila otettiin käyttöön. Kiroilu, ruoat ja juomat pelitilassa on kielletty. Säännöt ovat luettavissa pelitilassa.

Helsingin keskustakirjasto Oodi

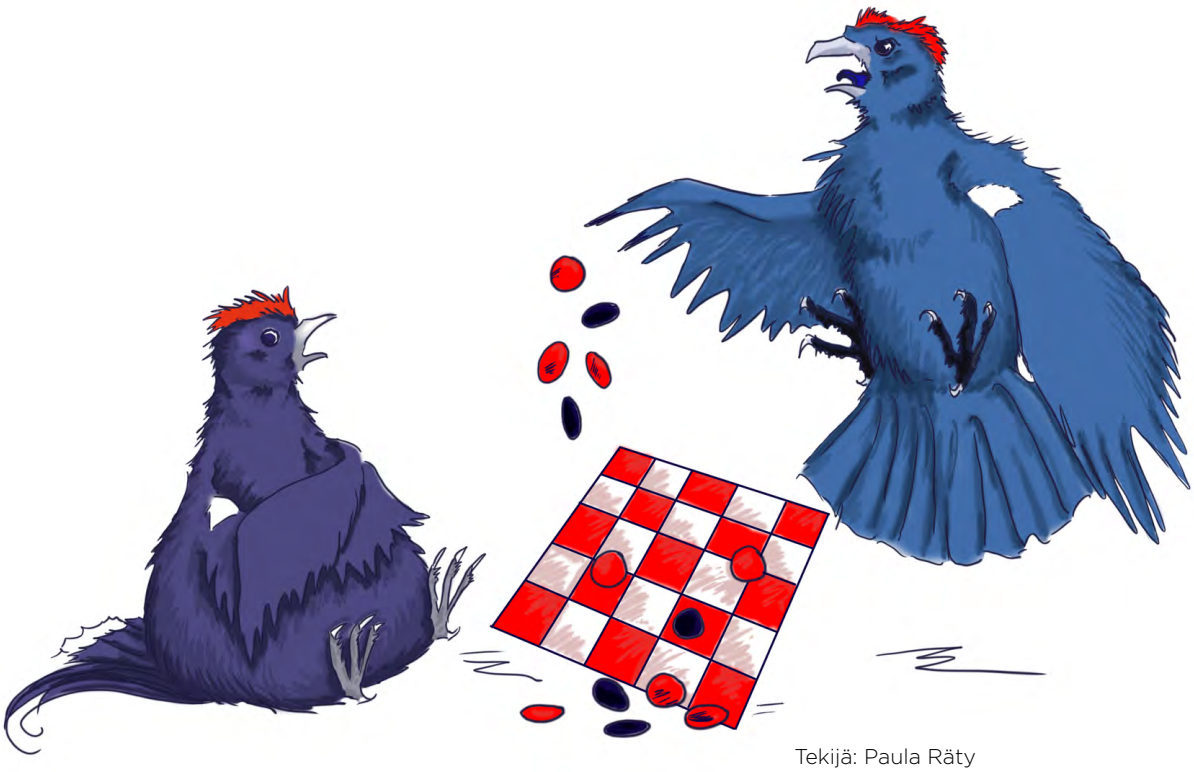
Varustus: PlayStation 5 -konsoli + PSVR-virtuaali-todellisuuslasit, Xbox One X -konsoli + Xbox Game Pass - tilaus, Nintendo Switch -konsoli + Nintendo Online -tilaus.
Pelaajamäärä: 1–4
Ikärajat: Alle 7-vuotiaat pääsevät tiloihin vain aikuisen seurassa. Tiloissa noudatetaan pelien ikärajoja.
Varaaminen: Etukäteen kirjastokortilla

Kirjastopelaamisen lippulaiva, Helsingin kaupunginkirjaston Oodi, loistaa varustelullaan. Kirjaston sivut kertovat, että Oodissa on kolme äänieristettyä pelikonsolihuonetta ja yksi iso pelitila. Tiloissa noudatetaan samoja turvallisemman tilan periaatteita kuin muualla kirjastossa. Pelitilat on pyhitetty ainoastaan pelaamiseen ja muuta työskentelyä varten kehotetaan käyttämään kirjaston muita tiloja. Konsoleilla voi pelata niille asennettujen pelien lisäksi omia tai kirjastosta lainattuja pelejä, kuitenkin ikärajat huomioiden. Tilojen pelivalikoimaa voi selata ennakkoon netissä.

Oodin isossa pelitilassa on 14 Pelitalon tietokonetta, joita voivat käyttää sekä lapset että aikuiset. Koneita ei voi varata etukäteen, vaan vuoron saa paikan päällä. Pelaaminen edellyttää kirjautumista, ja pelaaja voi pelata vain ikärajojen mukaisia pelejä. Tunnukset saa neuvontapisteestä kirjastokorttia näyttämällä.

Lielahden kirjaston pelitila.

TEHTÄVÄ SUORITETTU



Tekijä: Paula Räty

Pelitilojen turvallisuus ja yhdenvertaisuus

Pelitilojen fyysisestä varustelusta huolehtimisen lisäksi tulisi pelitiloja ja -toimintaa järjestävän huolehtia tilojen yhdenvertaisuudesta ja turvallisuudesta. Uskaltavatko kaikki tulla pelitilaan tai -tapahtumaan? Millaisia yhteisiä pelisääntöjä noudatetaan? Puuttuuko henkilökunta tilanteisiin vai huseerataanko pelihuoneessa vahvimman oikeudella?

Työyhteisön sisällä on huolehdittava, että pelikeskusteluun osallistuminen ei edellytä erikoissanaston osaamista, tiettyä sukupuolta tai vahvaa harrastuneisuutta. Oma, syvä kiinnostus pelaamiseen voi jopa vaikeuttaa kriittistä suhtautumista, joten erilaisia näkökulmia on punnittava tarkoin. Pelitoimintaa järjestävä voi tahattomasti tukea epätasa-arvoa esimerkiksi järjestämällä pelitapahtumia vain pojat huomioiden. Ongelmakohtien tiedostaminen on tärkeää, jotta pelitoiminta pyörii jatkossa terveemmältä pohjalta.

Pelisääntöjä kannattaa pohtia huolella. Huomionarvoista on, että kielteinen asenne voi painaa lieveilmiöt pinnan alle: Jos ongelmia ratkotaan “ei pelaamista, ei ongelmia!” -mallilla, pelaajat oppivat nopeasti, että kirjaston pelihuoneessa täytyy vain sietää kaltoinkohtelua hiljaa. Kannattaa siis miettiä, tärähtääkö “vasikoinnista” pelikielto kaikille ja poistetaanko suosikkipeli valikoimasta nettitrollin vandalisoitua pelikokemusta kerran vai mietitäänkö vaihtoehtoisia lähestymistapoja ja ratkaisumalleja.

Toisinaan oivalluksia hyvistä käytännöistä voi tulla yllättäen. Esimerkiksi Metson pelitila muuttui koronarajoitusten myötä rauhallisemmaksi ja siten kutsuvammaksi mm. perheiden yhteiseen pelailuun. Rajattu käyttäjämäärä ja muita hyviä käytäntöjä jätettiin sovellettuina voimaan varsinaisten rajoitusten päätyttyä.

Kirjasto voi tehdä osansa yhdenvertaisemman pelikulttuurin puolesta lisäämällä myönteistä pelitoimintaa. Kirjasto voi toiminnallaan avata pääsyn pelikulttuuriin ja -yhteisöön esimerkiksi asiakkaille, joilla ei ole mahdollisuutta hankkia omia pelilaitteita. Erityisesti lapsille ja nuorille pelikuvioista syrjään jääminen voi vieraannuttaa porukasta. Turvallisissa pelitiloissa vaalittu antirasistisuus ja syrjimättömyys ovat hyvää käytöstä myös pelihuoneiden ulkopuolella.

Paremman pelikulttuurin huoneentaulu

1. TOIMI: Keskeytä vihapuhe tai häiritsevä kommentointi. Kerro, että esim. rasistinen, seksistinen tai loukkaava kommentointi ei ole ok. Häirintää ei voi perustella huumorilla tai trash-talkilla.

2. TUE: Osoita pelin aikana tai pelin jälkeen tukesi pelaajalle, johon on kohdistettu häirintää. Raportoi häiritsevästi kommentoiva pelaaja.

3. PELAA: Nauti pelaamisesta ja anna kaikkien muidenkin nauttia! Pelaaminen kuuluu kaikille. Paremmassa pelikulttuurissa kaikki voivat osallistua omana itsenään ilman pelkoa syrjinnästä tai häirinnästä.

Lähde: Suomen elektronisen urheilun liitto. https://seul.fi/non-toxic-gaming/

Pop up -pelitilat kirjastossa

Kaikki pelitilat eivät ole pysyviä, eikä niiden tarvitsekaan olla. Joka kirjastosta ei välttämättä löydy nurkkausta pelaamiselle pyhitettäväksi. Omatoimikirjastoissa pelit ja vehkeet voivat olla alttiita varkaudelle, eikä henkilökunta pysty poissaollessaan huolehtimaan reilun pelin toteutumisesta. Tällöin on näppärämpää järkätä pelailua pop upina!

Tapahtumien yhteydessä kirjastoihin on rakenneltu pakohuoneita ja *Pokémon Gon* kultakaudella kirjaston pokestopille houkuteltu pokémoneja ja pelaajia lisätyn todellisuuden avulla. Toisaalla taas rivistö asiakastietokoneita villiintyy kerran viikossa ja vihkiytyy *Minecraftin* saloihin Kelan papereiden tulostamisen sijaan.

Erään kirjaston omistuksessa on kiertävä pelikonsoli, jolla voidaan loihtia peliolosuhteet kuntoon pelitapahtuman ajaksi, vaikkapa lähikirjastoon syyslomaviikon iloksi. Vaikka erillistä pelihuonetta ei olisi, satuhuone muuttuu sellaiseksi sopivalla varustuksella. Pikeboksit loistavat tilapäisiä pelitiloja luotaessa: lootasta löytyy kaikki tarvittava ohjeineen päivineen.

TEHTÄVÄ 2

Opiskele lisää aiheesta perehtymällä hankkeeseen Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri:

Hanke:
https://nuorten.hel.fi/tekemista-ja-paikkoja/harrastuksia/pelaaminen/non-toxic/

Videosarja:
https://youtube.com/playlist?list=PLquEBbMvk_XrUgB5wrX_qDN3MOIFXs4Zy

Pelitapahtumia ilman pelitilaa

/ Ilari Reuhkala

Striimausta turvavälit huomioiden peliviikolla 2020.

Kangasalan pääkirjasto saneerattiin vuonna 2010 ja samalla kirjastolle rakennettiin laajennusosa. Uudistuksen yhteydessä kirjastoon saatiin runsaasti uusia asiakastiloja, mutta jälkiviisaasti ajatellen samalla olisi kannattanut rakentaa myös pelihuone. Pelihuoneista tuli kuitenkin kirjastojen vakiovarustusta vasta muutama vuosi myöhemmin. Se, että 12 vuotta vanha kirjastotalo on jo tietyssä mielessä vanhentunut, kertoo siitä kuinka valtavan nopeasti yleisten kirjastojen tilatarpeet nykyään muuttuvat.

Uudistettuun kirjastoon saatiin kaksi ryhmätyötilaa, lasten leikkihuone, lukusali ja luentotila Harjula-sali. Äänieristetty pianohuone kirjastossa on ollut jo vuodesta 1977 lähtien ja siitä haluttiin remontissa pitää kiinni. Eikä mikään muukaan tila ole muuttunut turhaksi. Tarvetta vain olisi ollut vieläkin useammalle erilaiselle asiakastilalle.

Kirjaston pelitoimintaa suunnitellessa olemme siis joutuneet käyttämään vähemmän optimaalisia ratkaisuja. Pelihuoneen puuttumisen takia kirjastolla ei ole pelikonsoleitakaan, mutta se on osoittautunut melko merkityksettömäksi puutteeksi. Pirkanmaan kirjastojen yhteiskäyttöiset konsolit, ensin Pirkkalan kunnankirjaston Pelisalkku-hankkeen lainattava PS4-setti ja myöhemmin akepike-kehittämiskirjaston kiertävä pikeboksi (ks. luku 5, case 9), ovat olleet aivan riittäviä erilaisten pelitapahtumien järjestämiseen.

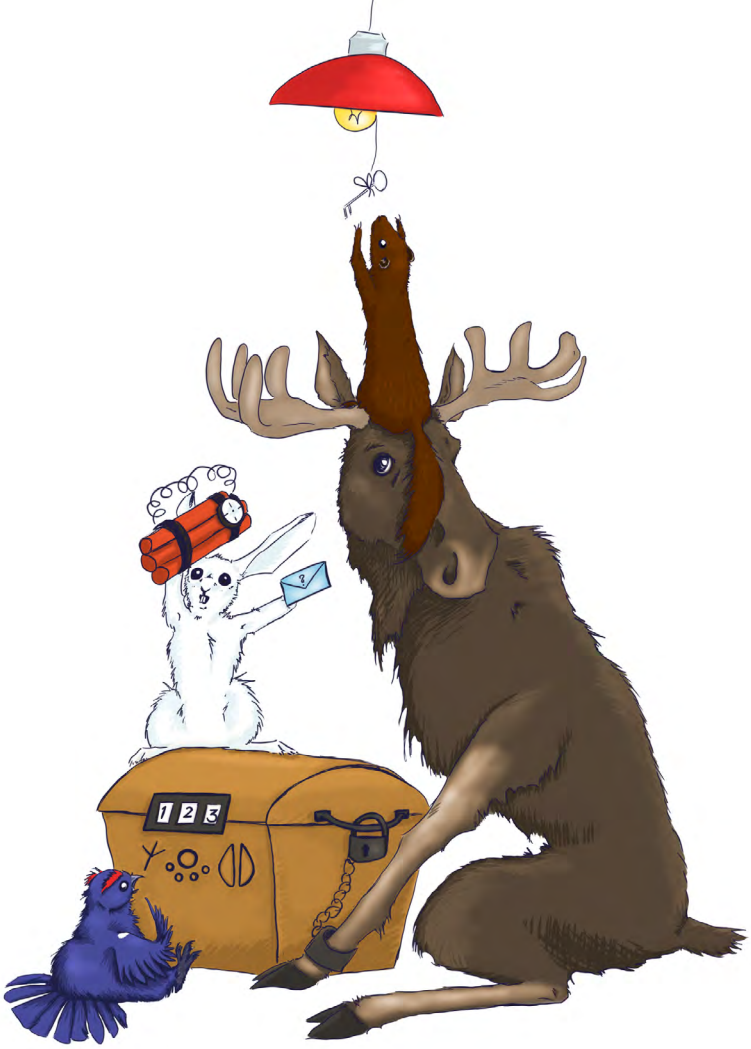
Sopivan tilan löytäminen tapahtumille on ollut se iso haaste. Peliviikon 2020 tapahtumamme oli kokonaan virtuaalinen. Striimasimme *Minecraft: Dungeonsia* ja *FIFA 21:stä* kirjaston YouTube-kanavalla. Tilana käytimme toista ryhmätilahuonetta, joka oli vuonna 2014 muunnettu digitointihuoneeksi. Äänieristyksen tarpeellisuus tuli nopeasti selville, sillä jopa kahden rauhallisen kirjastonhoitajan pelailusta tuli niin paljon ääntä, että pelitoiminnan voi sanoa häirinneen kirjaston muita asiakkaita.

Vuoden 2021 peliviikolla järjestettiin PS4-pelailua Harjula-salissa, koska siellä oli mahdollista pitää koronapandemian edellyttämiä turvavälejä ja esitystekniikan ansiosta pelikuvaa pystyi heijastamaan isolle kankaalle. Tila on kuitenkin ensimmäisen kerroksen perällä eli sinne on mahdotonta eksyä spontaanisti. Osallistujia olikin pyöreä nolla.

Osallistujien houkuttelemiseksi pelitapahtumat tulisikin järjestää siellä missä asiakkaita muutenkin on. Toisaalta sekään ei riitä, jos ajankohta sattuu olemaan huono. Kesällä 2020 pääkirjaston järjestettiin lautapelien peluutusta yhteistyössä seurakunnan nuorisotyön kanssa. Paikaksi valittiin tuolloin musiikkiosaston ja nuortenosaston yhteinen erkkeri, jossa nuoriso kirjastossa yleensä oleskelee. Tapahtuma järjestettiin siis ns. parhaalla paikalla, mutta osallistujamäärä jäi pieneksi, koska lapsia ja nuoria ei muutenkaan ollut liikenteessä.

Olemassa olevien tilojen muuttamista pelihuoneiksi on myös mietitty. Pelihuoneen olisi hyvä olla äänieristetty, mutta ainoa äänieristetty yleisötilamme on pianohuone, joka on liian pieni. Sinne ei käytännössä ole mahdollista luoda muita toimintoja, koska piano vie niin suuren osan pienestä tilasta. Se on myös melko aktiivisessa käytössä ja ilmaisen soittotilan tarjoaminen asiakkaille on tärkeää. Digitointihuoneen tapauksessa äänieristyksen puute on ensisijainen ongelma. Lisäksi asiakkaamme digitoivat edelleen melko aktiivisesti.

Olemassa olevia palveluja ei saisikaan ajaa alas toisten tieltä, koska kirjaston tulee tukea monenlaista harrastustoimintaa eikä asettaa yhden asiakasryhmän tarpeita toisen edelle. Pelaajat ovat yksi näistä asiakasryhmistä muiden joukossa.



Tekijä: Paula Räty

Pakopelit

Pakopeleissä pelaajat suorittavat tehtäviä ja ratkovat pulmia kehystarinan puitteissa. Pakopelit sijoittuvat usein suljettuihin huoneisiin, jolloin tutkittava ja lavastettava pelialue on vaivatonta rajata. Pelityyppiä kutsutaankin helposti pakohuoneeksi, vaikka samantapaisia seikkailuja voidaan järjestää pihallakin, eikä niiden tarvitse liittyä pakenemiseen millään tavalla.

Tunnelma ja tarinallisuus ovat pakopelien valtteja, sillä niihin sisältyy liki roolipelimäinen tilaisuus uppoutua pelimaailmaan puuhastelemalla fyysisesti kohti loppuratkaisua. Harva pelaaja innostuu kasasta lukkoja ja satunnaista vihjeroinaa ilman minkäänlaista taustamotivaatiota, mutta haistelutehtävä Mestarietsivä Peppusesta innoittuneessa pakohuoneessa onkin jo toinen juttu! Lukitusta huoneesta pakenemisen ohella tyypillisiä taustatarinoita ongelmanratkaisulle voivat olla vaikkapa rikoksen selvittäminen tai uhkaavan katastrofin välttäminen.

Mehukkaan juonen lisäksi tunnelmaa voidaan luoda sitomalla peli visuaalisesti teemaan sopivalla rekvisiitalla ja lavastuksella. Kirjasto-oloihin passeleita inspiraation lähteitä voisivat olla vaikkapa Agatha Christien dekkarit, Harry Potterin maailma tai Cthulhu-mytologia. Kohderyhmä kannattaa kuitenkin pitää mielessä, sillä sukututkimusmysteeri vedonnee asianharrastajiin vankemmin kuin moniin ekaluokkalaisiin.

Pakopelailu tapahtuu useimmiten ryhmässä ja kehittää yhteistyötaitoja. Pelaajien tukena on ohjaaja, joka perehdyttää pelaajat tarinaan ja sääntöihin. Tiimin ulkopuolisena salaisuuksien vartijana hän voi vinkata poppoota oikeaan suuntaan, jos ryhmä vaikuttaa jumittavan umpikujassa tai ratkaisukeinot uhkaavat lipsua sääntöjen vastaisiksi.

Akepike-kirjastoissa ainakin Valkeakoskella, Sastamalassa ja Tampereen Tesomalla on toteutettu kirjastolaisten luomia pakopelejä tapahtumien yhteydessä. Kyselyyn vastanneista kirjastoista pakopelin tekoa oli uskaltautunut testaamaan kaksi viidesosaa. Tapahtumiin syntyneet pakohuoneet ovatkin oiva esimerkki pop up -pelitiloista.

TEHTÄVÄ 3

Pelaa Kirjastolainen vailla menneisyyttä -peliä

Pirkanmaan ja Keski-Suomen sekä Etelä-Pohjanmaan, Pohjanmaan ja Keski-Pohjanmaan kehittämiskirjastot ovat julkaisseet Ääniä tulevaisuudesta – musiikki, kirjastot ja mahdollisuudet -oppaan kirjastojen musiikkiosaamisesta. Oppaan kaveriksi on kehitetty virtuaalinen pakopeli **Kirjastolainen vailla menneisyyttä.** Peliä voi pelata nettiselaimessa ja ratkaisun avaimet kätkeytyvät oppaaseen. Peli on suoraviivainen, joten harhaan eksymisen riskiä ei ole, ja peliin sisältyvä vinkkijärjestelmä talutti sitä testanneen sävelkorvattoman seikkailijan armeliaasti läpi musikaalisemmista mysteereistä.

https://www.akeroomescape.fi/fi

Pakopelitietoa ja -ideoita:

Koiranen, Joona: Pedagogiset pakopelit (2019) **Heidi suosittelee!**

Kortesuo, Katleena: Pakohuone : suunnittele, toteuta, pakene (2018) **Heidi suosittelee!**

Kinisjärvi, Jemina: Mitä ihmettä! : arvoituksellista ryhmätoimintaa (2021)

Aerila, Juli-Anna & Kauppinen, Merja: Sytytä lukukipinä : pedagogisia keinoja lukuinnon herättelyyn (2019)

Parkki, Tuomo: Make Your Escape (2020), sivusto ja e-kirja; https://tinyurl.com/pakopelit
Kariniemi, Teemu: Pakohuonepedagogiikkaa (2020); https://bit.ly/pakohuonepakissa

Cheat code! Hanki apua ammattilaiselta, lainaa valmista pakopeliä tai ryöstä Kirjastot.fi -ideapankki:
Pakohuonepeli Harry Potterin maagisessa maailmassa | https://www.kirjastot.fi/node/219316

Suomen kirjainstituutin lainattavat pakopelit

Suomen kirjainstituutti on valtakunnallinen lukuinnostaja, jonka missiona on kirjallisuuskasvatuksen vieminen eteenpäin. Kirjainstituutti ja Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi ovat tutkailleet mahdollisuuksia hyödyntää pelillisyyttä ja elämyksellisiä pelisovellutuksia kirjallisuuteen tutustumisessa. Museon pihalta löytyy mm. mobiilipeli ja Pukstaavissa on vaihtuvina näyttelyinä perinteisiä pakohuoneita, joita museovieraat pääsevät pelaamaan.

Intendentti Mari Immonen Suomen kirjainstituutista kertoi Hyvän Peliliikkeen koulutustapahtumassa kouluille lainattavista pakopeleistä. Pop up -pakopelin ideaa on aiemmin testattu messuilla, jolloin syntyi ajatus kehittää kiertävän pakopelin konseptia pidemmälle kouluyhteistyön suuntaan.

Lainattavat pakopelit on kehitetty yhteistyössä Tampereen kaupungin perusopetuksen kanssa. Ideana on ollut luoda pop up -pakopeli, joka voidaan pystyttää ja purkaa tarvittaessa. Pelit kulkevat paikasta toiseen kätevästi laukuissa, joihin kaikki osat saa pakattua siististi seuraavaa käyttäjää varten. Tampereella pelejä lainataan kouluille Tampereen kaupunginkirjaston kirjasarjalainauksen kautta.

MURHAMYSTEERI YLÄKOULULAISILLE

Pakopelin juoni pyörii murhamysteerin ratkaisemisen ympärillä. Murha-asetta etsitään dekkariklassikoihin liittyvissä ongelmanratkaisutehtävissä, joiden kautta käydään läpi lajityypille ominaisia piirteitä. Pelissä on aineistona oikeita kirjoja, joten oppilaat altistuvat kirjavinkeille kuin varkain. Murhamysteeri ei vaadi jatkuvaa ohjausta, sillä se ohjaa itse itseään muun muassa vihjekorttien avulla. Näin nuoret pääsevät toimimaan ryhmässä keskenään. Peliin liittyy lisätehtäviä, jotka mahdollistavat aiheen jatkotyöstämisen myöhemmin äidinkielen tunneilla.

KADONNEEN TUPSUN ARVOITUS -PULMASALKUT

Ekaluokkalaisille suunnatun pulmapelin keskiössä ovat sadullisuus ja satukirjat. Aikuisen rooli ohjaajana on tärkeä, sillä opettaja toimii tarinan kertojana pelituokion alussa ja lopussa. Pulmien ratkominen motivoidaan sadun avulla: Satuhahmo Kukan ystävä, Tupsu, on hukassa ja lapset pääsevät auttamaan etsinnöissä seuraamalla vihjeitä ja ratkomalla pulmia. Salkkujen ja tehtävien värikäs ulkoasu on huolellisesti mietitty teemaan sopivaksi. Pelaaminen tutustuttaa pelaajat satujen maailmaan ja erilaisten lastenkirjojen kuvitukseen.

KIITTÄVÄÄ PALAUTETTA

Pelaajilta saadun palautteen perusteella pakopelit ovat onnistunut keino luoda elämyksellinen kirjallisuustuokio. Pop up -pakohuone on tavallisuudesta poikkeava oppimisympäristö, jossa innostavuus ja toiminnallisuus korostuvat: pelit antavat mahdollisuuden tutkia kirjaa ryhmässä tavallisuudesta poikkeavin tavoin.

Murhamysteeripeliä opetuksessa hyödyntänyt äidinkielen ja kirjallisuuden lehtori Virpi Matala kommentoi syksyllä 2021:

"Palaute sekä omat kokemukseni ovat olleet oikein hyviä. Haastattelemani oppilaat ja opettajat ovat olleet oikein innostuneita pakopelistä. Pelin kokoamiseen kannattaa ensimmäisellä kerralla varata aikaa enemmän kuin 20 min, mutta kun homman oppii, kokoaminen ja välijärjestelyt sujuvat sutjakasti. Parasta on kuitenkin, jos pelin saa pystyttää tilaan, jossa se voi olla pidemmän aikaa pelattavana. Kaikki ryhmät eivät saaneet omalla ajallaan peliä loppuun, joten ei haittaa, vaikka sama ryhmä kokeilisi sitä useammankin kerran."

PEDAGOGINEN PAKOPELI HENKILÖKUNNALLE / KOTIPALVELUT

Tampereen kaupunginkirjaston kotipalveluosasto on luonut pakopelin, jonka ideana on muiden osastojen henkilökunnan tutustuttaminen osastoon ja kotipalvelutyöhön. Pelin kehittäneet kirjastonhoitajat Heidi Ollikainen ja Reetta Saine kertoivat pelistä syksyn 2021 koulutustilaisuudessa. Pelissä pelaajien on onnistuttava sijaistamaan mystisen sairauden nujertamaa kotipalvelun henkilökuntaa ja pakattava aineistokassi asiakkaalle lähtövalmiiksi seuraamalla viimeisen työkuntoisen kotipalvelulaisen jättämiä vihjeitä.

Pakopeli toimi loistavasti arjen tarpeiden pelillistämisessä: tarina johdatti pelaajat tehtävien pariin ja viritti kiinnostuksen oppimiseen. Tehtävien myötä tulivat käytännössä tutuiksi kotipalvelun työtilat, työtehtävien vaiheet ja erityisaineistot. Peliin kehiteltiin sopivassa suhteessa helppoja ja vaikeita tehtäviä, jotta eritasoiset pelaajat viihtyisivät ja kaikki pääsisivät pelin syrjään kiinni. Pelaajien erilaiset vahvuudet huomioitiin pulmien monipuolisuudella: oli esimerkiksi simppeliä avaimenongintaa, palapeli ja perinteinen numerolukkotehtävä.

Innostus pelintekoon jäi kytemään kotipalveluosastolle, ja haaveissa on pakopelin jalostaminen asiakkaiden pelattavaksi. Tällöin olisi huomioitava pelin tehtävien mukauttaminen esimerkiksi kaikkien liikunta- ja toimintakykyyn sopivaksi.

APUA! PAKOPELI-TYHMYYS RIIVAA!

- **Lue pakopelioppaita:** Niistä saa hyviä käytännön vinkkejä peliin ja tehtäviin!
- **Kerää ideoita:** Ideointivaiheessa tehtäviä ei voi olla liikaa.
- **Nollabudjetilla liikkeellä?** Mitä värkkejä, vempaimia, lukkoja, rasioita yms. kotoa löytyy?
- **Testaa erilaisia tehtäviä** ja huomioi kohdeyleisö. Pelissä on hyvä olla vaikeusasteeltaan ja tyypiltään vaihtelevia tehtäviä.
- **Päätä pelin tavoitteet** erityisesti, jos teet opetuksellista peliä. Miten pelillinen sisältö tukee tavoitteiden toteutumista?
- **Rakenna tarina**, joka nivoo tehtävät yhteen loogiseksi kokonaisuudeksi.
- **Pilotoi!** Aloita lähipiiristä, pyydä palautetta ja muokkaa peliä kokemusten mukaan. Vaihda testiryhmää ja jatka viilaamista.
- **Testaa ja säädä,** kunnes sopiva vaikeustaso ja ratkaisuaika löytyy. Jos menee liian vähän aikaa, pelissä on liian helpot tehtävät ja toisinpäin.
- **Kun peli on pelattu**, kierrätä konsepti ja parantele sitä kokemusten pohjalta: Voiko ideat ja tehtävät kierrättää toiselle yleisölle uuteen tarinaan paketoituna?

Vinkit antoi Heidi Ollikainen Tampereen kaupunginkirjaston kotipalveluista.

Kuva: Paula Räty

Kirjastot virtuaalitiloina ja VR-maailmat

Virtuaalitodellisuus ja siihen liittyvä teknologia nousevat muotiin aika ajoin. View-Master-satukiekoista on kuitenkin edetty jo pitkälle: nykyaikaiset VR-lasit päässään pelaaja voi uppoutua osaksi pelimaailmaa ja osallistua aktiivisesti sen toimintaan. Virtuaalitodellisuuslaseihin sonnustautunut pelaaja voi hypätä benji-hypyn, tutkia merenpohjaa tai maalata kimaltavia, moniulotteisia taideteoksia poistumatta pelituolistaan.

Koska VR-pelaaja on yhä fyysisesti tässä maailmassa, vaatii pelailu turvallisen ympäristön. Laseista ja ohjaimista riippuen kannattaa ennen virtuaalitodellisuuteen humpsahtamista raivata tyhjäksi pelaajan välitön ympäristö tai jopa koko huone. Immersio (ja ehkä sisustuskin) rikkoutuu, jos pelaaja innostuu heittelemään palloa pelissä tapaamalleen robottikoiralle ja käsi kalahtaakin kattolamppuun.

Toisille pelimaailmasta välittyvien havaintojen ja fyysisten tuntemusten ristiriita aiheuttaa matkapahoinvointiin verrattavan olotilan. Kirjaston pelihuone onkin kätevä paikka testata, miten pää kestää virtuaalitodellisuutta ennen omia VR-investointeja.

Teknologian kehittymisen myötä pääsy virtuaalitodellisuuteen ei edellytä miljonäärin tilipussia, vaan laitteita on tarjolla kirjastoille ja yksityishenkilöille sopivaan hintaan. Erillisten VR-vehkeiden lisäksi laitteita löytyy tietokoneisiin, pelikonsoleihin ja älypuhelimiin liitettäviksi.

VR-lasit vetonaulana: Kotipalvelut vauhdissa

Tampereen kaupunginkirjaston kotipalveluissa on sovellettu ennakkoluulottomasti pelillisyyttä ja VR-teknologiaa asiakkaiden digikynnyksen madaltamiseksi. Asiakaskuntaan kuuluu pääasiassa henkilöitä, joiden toimintakyky on alentunut esimerkiksi korkean iän vuoksi ja joilla ei ole mahdollisuutta asioida kirjastossa paikan päällä. Yhteisöasiakkaisiin kuuluu ikäihmisten ja kehitysvammaisten asumispalveluita, päiväkeskuksia ja päivätoimintayksiköitä. Rajallisen toimintakyvyn vuoksi monia asiakaskuntaan kuuluvia uhkaa digimaailman ulkopuolelle jääminen. Kotipalvelut on toiminnallaan pyrkinyt ehkäisemään digikuiluun suistumista vetämällä ihmisiä mukaan digikuvioihin mahdollisimman varhain.

Kotipalvelut on järjestänyt hyvinvointikeskuksissa “Digi pop up” -tapahtumia, joissa ikäihmisten on ollut mahdollisuus tutustua älylaitteisiin elämyksellisyyden kautta. Kirjaston e-aineistojen lisäksi mukana on ollut esimerkiksi lautapelejä ja tabletteja, jolloin on voitu näyttää yhtä aikaa tuttua fyysistä muistipeliä ja sen virtuaalista vastinetta tabletilta.

Elämyksellisyydestä on apua uusien asioiden mieleenpainamisessa, vaikka asiakkailla ei välttämättä ole aiempaa kokemusta älylaitteista ja kyky oppia uutta saattaa olla syystä tai toisesta heikentynyt. Kun laitteiden käsittely tulee tutuksi pelailun kautta mukavissa merkeissä, vimpaimiin on helpompi tarttua myös muiden asioiden hoidossa.

Sisäänheittotuotteena pop up -pisteellä toimivat VR-lasit, joille syntyi jopa jonoa. Virtuaalitodellisuus oli monelle uusi, outo ja ennen kaikkea hauska kokemus. Osallistujat ohjattiin istumaan ennen VR-kokemusta, ettei refleksinomainen väistöliike kaataisi kumoon, kun virtuaalinen leijona tassuttelee tekemään tuttavuutta pelaajaan.

Kotipalvelut on ulkoiluttanut pelilaitteita myös päivätoimintakeskuksissa, jolloin mukana on ollut pelikonsoli, tabletteja ja VR-lasit. Taustatyönä kotipalvelut on selvitellyt asiakaskohteen henkilökunnan kanssa pelilaitteiden sopivuutta ihmisille, joilla voi olla esimerkiksi neurologisia vaivoja. Varotoimena päivätoiminnan oma henkilökunta on pysynyt saapuvilla ja pelikoneita on testattu istuen.

Ongelmilta onkin vältytty, ja pelaaminen on herättänyt osallistujissa innostunutta kiljahtelua ja vau-efektejä. Esimerkiksi päivätoimintakeskus Metsätuvassa pidetyssä pelipäivässä VR-lasit olivat jälleen uusi elämys useimmille. Kokeiltaviksi oli ennalta valittu helposti lähestyttäviä ja rauhallisia luontojuttuja, mutta asiakkaat kiinnostuivat muistakin vaihtoehdoista kuten kauhupelistä. Virtuaalitodellisuus tarjosi eräälle pyörätuolilla liikkuvalle jopa elämänsä ensimmäisen vuoristorata-ajelun.

PROTIP: VR-LASEJA TESTAAMAAN HIMOITSEVAN KANNATTAA TSEKATA PIKEBOKSIEN 1 JA 2 VARAUSTILANTEET!

Level 5

Peliosaaminen kirjastossa

ANNI AALTO, JULIAANA GRAHN, PEKKA OLLIKAINEN & JARKKO RIKKILÄ

Miten peliosaaminen liittyy kirjastoon? / Juliaana Grahn & Jarkko Rikkilä

Peleihin, pelillisyyteen ja pelikulttuureihin liittyvä osaaminen ja tietämys kuuluu kirjastoihin. Osaamiselle on kysyntää jatkossa entistä enemmän, koska pelit näkyvät tässä ajassa ja kirjastokontekstissa monin tavoin. Peliosaamista tarvitaan luonnollisesti pelien kokoelmatyössä, tapahtumien järjestämisessä, verkkotyössä ja yhteistoiminnan sekä kumppanuuksien luomisessa. Pelisisältöjen avulla kirjasto voi palvella erilaisia asiakasryhmiä, aktivoiden ja houkutellen uusiakin käyttäjiä kirjastopalveluiden äärelle.

Suorastaan huutava tarve peliosaamisen kehittämiselle on noussut esille kehittämiskirjaston kyselytutkimuksissa ja koulutusten vapaapalautteissa. Pelit ja pelaaminen ovat monimuotoisia ilmiöitä, joihin liittyvissä kommenteissa toistuu yksi konkreettinen piirre: kirjastolaiset haluavat vahvistaa peleihin – erityisesti digitaalisiin – liittyvää perustietoutta. Hyvä peliliike -projekti, projektissa järjestetyt sessiot ja -työpajat sekä tämä julkaisu ovat syntyneet reagoinnista kommentteihin. Henkilökohtainen kiinnostuneisuus ruokkii motivaatiota uuden oppimiseen. Tästä syystä haluamme herättää kiinnostuneisuuden viimeistään nyt.

Kehittämiskirjastossa peliosaamista lähestytään samaan tapaan kuin oppimista – omien henkilökohtaisten merkitysten kautta. Omien, esimerkiksi lapsuuden pelaamiseen liittyvien kokemusten mieleen palauttamisen kautta voi kenties ymmärtää, kuinka lasten ja nuorten näkemys pelaamisesta kirjastoissa elää. Se auttaa myös palauttamaan mieleen omassa pelaamisessa tapahtuneita muutoksia. Onko työntekijä esimerkiksi vasta konsolipelien myötä huomannut tarttuvansa peleihin? Miten pelaaminen liittyy omaan vapaa-aikaan tai työhön? Miten pelit käsittelevät yhteiskunnallisia teemoja kuten yhdenvertaisuutta?

Seuraavaksi pohditaan peliosaamista pelien valinnan ja kirjastoammattilaisten henkilökohtaisten havaintojen kautta. Osaaminen asuu ihmisissä ja peliosaamisen kehittämisessä verkostot ovat tärkeitä. Tavoitteena on, että peliverkostot elävät ja kehittyvät akepike-kehittämiskirjastotoiminnan osana jatkossakin. Koulutustarjonnan lisäksi erilaisten kirjastojemme erilaiset peliosaajat ovat avainroolissa pelitietouden pölyttäjinä, erityisesti tulevaisuudessa.

Pelien valinta kirjaston kokoelmaan / Anni Aalto

Pelien valinnassa kirjaston kokoelmaan lähdetään liikkeelle aineiston yleisistä valintaperiaatteista. Tampereen kaupunginkirjaston periaatteissa todetaan:

”Kirjastoon hankitaan konsoli-, rooli- ja lautapelejä. Pelejä valitaan kysynnän ja tarjonnan mukaan. Valinnoissa kiinnitetään huomiota laatuun ja siihen, että peli soveltuu kirjastokäyttöön.”

Hyvin paljon jää siis valitsijoiden harkinnan varaan. Pelejä on tarjolla enemmän kuin kokoelmaan voidaan ottaa, joten jonkinlaista rajausta on tehtävä. Helppo tapa lähteä liikkeelle on määritellä millaiset pelit eivät sovi kirjastokäyttöön. Näihin lukeutuvat muun muassa pelit, joita voi pelata vain kerran, kuten pakopelit, joissa leikellään osia; pelit, joissa on lisäpalikoita kuten tanssimattoja tai mikkejä, koska niiden paketit ovat hankalia ja kestävät huonosti lainaamista ja pelit, joissa merkittävä osa sisällöstä on kertakäyttöisen latauskoodin takana. Totaalikieltäytymisen syyt ovat siis hyvin käytännönläheisiä.

Joissakin kirjastoissa on rajattu pelien hankintaa myös ikärajojen perusteella, tyypillisimmin niin, että K18-pelejä ei hankita ollenkaan. Näin jyrkällä rajauksella menetetään kuitenkin todella monta erittäin suosittua, laadukasta ja palkittua peliä. Ikärajan tuijottamisen sijaan peleistä olisi syytä arvioida valintaperiaatteissa mainittua kysyntää ja erityisesti laatua.

Varsinkin laadun arvioimisessa astutaan jo paljon syvemmille vesille, jossa harmaan eri sävyt kukoistavat. Kirjastoon ei voi eikä ole syytäkään hankkia kaikkea tarjolla olevaa ja vaatii vankkaa ammattitaitoa arvioida, mikä peli hankitaan kirjaston kokoelmaan ja mikä jää hyljättynä kaupan hyllylle nieleskelemään katkeria kyyneleitä. Mitään selkeitä oikeita vastauksia ei välttämättä ole olemassa ja mitä niukempi budjetti, sen korkeammalle rimaa pitäisi hilata.

Harrastuneisuudesta on ehdotonta hyötyä, mutta ei kannata lähteä siitä, että pitäisi olla kaiken tietävä peliguru, jotta valintaa voisi tehdä. Ainakin itselleni tulee tämän tästä vastaan pelejä, joista en ole ikinä kuullutkaan. Tärkeämpää on osata hakea tietoa. Kuinka onnekasta siis onkaan, että olemme kirjastolaisina tiedonhaun ammattilaisia! Pelitrailerit, lehtikirjoitukset ja arvostelut antavat kaikki arvokasta tietoa siitä miltä peli näyttää, kuinka hypetetty se on, minkä ikäisille se sopii sekä siitä onko peli aikansa mestariteos, luokattoman huono vai (vielä pahempaa) auttamattoman keskinkertainen. Tärkeää on tietysti myös seurata mitä juuri omasta kirjastosta eniten lainataan ja varataan.

Oma taiteenlajinsa on lautapelien hankinta, koska niistä kirjastoon toimitetaan valmiita valintalistoja vain harvakseltaan ja nekin pääasiassa muumimuistipeliosastolta. Perhe- ja harrastajapelit on käytävä itse poimimassa lautapelikauppojen tarjonnasta. Itse valintaprosessi ei kuitenkaan juuri eroa muista peleistä.

Peleistä kiinnostuneille valintatyö on aivan huippua hommaa. Mikäpä sen parempaa kuin päästä yhdistämään oma harrastus työntekoon ja perehtyä ”pakotettuna” peliuutuuksiin. Kehittämällä oman kirjaston pelikokoelmaa tulee samalla levittäneeksi pelaamisen ilosanomaa yhä laajemmalle!

SUOSITELTAVIA TIEDONLÄHTEITÄ PELIVALINTOJEN TUEKSI:

- **Boardgamegeek.com** (lautapelien imdb)
- **Lautapeliopas.fi** (kotimaisia arvosteluja ja uutisia)
- **Metacritic.com** (kerää yhteen nettisivujen ja käyttäjien peliarvosteluja)
- **Pelaaja- ja Pelit-lehti**
- **YouTube** (trailerit ja muut videot sekä lauta- että digitaalisista peleistä)
- **Pegi.info** (lisätietoa ikärajoista pelikohtaisesti)

THE LEGO® MOVIE 2 VIDEOGAME
Pokémon™ Shield
UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]
ONINAKI.
MX vs ATV All Out
FORT BOYARD
FAIRY TAIL
CARS 3: DRIVEN TO WIN
CARNIVAL GAMES
Bibi & Tina – Adventures with Horses
Assassin's Creed® III Remastered
1971 PROJECT HELIOS

Joni Alava tuntee kirjastojen pelitoiminnan mahdollisuudet / Pekka Ollikainen

Joni on Tampereen kaupunginkirjaston kirjastonhoitaja, sekalukija Vonnegutista Tex Willeriin - ja kutsuu itseään kasuaaliksi pelaajaksi. Jonin erityisenä kiinnostuksen kohteena ovat urheilupelit sekä digitaalisina että fyysisinä. Vuonna 2015 Joni kartoitti, miten pelit ja pelaaminen ovat edustettuina ja miten niihin suhtaudutaan Suomen yleisissä kirjastoissa. Millainen tulevaisuudenkuva peleillä ja pelaamisella kirjastoammattilaisten näkemyksen mukaan on? Teksti pohjautuu Pekka Ollikaisen tekemään haastatteluun, jossa Joni kertoo enemmän peleistä ja kirjastoista.

Ovatko pelit ja pelaaminen kirjaston ydintehtäviä? Miksi?

Ovat, pelit ovat itsessään kulttuurisisältöjä. Toisaalta peleillä on yhteys kirjaston tarjoamiin muihin kulttuurisisältöihin, kuten kirjallisuuteen ja elokuviin. Lisäksi pelit ovat luonteeltaan toiminnallisia ja niihin kuuluu sosiaalinen ulottuvuus. Pelit ovat, kuten muukin lainattava aineisto, myös sopivia aiheita vinkkauksille ja suosituksille sekä kirjastossa järjestettäville tapahtumille. Pelit ovat aineisto joka ihmisiä kiinnostaa ja liikuttaa.

Lisäksi kirjastossa opetetaan erilaisia lukutaitoja. Pelilukutaito on lukutaidon muoto, joka on yhä tärkeämpi. Yhä enenevässä määrin nuoret, tytöt ja pojat pelaavat, pelilukutaito tulee tärkeäksi siksikin. Kirjastossa voidaan avata pelin sisältämiä teemoja ja yleisestikin ymmärrystä siitä mitä se pelimaailman on ja mihin se liittyy. Pelilukutaito on lukutaito muiden joukossa.

Pelit tuovat ihmisiä yhteen, tarjoavat sosiaalista yhteenkuuluvuutta ja elämyksellisyyttä. Tämän voi huomata esimerkiksi meitä lähellä olevissa paikoissa kuten Metson pelihuoneessa tai Lielahden kirjaston pelitilassa. Myös mitä itse olen ollut mukana peluut tamassa asiakkaita pelitapahtumissa, niin nämä ovat aina olleet suosittuja ja pidettyjä tapahtumia asiakkaiden parissa.

Miten ulkopelit soveltuvat lainattavaksi aineistoksi?

Ulkopelien lainaamiseen kirjastosta liittyy monta asiaa. Ulkopelejä ei välttämättä ole luetteloitu lainattavaksi aineistoksi kirjastoissa. Tällä tavalla lainattaviin peleihin liittyy usein myös se, että jossain kirjaston läheisyydessä on sopiva ulkotila, puisto, tms., jossa pelejä on mahdollista pelata ja mitä varten juuri tietyn tyyppisiä pelejä on hankittu. Toki hyviä esimerkkejä löytyy Tampereen kaupunginkirjaston alueelta: pääkirjasto Metson vieressä on puistoalueita, jotka sopivat loistavasti esimerkiksi Mölkyn tai petankin pelaamiseen. Meillä taas Messukylän kirjaston läheisyydessä on esimerkiksi ulkokoripallo- sekä jalkapallokentät.

Tässäkin asiassa vastaan tulee käytössä olevat resurssit. Samalla tavalla kuin mitkä tahansa muutkin aineistot, ulkopeliaineistot pitäisi luetteloida järjestelmään ja niiden olemassaolon ja käytön kirjastossa tulisi olla läpinäkyvää siten, että niitä markkinoidaan ja tehdään asiakkaille näkyväksi jatkuvasti. Ei niin, että pelit sitten unohtuvat kaappiin, kun henkilökunnan resurssit ja huomio on jo muiden aineistojen esilletuomisessa.

Toki olisi mahdollista järjestää myös siten, että kirjasto toimii paikkana, ”väylänä”, ulkopelien lainaamiseen. Tällöin kuitenkin välineiden lainaamisen ja huoltamisen vastuu olisi ulkopuolisen toimijan vastuulla siten, että kirjasto säilyttäisi välineitä ja antaisi niitä asiakkaille lainaksi sovitulla tavalla ja ehdoilla.

Millainen on mielestäsi kirjaston järjestämä hyvä pelitapahtuma? Osaatko antaa esimerkkiä millainen voisi olla huono tai epäonnistunut?

Hyvä pelitapahtuma on sellainen, jossa asiakkaat viihtyvät ja ovat hyvällä mielellä valittujen pelien äärellä. Tapahtuman koko ja sisältö ei sinällään ole ratkaiseva tekijä. Yksinkertainen hyvä pelitapahtuma on esimerkiksi sellainen, jossa pelataan ja peluutetaan jotain sopivia lauta- tai konsolipelejä. Myös esimerkiksi oman lautapelin suunnittelutilaisuus voi olla hyvä pelitapahtuma, varsinkin jos paikan päällä on asiantuntevaa apua pelin suunnitteluun. Oikeastaan kaikki pelitapahtumat, joihin asiakkaat haluavat tulla, ovat hyviä pelitapahtumia. Huono tapahtuma voisi olla sellainen, jossa laitteet eivät toimi toivotulla tavalla tai jos pelataan vaikkapa peliä, joka ei ollenkaan kiinnosta tai sovi asiakkaille, jotka ovat tulleet paikan päälle pelaamaan.

Lopputyössäsi olit lainannut arkkitehti Rem Koolhaasin ajatuksia siitä, miten kirjaston tilana tulee palvella erilaisia tarpeita ja käyttötarkoituksia ja miten ne tulee myös suunnitella siten. Haluatko nostaa esille nyt joitain tekijöitä, jotka mielestäsi tällä hetkellä kannattaisi ottaa erityisesti huomioon, kun hankkeessa nyt mietitään esimerkiksi hyvän pelitilan ulottuvuuksia?

Varmaankin tilanne tämän suhteen on pysynyt aika lailla samana. Eli että nykyäänkin käytössä on sekä uusia että vanhoja kirjastorakennuksia ja niiden pitää pystyä muokkaantumaan erilaisiin tarpeisiin, myös pelitiloiksi. Uusia kirjastoja suunnitellessa voidaan pelitila ottaa huomioon jo tilan toimintoja alun perin suunniteltaessa. Toisaalta kirjaston tiloja voidaan myös muokata väliaikaisesti siten, että kirjastossa voidaan järjestää pelitapahtuma. Kirjastoja on paljon erilaisia, joten kaikissa kirjastoissa ei välttämättä ole mahdollisuutta muutella tiloja edes väliaikaisesti.

Mobiilipelit ovat kyllä muuttaneet hieman tätä pelitilan käsitettä viime vuosina siinä mielessä, että mobiilipelithän eivät sinällään vaadi mitään erityistä tilaa, etteikö niitä pystyisi pelaamaan myös kirjastossa. Kirjastoissa meilläkin on käytössä Seppo-pelialusta, joka mahdollistaa sen, että koko kirjastoa käytetään pelitilana. Ei tarvitse erillistä suunniteltua pelitilaa. Kyseessä on siis seiskaluokkalaisten kirjastosuunnistupeli. Seppo-alusta on toiminut todella hyvin opetuskäytössä. Ei tarvitse pönöttää tuolilla vaan voi pelaamisen avulla oppia kirjaston käyttöä!

Miten näkisit pelien digitaalisen jakelun vaikuttavan tulevaisuudessa kirjastojen pelitoimintoihin?

Tämän osalta tilanne on tosiaan muuttunut seitsemässä vuodessa. Kun kirjoitin graduani, mietin tätä samaa asiaa ja silloinkin kävi mielessä, että parasta olisi kirjastoissakin valmistautua siihen muutoksen, jonka digitaalinen jakelu tuo tullessaan. Konsolipelejähän saa nykyään vielä fyysisessä muodossa ostettua kaikille keskeisille konsolialustoille. Mutta esimerkiksi PC-pelien jakelu on siirtynyt täysin digitaaliselle alustalle. Konsolipelien osalta muutos digitaalisen jakelun suuntaan on vahvasti käynnissä.

Kiinnostaako globaaleja latausalustoja tarjoavia palvelutuottajia suomalainen kirjastolaitos jakelualustana? Tuskin. Niinpä uskon, että mikäli kirjastoissa haluttaisiin ottaa aktiivinen rooli suhteessa siihen, miten julkiset muistiorganisaatiot haluavat peliaineistojaan jaella tulevaisuudessa verkossa ja muutenkin, pitäisi kirjastojen lähteä mukaan johonkin kansainväliseen konsortioon tai hankkeeseen. Hankala kysymys.

Toisaalta olisi mahdollisuus lähteä liikkeelle myös pienestä. On olemassa pienempiä pelinkehittäjiä ja indie-pelejä, jotka tarvitsevat jonkun jakelualustan pelien jakelussa. Kirjastot voisivat olla ehkä mukana tämmöisissä hankkeissa, määrittelemässä ja tekemässä uusia mahdollisuuksia pelien jakeluun pienemmille, riippumattomille toimijoille. Konkreettinen tekeminen, ja mukaan lähteminen vaatisi kuitenkin jälleen läpinäkyvyyttä kirjastolta, tai kirjastoilta. Aktiivinen rooli tarkoittaisi samalla sitä, että kirjastoilla pitäisi myös olla resursseja olla toteuttamassa muutoksia, ei pelkästään visioimassa ja pohtimassa mahdollisuuksia.

Iltavuoro kirjastossa - lähteiden ja lähdekritiikin verkkopeli / Pekka Ollikainen

Tampereen kaupunginkirjastossa on kehitetty toisen asteen opiskelijoille suunnattu tiedonhaun lähteiden ja lähdekritiikin verkkopeli, ”Iltavuoro kirjastossa”. Pelin kehittämisen taustalla on aikaisemmista tiedonhaun ja kirjastonkäytön opetuksen ryhmäkäynneistä saadut kokemukset, joiden mukaan monilukutaidon opetuksen moninaisiin tarpeisiin ei ole helppo pureutua lyhyellä tunnin ryhmäkäynnillä.

Hanna Nousiainen, toisen asteen oppilaitosten kanssa tehtävästä yhteistyöstä vastaava pedagoginen informaatikko Tampereen pääkirjasto Metsosta kertoo, että kirjastolta halutaan toisinaan tiiviitä, erityisesti lukioiden laaja-alaiseen oppimiseen liittyviä opetuspaketteja, joissa käsitellään mm. tiedonhaun prosessia, aineistoihin tutustumista ja etsitään sopivia lähteitä omaan tutkimusprojektiin. Lisäksi voidaan toivoa lukuvinkkausta äidinkielen opetuksen vaatimusten mukaisesti sekä kaunokirjallisuudesta että tietokirjoista. Ajankohtaiset lähdekritiikin asiat olisi myös syytä ottaa esiin opiskelijoiden käynneillä. Kirjastolla lähdettiin siis ideoimaan uutta omatoimisesti pelattavaa verkkopeliä erityisesti juuri tueksi lähdekritiikin opiskelun tarpeisiin.

Pelipohjaksi valikoitui kirjastossa jo käytössä oleva Seppo-pelialusta, jota jo ennestään käytetään Tampereella mm. lukioiden ryhmäkäynneillä kirjastonkäytön opetuksessa ja kirjaston tiloihin tutustumisessa. Uusi lähdekritiikin peli onkin suunniteltu ensimmäisen kirjastokäynnin jälkeiseksi lukion tai ammattioppilaitoksen tunnilla yksin tai ryhmänä omatoimisesti pelattavaksi tiedonhaun jatkokurssiksi.

Pelissä liikutaan kirjastossa, jossa pelaaja auttaa nuorta kirjastonhoitaja Myrskyä selviytymään kiperistä asiakaspalvelu- ja tietopalvelukysymyksistä. Pelissä on kolme tasoa, joista kahdessa ensimmäisessä käydään samalla läpi tiedonhaun vaiheita lähteiden valinnasta niiden kriittiseen arviointiin. Kolmannella tasolla pohditaan informaatiolla vaikuttamisen tapoja ja syitä. Peliin kuuluu monivalinta- ja yhdistelytehtäviä, ja loppuun asti suoriutuminen vaatii myös hieman pidemmän tekstin lukemista ja luetun ymmärtämistä.

Pitkähköistä tekstipätkistä pelin testiryhmä antoikin kriittistä palautetta. Tekstien pituutta ei kuitenkaan lähdetty enää paljon lyhentämään, sillä on tarkoituksellista, että peli vaikeutuu loppua kohden ja pelaaja joutuu lukemaan tehtävänannot tarkemmin ja miettimään vaihtoehtoja monesta näkökulmasta. ”Sehän on osa tiedonhakua ja tiedon oikeellisuuden arvioimista, että joutuu käyttämään aikaa ja omaa ajattelua siihen, mikä on luotettavaa tietoa ja mikä ei”, pohtii Hanna.

PROJECT NAME: JellyFish
FILE SIZE: 1.1 GB
File
Edit
Layer
Effect
Animation
View
Windows
Help
Close

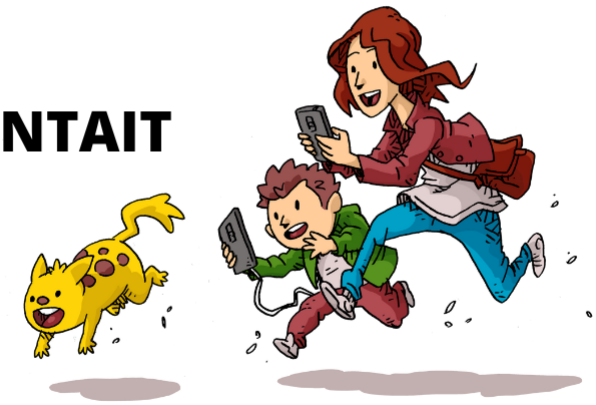
Caset

Case 1

LAHDEN AKE

KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

PELIKASVATUSPERJANTAIT



ALUEELLINEN KEHITTÄMISTEHTÄVÄ LAHTI

MEILTÄ JA MAAILMALTA

Pelikasvatusperjantait osaamisen kehittämisessä

Case: Lahden AKEn Pelikasvatusperjantait
Vastaaja: Mediakasvatuskoordinaattori Pasi Kangas, Lahden kaupunginkirjasto, alueellinen kehittämistehtävä

Pelikasvatusperjantai on Lahden AKEn uusi etäkahvikonsepti, jonka avulla kehitysalueemme kirjastoammattilaiset kokoontuvat kerran kuukaudessa Teams-kokouksen merkeissä yhteen pelilukutaidon ja pelisivistyksen edistämiseksi. Vuoden 2022 aikana käydään läpi kaikille avoimen Pelikasvatusta kirjastossa -Liboppi-kurssin oppisisällöt, joten konsepti toimii myös opintopiirinä. Jokaisella kerralla mukana on myös aiheeseen perehtynyt esiintyjävieras.

PELIKASVATUSPERJANTAIN TAVOITTEINA OVAT:

1. Kirjastoammattilaisten pelikasvatusosaamisen kehittäminen
2. Pelitoiminnan vahvistaminen alueen yleisissä kirjastoissa
3. Pelikasvattajien keskinäisen yhteistoiminnan edistäminen

Pelikasvatusperjantaisin linjoille ovat tervetulleita kaikki pelikasvatuksesta kiinnostuneet kirjastolaiset. Kokoontumiset tarjoavat uutta tietoa aiheeseen vasta tutustuville ja mahdollistavat toiminnan kehittämisen, verkostoitumisen ja hyvien käytäntöjen jakamisen myös pelikasvatukseen jo perehtyneille. Teams-osallistumislinkki lähetetään ennen jokaista tilaisuutta myös kehittämisalueemme kirjastojen yleisiin sähköposteihin, josta sitä voi jakaa eteenpäin kirjaston henkilöstölle.

MISTÄ AJATUS LÄHTI?

Tutkimusten mukaan pelaaminen on yksi suomalaisten nuorten suosituimmista harrastuksista ja se näkyy myös kirjastoissa pelien ja pelitilojen kysynnässä. On kuitenkin hyvä muistaa, että pelejä eivät pelaa ainoastaan lapset ja nuoret. Viimeisimmän Pelaajabarometrin mukaan jopa 98,2 % suomalaisista pelaa ainakin joskus jotain ja pelaajien keski-ikä on 42,8 vuotta.

Pelilukutaito on osa monilukutaitoa ja kirjaston sivistystehtävä sisältää myös pelisivistyksen, jonka kehittymisen tukeminen on tärkeä osa laajempaa mediakasvatusta. Se antaa valmiuksia ja taitoja toimia tämän päivän

mediakulttuurissa. Pelit ovat iso yhteiskunnallinen ilmiö ja merkittävä osa monen ihmisen elämää. Kirjasto voi olla mukana tekemässä Suomesta maailman pelilukutaitoisinta kansaa tarjoamalla aineistoja ja tiloja, avaamalla sisältöjä ja edistämällä pelikulttuurista vuoropuhelua.

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Pelikasvatusperjantain voi toteuttaa Teams-kokouksena tai lähitapaamisena kirjastossa. Konsepti toimii parhaiten tilaisuuksien sarjana, jolloin ilmiön monipuolinen tarkastelu on mahdollista sopivassa tahdissa ja yhteiselle keskustelulle jää varmasti aikaa.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Työkoneella, Teamsilla ja toimivilla ääni- ja kuvayhteyksillä pääsee jo pitkälle. Tilaisuuden vetäjän on hyvä perehtyä käsiteltävään oppisisältöön ja esiintyjävieraan materiaaleihin etukäteen sekä hahmotella kirjastopalvelujen näkökulmaa korostavia avoimia kysymyksiä pienryhmäkeskusteluja varten. On myös tärkeää kirjata oivallukset ylös ja koota keskustelujen anti osallistujille.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Pelikasvatusperjantait ovat kevään 2022 aikana keränneet yhteensä 108 osallistujaa 31 eri kirjastosta. Keskimäärin osallistujia on ollut 22 per kerta. Pelien ja pelikulttuurin eri ilmiöihin on suhtauduttu pääosin kiinnostuneesti. Moni osallistuja on myös pohtinut ääneen omaa suhdettaan peleihin.

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Konseptia kehitetään vuoden 2022 tilaisuuksista kerättävien pienryhmäkeskustelujen muistiinpanojen ja palautteen pohjalta. Pelikasvatusperjantait voisivat jatkua tulevaisuudessa myös jonkin toisen oppisisällön parissa. Pelikasvattajien lähitapaamisia ja yhteisiä opintoretkiä on toivottu.

Case 2

Kirjaston pajoissa opitaan pelisisältöjä Keuruulla

Case: Pelit osana harrastuskerhoa
Vastaaja: Kirjastonhoitaja Tiina Leppinen, Keuruun kaupunginkirjasto

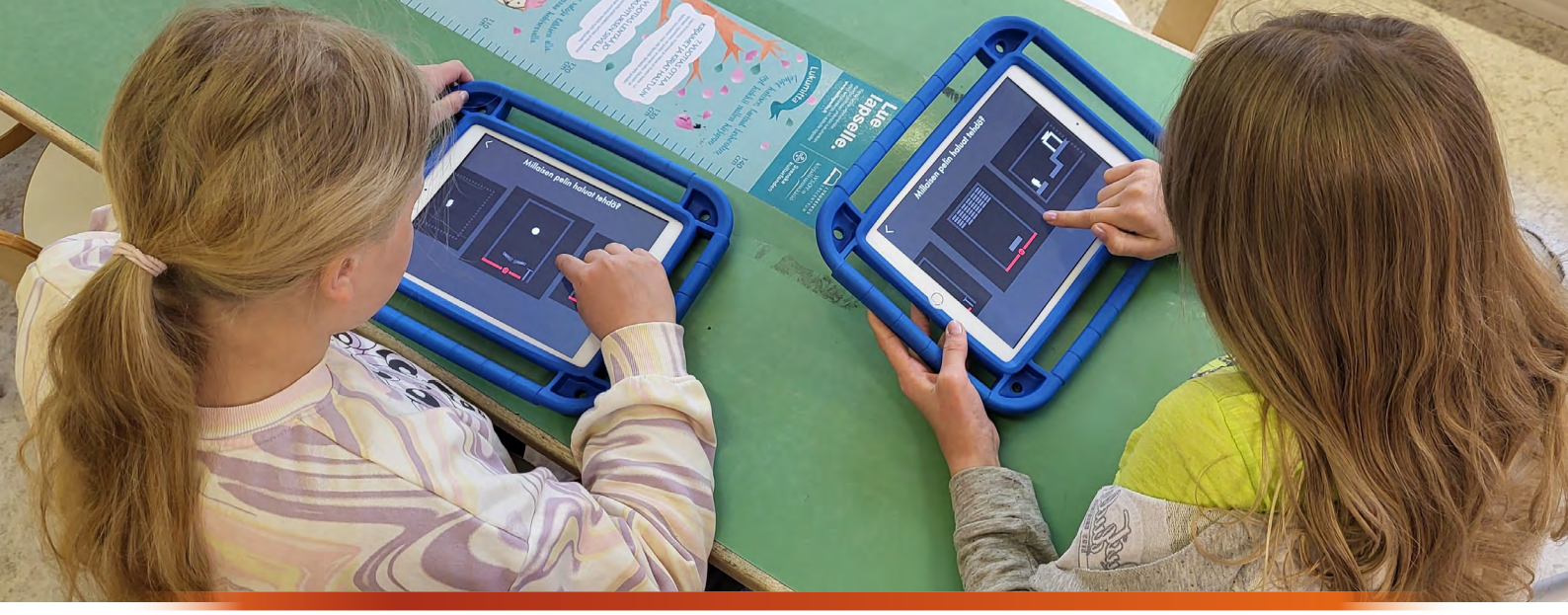
Keuruun kaupunki lähti mukaan Suomen harrastamisen malli -kokeiluun, jossa kirjastoa pyydettiin mukaan tuomaan media- ja kulttuurisisältöjä yhteen harrastuskerhoista. Kerhot järjestettiin kolmella eri kyläkoululla kerran viikossa viiden viikon ajan. Pelejä tehtiin kahdella eri kerhokerralla. Yhdellä kerralla tehtiin yhteinen jättilautapeli ja toisella kerralla mobiilipelejä.

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Pelipajat taipuvat kirjaston järjestettäviksi hyvin. Pajat voi järjestää yksittäisinä tapahtumina tai osana isompaa kokonaisuutta. Varsinkaan lautapelipajan järjestämiseen ei tarvita ihmeellisiä välineitä, lähinnä lattiatilaa, aikaa ja vähän askartelutarvikkeita. Mobiilipelipajakin on helppo järjestää, jos kirjastolta löytyy tabletteja, joille voi ladata sovelluksia.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Lautapelipajaan tarvitaan sopivan kokoinen tila sekä erivärisiä papereita ja kyniä. Lautapelin tekoon voi käyttää mielikuvitusta, sitä yleensä kaikilta löytyy. Lisäksi tarvitaan erilaisia noppia tai esimerkiksi tabletille lada



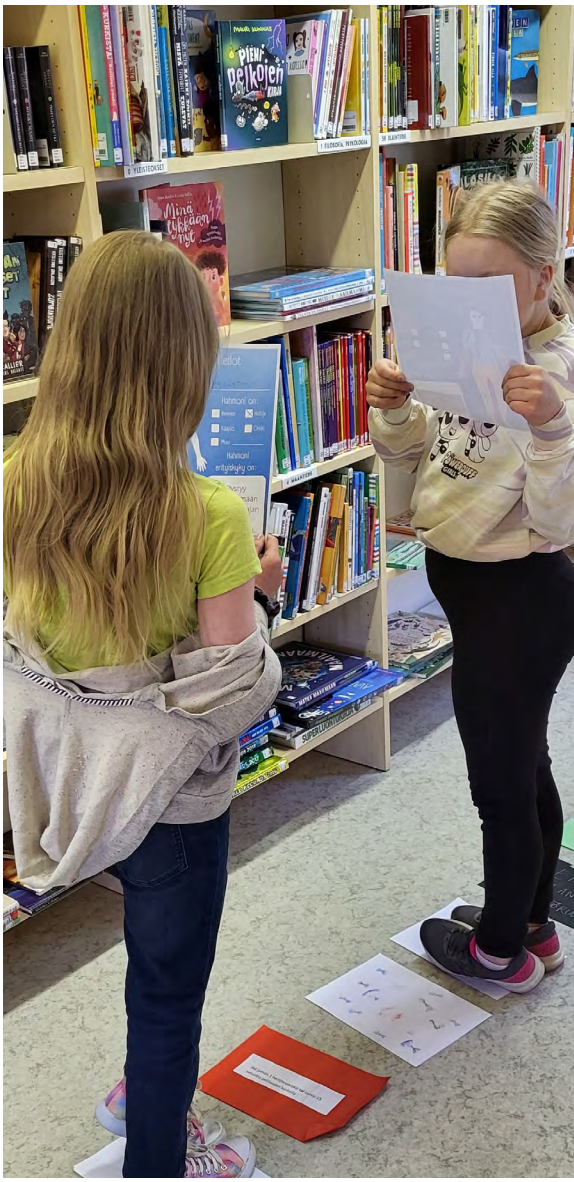
tun noppasovellus. Mobiilipelien tekemiseen tarvitaan tabletit ja niille ladattu ohjelmisto pelien tekemiseen. Meillä ladattiin maksullinen Loputon Pelihalli (Infinite Arcade by Tinybop) -sovellus, joka löytyy vain Applen laitteille. Samantyylinen sovellus Epic Game Maker on ilmainen, mutta sisältää mainoksia ja sovelluksen sisäisiä ostoja. Ohjaajan on hyvä tutustua ohjelmistoihin etukäteen, mutta niitä on melko helppo käyttää. Pelien teko onkin paljon kokeilua ja korjaamista.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Molemmat pelipajat olivat lasten mieleen. Pelejä tehtiin ja pelattiin innokkaasti viimeiseen sekuntiin saakka ja vähän sen ylikin. Erityisesti lautapelipaja olisi kaivannut enemmän kuin varatut 60 minuuttia, koska osallistujia oli paljon ja pelin pelaamiseen meni yllättävän paljon aikaa.

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Tulevaisuudesta en vielä tiedä, mutta varmasti pajat tulevat vielä kehittymään ja tulevat osaksi kirjaston tarjoamaan palvelua erilaisille ryhmille.



Keskustakirjasto Oodin oneshot-roolipelikerho

Case: Oodin Oneshot-roolipelikerho
Vastaaja: Palvelukoordinaattori Heikki Marjomaa, Helsingin kaupunginkirjasto

Tässä kirjaston roolipelikerhossa aloittelijakin pääsee kokeilemaan roolipelaamista ilman minkäänlaista varustepussia tai aiempaa pelikokemusta. Riittää, että on kiinnostunut. Kerho ei kuitenkaan ole suunnattu suoraan ja ainoastaan aloittelijoille, vaan kaikki roolipeleistä kiinnostuneet ovat tervetulleita.

Kerhossa pelataan vain kertaluonteisia yhden illan tarinoita, joiden välillä ei ole juonellista jatkumoa. Kirjastoissa on hankalaa pitää ohjelmistossa jatkuvajuonisia kampanjoita. Sen sijaan rakensimmekin yhdessä kerhon, jossa pääsee helposti kokeilemaan erilaisia roolipelejä, pelinjohtamista tai harrastusta ylipäätään. Ryhmää ylläpitää osaava porukka vapaaehtoisia pelinjohtajia, joilla on pitkä kokemus roolipeleistä.

Roolipelit sopivat kirjastoihin kuin nenä päähän. Niissä yhdistyy sanataide, luova kirjoittaminen, tarinankerronta, kulttuurisisältöjen avaaminen ja pelitoiminta. Lisäksi halusin osallistaa harrastajayhteisöä tekemään kerhosta sellaisen missä he itse kävisivät.

Kerhon vuosi koostuu kolmesta kaudesta. Jokaisen kauden aluksi pidetään ylläpitäjille suunnittelukokous, jossa päätetään kauden teemasta ja siitä tehdäänkö kerhon toimintaan jotain muutoksia. Näin osallistamisen periaatteet toteutuvat ja kerho pysyy ajan hermolla.

Olemme myös luoneet kerhon peleille tietynlaisen muodon. Ideana on, että jokainen kerhon peli täyttää seuraavat kriteerit:

- peli on kertapeli
- peli on aloittelijaystävällinen mutta ei ainoastaan aloittelijoille suunnattu
- peli-ilmoitus sisältää totuudenmukaiset sisältövaroitukset
- peli on turvallinen (käytössä X-kortti tai muu vastaava turvamekaniikka)
- peli sisältää purkukeskustelun

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Rauhallinen kokoushuone tai tapahtumatila toimivat hyvin. Tämä toimii myös etätoimintana esimerkiksi Discordin avulla. Siirsimmekin kerhon toiminnan koronan ajaksi verkkoon. Näin itse kerhoa ei tarvinnut laittaa missään vaiheessa kiinni.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Roolipelit olisi hyvä olla ainakin jollain tavalla hallussa. Ainakin käsitetasolla. Lisäksi verkostot ja kontaktit harrastajayhteisöihin ja järjestöihin ovat arvokkaita.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Roolipelikerho on jymymenestys. Palaute on ollut yksinomaan kiittävää. Usein kuulee kerrottavan, kuinka joku on päässyt aloittamaan harrastuksen meidän kerhomme kautta. Kerhon pelejä pidetään laadukkaina ja se näkyy myös jäsenmäärässä. Tällä hetkellä (kevät 2022) kerhon Facebook-ryhmässä on jo 771 jäsentä ja lisää liittyy koko ajan.

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Korona-aika toi mukanaan tarvetta etäpeleille, joten ne tulevat varmasti jäämään kerhon ohjelmistoon. Olemme keväällä 2022 pilotoineet myös kerhon omaa, ainoastaan jäsenille striimattavaa keskusteluohjelmaa, ”roolipelirupattoa”, jonka voi katsoa kerhon ryhmässä. Se tulee todennäköisesti jäämään osaksi kerhon toimintaa. Erilaisia teematapahtumia järjestetään edelleen. Syyskaudella 2022 koetamme saada lähipeluutukset jälleen pyörimään samalla tasolla kuin vuonna 2019.

Sastamalan kirjaston uusi pelitila

Case: Sastamalan pääkirjaston pelihuoneen ja siihen liittyvän palvelukonseptin uudistaminen
Vastaaja: Lastenkirjastonhoitaja Anna Missilä, Sastamalan kaupunginkirjasto

Pääkirjaston pelihuone perustettiin hankerahalla vuonna 2015, jolloin tilaan tuli neljä tietokonetta nuorten pelikäyttöön. Viime vuosina pelihuoneen käyttö on hieman hiipunut, ja korona-aikaan se oli tietenkin kokonaan pois kuvioista. Kirjastolle on vuosien varrella hankittu myös pelikonsoleita, joita on käytetty tapahtumissa peluutukseen, ja nämä haluttiin saada aktiivisempaan käyttöön.

Haave pelihuoneen uudelleen rakentamisesta eli meillä aika pitkään, mutta keväällä 2022 oli vihdoin mahdollisuus tarttua asiaan. Tavoitteena oli siis saada pelihuoneestamme sekä viihtyisämpi että monikäyttöisempi. Poistimme puolet pelitietokoneista, sisustimme huoneen uudelleen ja suunnittelimme käytännön toimintaa. Uutena ajatuksena oli myös se, että lähdemme markkinoimaan huonetta myös kaikille avoimena leffatilana, jossa vaikkapa kirjastosta lainatun elokuvan voi halutessaan katsoa heti.

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Missä tahansa kirjastossa, josta löytyy jokin sopiva tila.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Tila sisustettiin rajallisen budjetin vuoksi pääsääntöisesti kierrätyskalusteilla ja paljon rekvisiittaa saatiin myös lahjoituksena. Huoneesta löytyy tällä hetkellä kaksi tietokonetta, pelituolit, sohva, TV ja kolme konsolia: PS4, Nintendo Switch sekä Nintendo Classic Mini. PlayStationille sekä Switchille on asennettu valmiiksi muutama peli, jotka vaihtuvat 1–2 kuukauden välein. Jatkossa ajatuksena on, että nuoret saisivat itse osallistua pelien valintaan esimerkiksi Instagramissa järjestettävän äänestyksen kautta.

Koko henkilökunnan olisi hyvä testata kaikkia laitteita, niin jokaisella olisi edes jonkinlainen käsitys niiden toiminnasta. Kannattaa nimetä heti ainakin yksi henkilökunnan jäsen, joka on vastuussa pelattavien pelien asennuksesta ja asennusten poistosta. Lisäksi tarvitaan kuvalliset ohjeet jokaisen konsolin ja TV:n peruskäytöstä sekä asiakkaille että henkilökunnalle.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Pelihuoneen avajaiset järjestettiin toukokuussa 2022 nuorten cosplay-tapahtuman yhteydessä, joten kokemuksia ja palautetta ei ole vielä kertynyt paljoa. Huoneen toimintaa pohtiessa liikkuvien osasten määrä yllätti: varausjärjestelmä, pelien valinta, käytön valvominen, ongelmatilanteiden ratkaisu, nuorten osallistaminen, huonekalujen ja muun sisustuksen hankkiminen, konsolien asennusoikeuksien miettiminen, yms. Kun yhden asian sai mietittyä omasta mielestään valmiiksi, se poiki vähintään viisi jatkokysymystä.

Esimerkiksi toimivan varausjärjestelmän luominen oli haastavaa. Ideaalitilanteessa asiakas voisi itse sähköisesti varata huoneen ja järjestelmästä näkisi suoraan, mitkä ajat ovat milloinkin vapaina. Meillä pikkukaupungissa ei ole kuitenkaan käytössä valmiita sähköisiä ajanvarausjärjestelmiä, joten kaikki täytyy miettiä ja tehdä itse.

Esimerkiksi seuraavia kysymyksiä piti pohtia:

- Minkä ikäinen voi tehdä varauksen?
- Tarvitaanko varaamiseen huoltajan lupa?
- Mitkä ovat irtaimiston korvaushinnat?
- Kuinka pitkän peliajan voi kerrallaan varata?
- Voiko käyttäjä varata monta aikaa?
- Milloin pelihuone on käytettävissä?
- Kuinka monta huoneeseen voi mennä kerralla?
- Miten ikärajoja valvotaan?
- Miten konsolien käyttöä valvotaan?
- Mitä profiileja ja tilejä pitää luoda?
- Voiko käyttää omia pelejä?
- Miten pelit valitaan?

Meillä asia ratkaistiin ainakin tässä alkuvaiheessa niin, että asiakas voi varata kerrallaan kahden tunnin ajan, mutta siitä voidaan tarvittaessa joustaa. Varaamiseen tarvitaan kirjastokortti, ja alle 15-vuotiailta lisäksi vuoden voimassa oleva huoltajan suostumus. Sitä varten teimme lomakkeen, joka löytyy jatkossa kirjaston verkkosivuilta. Huoltajien luvat kootaan hallinnon verkosta löytyvään tiedostoon, josta ne voi tarkistaa. Lupien pyytämiseen päädyttiin, jotta olisi helpompaa valvoa esimerkiksi ikärajoja. Tilassa on myös suhteellisen arvokasta irtaimistoa, eikä haluttu ottaa sitä riskiä, että vahingon sattuessa huoltajalle tulee yllätyksenä vaikkapa pelikonsolien korvaushinnat.

Pelien maksimi-ikärajaksi päätettiin 7, sillä huonetta ei haluttu rajata yläkoululaisten ja sitä vanhempien käyttöön. Varaaja voi tuoda mukanaan myös oman pelin tai elokuvan, mutta silloin kaikkien huonetta käyttävien (max. 4) pitää ylittää ikäraja. Jokaisella käyttäjällä pitää olla oma kirjastokortti, joka esitetään asiakaspalvelussa ennen huoneeseen menoa.

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Hankintalistan kärkipäässä on ainakin isompi TV ja parempi äänentoisto! Käytössämme oleva 32 tuuman TV on ollut kyllä varsin näppärä ottaa tapahtumiin mukaan, mutta pelihuoneeseen se on auttamatta liian pieni. Koska hankintoihin ei oikeastaan ole rahaa, yritämme löytää näitäkin ensisijaisesti lahjoituksina. Koska kirjastolla on kesällä aika minimimiehitys, päätimme aloittaa huoneen mainostamisen vasta syksyllä 2022. Tällä hetkellä odotamme mielenkiinnolla sitä, että saadaan huoneen toiminta kunnolla alkamaan.

Virtuaalista maalaamista VR-laseilla Oodissa

Case: Virtuaalista maalaamista VR-laseilla Oodissa.
Vastaajat: mediatyöntekijä Laura Värri ja erikoiskirjastonhoitaja Sanna Huttunen

Tapahtumassa asiakkaat pääsivät maalaamaan virtuaaliympäristössä *Tilt Brush* -ohjelmalla. Jokaiselle asiakkaalle annettiin tyhjä virtuaalinen tila, johon sai maalata mitä haluaa. Oodissa oli käytössä yhdet lasit, joita yksi asiakas käytti noin 10 minuuttia. VR-lasien näkymä oli heijastettu valkokankaalle, jolta muut seurasivat maalaamista. Tapahtuma oli osa tapahtumasarjaa, jossa esitellään erilaisia Oodin toisen kerroksen tiloja ja palveluita matalalla kynnyksellä. VR-lasit kiinnostavat kaikenikäisiä asiakkaita ja harvoilla on niitä kotona. Siksi haluttiin tarjota helppo tapa testata VR-laseja, ja samalla osoittaa, että pelit eivät ole ainoa VR-sisältö. Tapahtuma kesti kaksi tuntia ja laseja ehti kokeilla n. 12 asiakasta.

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA? MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Toteuttamiseen ei henkilökunnan lisäksi tarvita kuin näyttö ja VR-lasit sekä Tilt Brush -ohjelma. Meillä oli käytössä HTC Vive -virtuaalilasit, ja kaikki niiden käyttöön tarvittava on asennettu Oodin Aura-tilaan. Tilt Brushia voisi kuitenkin käyttää myös Oculus Quest -laseilla, jotka ovat langattomat, eivät tarvitse tietokonetta ja ovat lisäksi edullisemmat. VR-tapahtumia voi toteuttaa lähes missä vain, missä on tarpeeksi tyhjää tilaa. Tilt Brush on myös äänetön, eli sitä voi käyttää myös avoimessa tilassa. Pelialue on hyvä rajata esimerkiksi tuoleilla turvallisuussyistä. Henkilökunta on koko ajan asiakkaan kanssa ja auttaa tarvittaessa. Kirjastossa tarvitaan tarpeeksi osaamista ja ymmärrystä VR-laitteista. Henkilökuntaa on hyvä olla kaksi pyörittämässä varsinaista tapahtumaa. Lasien akun kesto täytyy huomioida, ja tarvittaessa varautua vaihtolaseilla tai -akulla.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU? MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Tapahtuman helppous ja yksinkertaisuus mahdollistavat sen, että uudelleenjärjestäminen on nopeaa. Virtuaalinen taide on aiheena niin laaja, että Tilt Brush olisi helppo liittää osaksi mitä tahansa isompaa tapahtumakokonaisuutta. Tilt Brush on helppokäyttöinen eikä aiheuta matkapahoinvointia, joten sillä voi hyvin esitellä VR-maailmaa ensikertalaiselle ja esimerkiksi senioreille. Tapahtumassa käyneiden asiakkaiden reaktio oli positiivinen. Tilt Brush on erinomainen matalan kynnyksen ensikokemus VR-maailmaan.

Pienen budjetin Harry Potter -teemainen pakohuonepeli Valkeakosken kaupunginkirjastossa

Case: Harry Potter -pakohuonepeli
Vastaaja: Informaatikko Iina Lehtiniemi, Valkeakosken kaupunginkirjasto

Idea pakohuonepelin järjestämiseen lähti siitä, kun allekirjoittanut osallistui erittäin inspiroivaan Pelikulttuurit kirjastossa -koulutukseen 14.2.2019 Tampereen kaupunginkirjastossa. Rattaat lähtivät raksuttamaan heti koulutuksen jälkeen.

Järjestimme Harry Potter -teemaisen pakohuonepelin Valkeakosken kaupunginkirjasto Valossa osana laajempaa Harry Potter -maailmaan sijoittuvaa tapahtumaa ”Tapahtuma-joka-jääköön-nimeämättä” vuonna 2019. Pakohuoneena toimi kirjaston opetusluokka. Pakohuonepeliä oli suunnittelemassa muutaman työntekijän tiimi. Kenelläkään ei ollut aikaisempaa kokemusta pakohuonepelien järjestämisestä, mutta tartuimme innolla toimeen. Budjettia meillä ei ollut, joten suurin osa rekvisiitasta oli haalittu työntekijöiden kotoa, askarreltu itse tai tuunattu kirjastossa jo olemassa olevista tavaroista.

Alkuasetelma oli seuraava: ”Uusi lukuvuosi on käynnistynyt Tylypahkassa ja ensiluokkalaiset ovat jo thestralivaunuissa matkalla Tylypahkan sisäänkäynnille. Opettajat tekevät vielä viimeisiä juhlavalmisteluja, kun professori Lipetit huomaa Lajitteluhatun kadonneen! Selviää, että Räyhähenki Riesu on tylsyyttään päättänyt piilottaa Lajitteluhatun jonnekin Tylypahkan uumeniin. Matkalla Riesu on jättänyt vihjeitä hatun sijainnista pulmatehtävien muodossa. Teillä on puoli tuntia aikaa etsiä hattu ennen lajitteluseremonian alkua. Onko teistä siihen?”

Pelaajilla oli puolen tunnin aikana ratkottavanaan yhteensä 3 varsinaista tehtävää ja 1 minitehtävä. Annoimme kaikille pelin läpäisseille diplomit. Kaiken kaikkiaan pakohuonepeliin osallistui neljä neljän hengen joukkuetta. Pakohuonepeliä varten oli varattu yhteensä 5 tuntia aikaa, jotta jokaisen pelikerran jälkeen ehdimme koota huoneen takaisin alkupisteeseen.

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Pakohuonepelin pystyy toteuttamaan varsin vaatimattomissakin puitteissa. Jos kirjastosta ei löydy pakohuoneeksi kelpaavaa erillistä tilaa, voi pakohuoneen järjestää vain yhdellä seinällä tai rajaamalla esimerkiksi sermeillä kirjastotilasta erillisen alueen ”huoneeksi”. Tässä on vain mielikuvitus rajana. Jos pakohuonepeli on konseptina vieras, suosittelen tutustumaan niihin joko netin tai esimerkiksi Katleena Kortesuon kirjan *Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene* avulla. Tunnelmaa voi luoda led-valoilla, sopivalla taustamusiikilla ja äänitehosteilla tai sammuttamalla tilasta valot. Valoa saa vähennettyä myös teippaamalla ikkunoihin jätesäkit.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

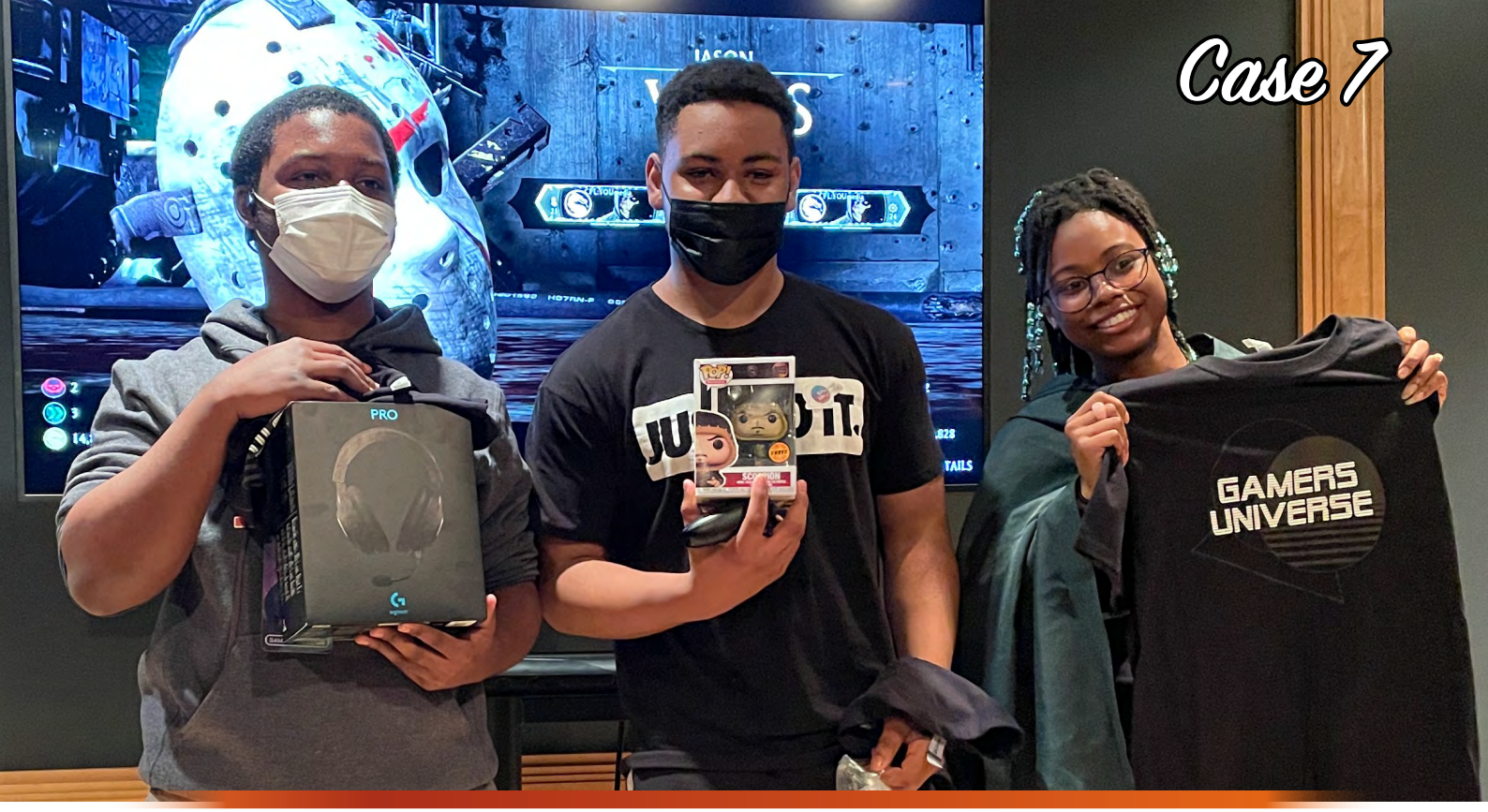
Välineistöksi riittää värilliset pahvit ja muut askartelutarvikkeet. Teemaan sopivaa rekvisiittaa voi kysyä lainaksi työkavereilta tai ystäviltä tai vaihtoehtoisesti askarrella kaiken kokonaan itse. Jonkin sortin lukollisia laatikoita olisi hyvä olla, mutta sellaiseksi kelpaavat esimerkiksi vanhat kassalippaat tai arvontalipukelaatikot. Budjetin salliessa voi pakohuonepelin kokemusta parantaa hankkimalla esimerkiksi suunta- tai numerolukkoja tai UV-kyniä ja lamppuja. Aikaa kannattaa varata riittävästi, koska suunnittelu (ja tarvittaessa askartelu) vie yllättävän paljon aikaa. Vinkkilappuja ynnä muuta kannattaa askarrella useampi kappale, jos jokin pelin tiimellyksessä hajoaa. Osaamiseksi riittää mielikuvitus ja heittäytymiskyky.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Saimme pakohuoneesta asiakkailta runsaasti kiitosta, ja toivetta uuden pakohuonepelin järjestämisestä on tullut. Toivottavasti tulevaisuudessa voidaan järjestää pakohuone vielä uudestaan!

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Tulevaisuudessa pakohuonetta voisi kokeilla eri teemalla ja siihen voisi sisällyttää kirjaston pelitilasta löytyvät VR-lasit. Minua kiinnostaisi myös digitaalisen pakohuonepelin luominen. Katsotaan mitä tulevaisuus tuo tullessaan.



7. Gamers Universe is Chicago's first youth-led gaming convention

Case: Gamers Universe, youth-led gaming convention
Vastaaja: Taylor Bayless
Verkkosivut: https://www.gamersuniverse.org/con-info/schedule

WHAT IS IT ABOUT IN A NUTSHELL AND WHERE DID THE IDEA COME FROM?

Gamers Universe is Chicago's first youth-led gaming convention. The inaugural one day event was held on May 28, 2022 at the Harold Washington Library Center, the central downtown branch of the Chicago Public Library (CPL).

The con was created by the Chicago Teen Gamers Guild, a group of eight teens who worked from October 2021 to May 2022 to plan and implement the convention under the mentorship of library staff. While the event was planned by teens aged 14–18, it was important to the group that the event was open to all ages but with an emphasis on highlighting youth voices. All of the programs were selected and planned by the teens. A full list of what was offered can be found on our website.

We have done branch level gaming programming for many years at the library but have never done something related to gaming on a larger scale. Gaming plays a crucial role in the lives of young people. However, it is often dismissed as a waste of time by adults and mainstream culture. Video games in particular are often misunderstood and therefore teen players can feel a stigma or shame related to their interest. We sought to give teens a platform to share their love of gaming and to create a safe, welcoming and accessible community for gamers, which is why the Chicago Teen Gamers Guild was formed.

WHERE AND HOW CAN IT BE IMPLEMENTED IN THE LIBRARY?

While Gamers Universe was a large-scale event, our Chicago Teen Gamers Guild hosted lead up events at local branches to test their program design concepts. In this way Gamers Universe/CTGG can be a large or smaller scale program. The lead up events included cosplay workshops, gaming showcases, game tournaments and playtesting for a teen created escape room game. For us, the most important part of the process was to form the Guild in order to help guide and provide an authentic youth voice to the planning and implementation of the convention. The Guild provided teens a space to combine their diverse backgrounds and interests both in and outside of gaming culture, as well as leadership opportunities.

In order to form the Guild, we opened up applications to Chicago high school students and conducted interviews focused on their gaming interests. We hired and paid 8 teens for the school year November-December. It was important to us to pay the teens for their work so they could prioritize both the project and their education in the after school hours. Teens met twice a week, once in person and once virtually. We also used Discord as a communication platform and offered asynchronous work hours to give teens more flexibility and compensate them for their work outside of meeting times.

The project was led by 5 teen librarians from various branches across the city of Chicago in order to provide teens full support and to make sure branch and neighborhood concerns were integrated into the process.

WHAT EQUIPMENT, FACILITIES OR EXPERTISE CAN BE FOUND OR NEEDED?

CPL as a whole has a library of board and video games that we used to provide an array of programming as well as tools for creating clothing that we used for supporting cosplay programs. We used our own central library for the convention as we have a large amount of event space.

We also reached out to many community partners in order to make Gamers Universe happen including:

- Local game developers
- Local gaming businesses (e.g. escape rooms, gaming lounges)
- Local universities with game development and/or esports programs

Our most successful partnership was with DePaul University. We were able to offer workshops by professors and showcase student created games.

Video game equipment (consoles + controllers) was harder to source. We used equipment that we had at the library, but it was not enough to meet the demand. During our lead-up events we connected with a company that rents video game equipment to conventions and e-sports events. They offered to provide game equipment for future events as an in-kind donation since we are a public institution. We recommend seeking out companies like this. While not all will be so generous, they will have access to all of the equipment needed to provide full access to multiple working game systems.

WHAT EXPERIENCES AND FEEDBACK HAVE BEEN GAINED?

The response from the convention was extremely positive. Around 350 people attended Gamers Universe. Many patrons were surprised and impressed by the fact that the convention was youth organized and planned. We saw a large number of families attend the convention who remarked on the positive and safe atmosphere for youth of all ages.

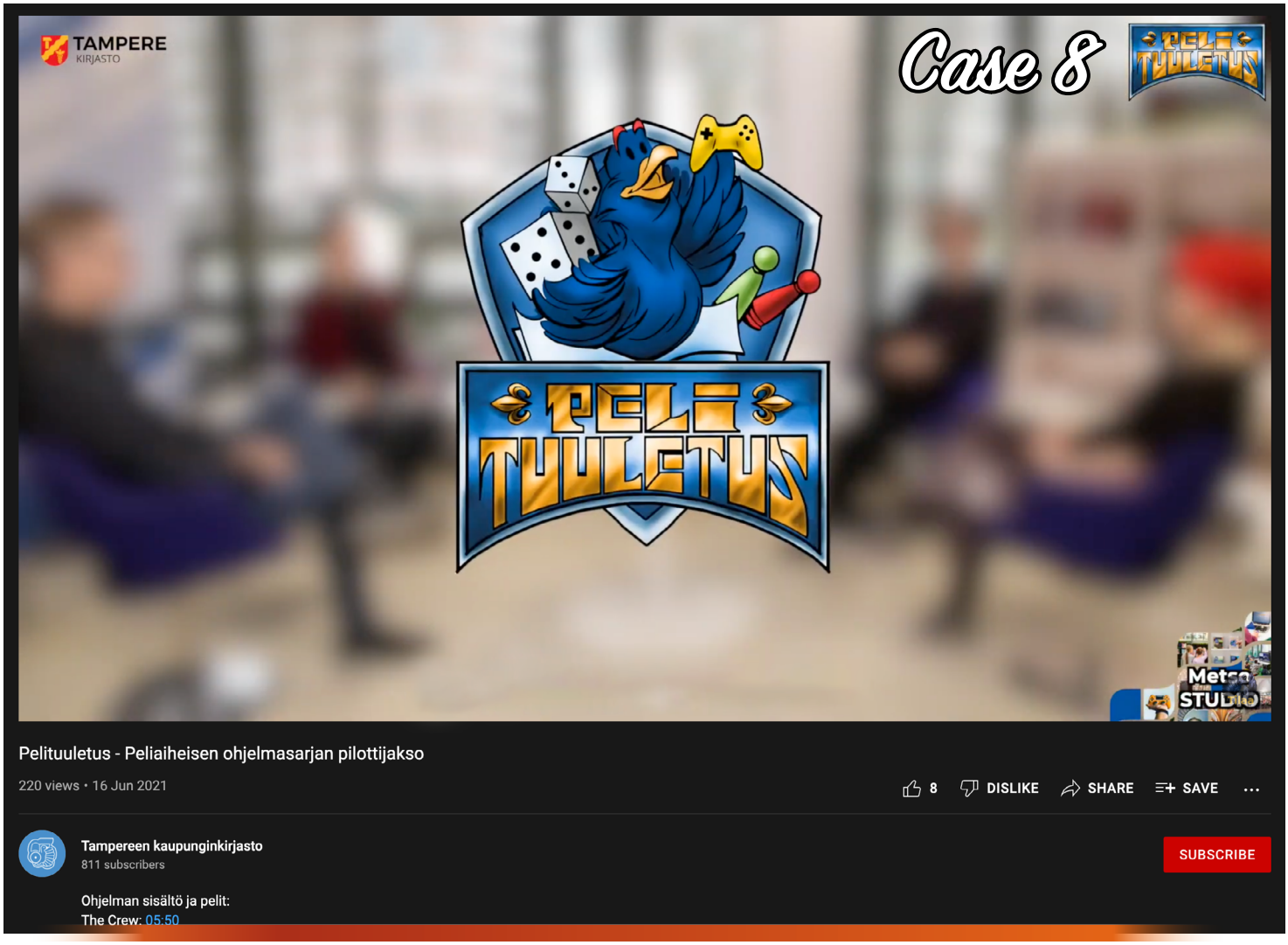
The Chicago Teen Gamer Guild teens were able to reflect on the experience after the convention. While they spoke about the stress they felt to make everything run perfectly, and the pressure of high attendance, they all felt they had learned something new. They related how they were proud of their accomplishments including problem solving under pressure, improvising and helping patrons navigate new experiences. They felt particularly good about coming together in the moment to overcome technical challenges and changing their approach when patrons took an unexpected approach to an activity. Because we saw a large number of tweens (8-12 year olds), the teens had to adjust their expectations in the moment and in so doing, gained experience mentoring and scaffolding activities to the younger age group. Seeing the excitement and joy of so many attendees, who often gave them positive feedback directly really enhanced their sense of accomplishment.

HOW WILL THE CONCEPT OR SERVICE EVOLVE IN THE FUTURE?

In the future we plan to expand the program beyond the Teen department and to collaborate with our Children's and Adult departments - especially with a focus on families and the tween audience. We would also like to explore more robust partnerships with outside organizations to provide more activities to con-goers and educational support to Chicago Teen Gamer Guild members. We are already exploring a partnership with DePaul University's Esports program that would allow college students to mentor Chicago Teen Gamer Guild members.

Other potential evolutions of Gamers Universe would be to offer more events throughout the year and to run a multiple day con with different program focuses.

In terms of the Chicago Teen Gamer Guild, one future plan is to create formal sub-guilds that would focus on particular gaming events and services. This would allow for deeper mentorship on the teen's chosen focus area.



Pelituuletus-ohjelmasarja Tampereella

Case: Pelituuletus-ohjelmasarja
Vastaajat: Pekka Ollikainen ja Veikko Korhonen, Tampereen kaupunginkirjasto

Pelituuletus on Tampereen kaupunginkirjaston toimittama YouTube-peliohjelma, jossa tarkastellaan video- ja lautapelejä pintaa syvemmältä. Ohjelmassa kirjaston vaihtuvat asiantuntijat keskustelevat video- ja lautapeleistä sekä esittelevät itse pelaten 1–2 peliä/jakso. Jatkossa suunnitelmissa on myös kutsua mukaan ulkopuolisia vierailijoita, esimerkiksi julkkiksia, pelaamaan ja keskustelemaan suosikkipeleistään ja niihin liittyvistä teemoista.

Ajatus ohjelman tekoon lähti siitä, kun Veikko oli tullut taloon ja kirjaston käytävillä oli pöhinää, että nyt olisi mahdollista lähteä tekemään uudentyyppisiä ”videovinkkauksia” YouTubeen. Korona-aika myös vaikutti siihen, että asiakkaille haluttiin tarjota kirjastosisältöjä verkossa.

Pilottijakso oli vahvasti toimitettu, etukäteen suunniteltu ja käsikirjoitettu. Tämä on työläs lähestymistapa, mutta samalla aiheeseen voidaan aidosti syventyä ja saadaan aikaan kiinnostavia ja uusia näkökulmia eri lajityypin peleihin.

Hyvää ohjelmakonseptissa on myös se, että kun voi kokeilla pelien pelaamista livenä studiossa, samalla lisääntyy henkilökunnan oma tieto pelien kulttuureista. Ideana kehityksen alkuvaiheesta asti on ollut avoimuus, ammattitaidon kehittäminen ja tiedon jakaminen.

Toteuttamistapaa ei ole konseptoitu tiukasti, vaan se voi vaihdella jaksosta jaksoon. Lyhyestä pitkään videoon, erilaisella tekotavalla, esimerkiksi green screenin kanssa tai ilman. Myös tekijä ja toteuttaja voi vaihtua. Tärkeintä on innostus tekemiseen.

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Ohjelmaa voidaan tehdä pääkirjaston Metso Studiossa, jonne vieraat kutsutaan. Pelituuletus-konseptia voidaan toteuttaa myös lähi- tai seutukirjastoissa. Miksei vaikka jossain tapahtumassa tai puistossa jonne porukkaa kokoontuu pelaamaan. Formaatti ei ole paikkaan sidottu. Ohjelma voidaan tehdä pienesti tai isosti. Pääasia on, että toteutustapa muokkaantuu sen mukaisesti mitä peliä pelataan ja kuka pelaa ja miten.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Tärkeintä on, ettei välineistöstä tai osaamisen tasosta synny kynnyskysymystä tekemiselle. Pelkällä kännykällä kuvaamisesta voi lähteä liikkeelle. Tärkeintä on ryhtyä tekemään. Kokemuksen ja taitojen kehittyessä jalostuu myös ajatus siitä, mitä kalustoa tekemiseen tarvitaan. Uudet laitehankinnat ruokkivat puolestaan uusia toteutusideoita.

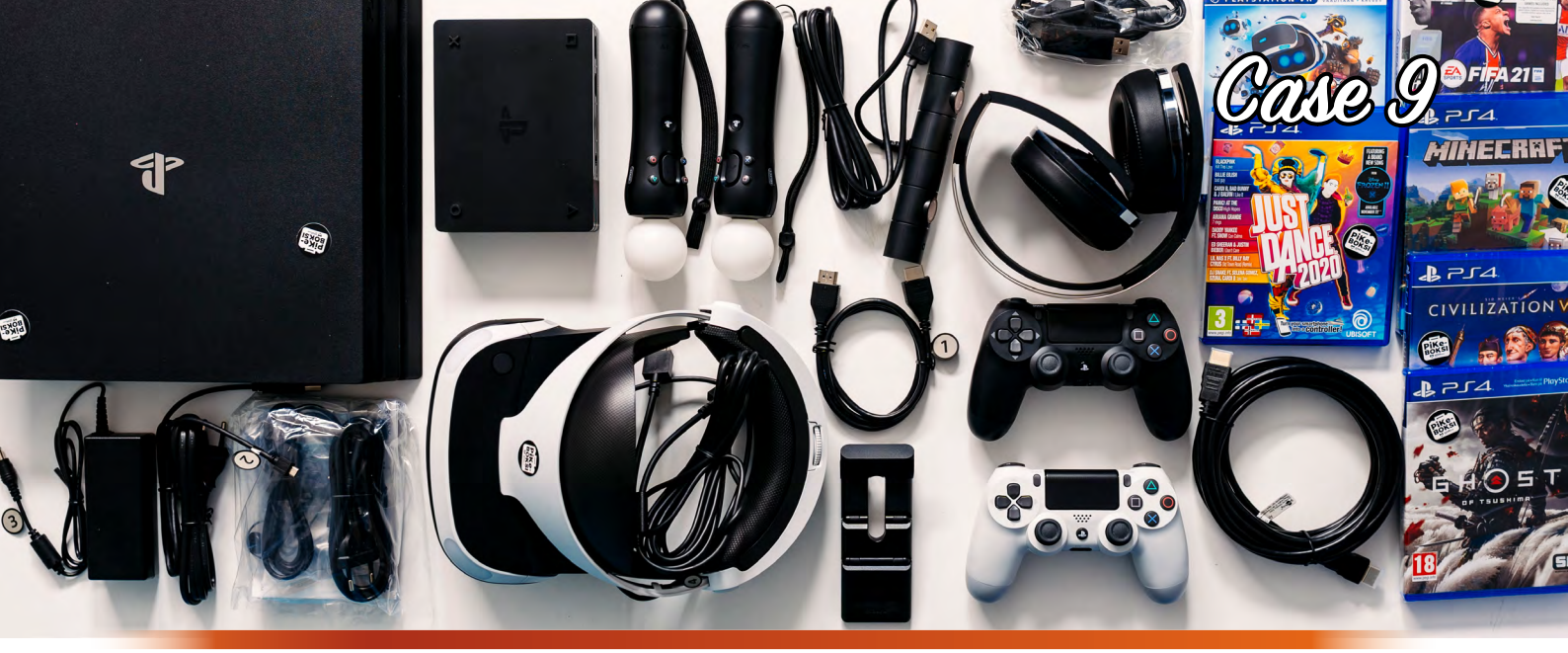
Meidän käytössämme on ollut green screen, jolla olemme voineet irroittaa taustan ja vaihtaa sen esimerkiksi pelistä kaapattuun videoon. Kuvauskalustona on toiminut Panasonic HC-X2000 ja sen rinnalla kaikkia mahdollisia kameroita mitä kavereilta ja talosta löytynyt. Lähes kaikki kamerat käyvät tilanteeseen ja voivat tarjota jopa iloisia yllätyksiä, vaikka olisivat vanhoja. Lisäksi käytössä on ollut langattomia mikrofoneja. Hyvään äänenlaatuun kannattaa satsata. Leikkaus on tapahtunut Final Cut Prolla mutta lähes mikä tahansa leikkausohjelma ajaa asian. Ilmaisista löytyy esimerkiksi DaVinci iResolve.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Innostunut palaute ainakin Metsossa oli pilottijakson pohjalta. Myös minijakso e-urheilusta, joka toteutettiin nopeammin ja kevyemmin, sai hyvää palautetta. Erityisesti teknisen toteutuksen osalta siinä onnistuttiin mainiosti, koska green screen -tekniikan avulla saatiin pelaamisen reaktiot hyvin esille videossa ja myös onnistuttiin ehkä hieman murtamaan keskustelussa e-urheiluun liittyviä myyttejä.

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Uusia teknisiä ja visuaalisia toteutustapoja tullaan kokeilemaan, mikäli ne palvelevat sisältöä. Kehityssuuntana on myös tiivistäminen.



Pelaa-PiKeBOKSI läpivalaisussa

Case: Pikeboksit
Vastaaja: Juliaana Grahn, projektisuunnittelija, AKEPiKe

Yhtenä kirjastolaisten peliosaamisen casena toimii myös AKE Tampereen toimialueella Pirkanmaalla ja Keski-Suomessa toimiva digivälinelainaamo, lyhyesti pikeboksit. Pikeboksit on tarkoitettu Pirkanmaan ja Keski-Suomen yleisten kirjastojen henkilökunnan käyttöön.

Boksit ovat erilaisia laitteita ja ohjelmistoja sisältäviä salkkuja, joiden aiheet vaihtelevat virtuaalilaseista ääni- ja kuvatuotantoon sekä somettamiseen ja pelaamiseen. Niiden avulla kirjastolaiset voivat tutustua erilaisiin laitteisiin ja niiden käyttöön, tuottaa omaa sisältöä ja järjestää tapahtumia kirjastossa.

Bokseissa on kaksi suoraan pelaamiseen käytettävää boksia: VR/AR-boksi, jonka Oculus-lasit sisältävät perusluonteisen kattauksen VR-laseilla pelattavia pelejä. Pikeboksien varsinainen Pelaa-boksi taas sisältää seuraavat osat:

LAITTEISTO

1. PLAYSTATION 4 -PELIKONSOLI
2. SUORITINYKSIKKÖ (VR-PELAAMISEEN)
3. MOVE-OHJAIMET
4. KAMERA
5. TARVIKKEITA KUULOKKEISIIN
6. KUULOKKEET
7. PELEJÄ
8. MUUNTAJA (VR) JA VIRTAJOHTO
9. USB-KAAPELI
10. (NAPPIKUULOKKEET – EI MUKANA)
11. VIRTAJOHTO
12. VR-LASIT
13. HDMI-KAAPELI
14. KAMERAN JALUSTA
15. OHJAIMET
16. HDMI-KAAPELI (PITKÄ)

MISSÄ JA MITEN VOIDAAN TOTEUTTAA KIRJASTOSSA?

Pelaamisen osalta Pelaa-boksilla kirjastolaiset ovat keväästä 2021 alkaen kyenneet paitsi ylläpitämään omaa peliosaamistaan, myös syventämään oppimistaan työpajoissa, joita pelaamisesta kirjastolaisille järjestetään. Pelaamiseen käytettyjen boksien yhteyteen kirjastoissa on pystytty toteuttamaan yhteisiä tapahtumia esimerkiksi nuorisotoimen ja seniorityötä tekevien tahojen kanssa sekä uudistamaan esimerkiksi koululaisten käsityksiä siitä, mitä kirjastoissa oikein tehdään kirjojen ympärille keskittyvän palvelun ohessa.

MITÄ VÄLINEISTÖÄ, TILOJA TAI OSAAMISTA LÖYTYY TAI TARVITAAN?

Etukäteisosaamista ei tarvita. Boksien ohjeet löytyvät kootusti akepiken verkkosivuilta. Ideoita ja vinkkejä boksien käyttöön voi saada omasta työstä, muilta kirjastoilta tai Pirkanmaan ja Keski-Suomen kirjastolaisten PiKen Digihelppi-ryhmän kautta.

MILLAISIA KOKEMUKSIA JA PALAUTETTA ON SAATU?

Pelaa- ja VR/AR-bokseja ja niiden käyttöön tutustuttavaa työpajaa on pidetty kiiteltynä mahdollisuutena tutustua laitteisiin, joita kirjastoon ei ole itse hankittu. Esimerkiksi Vesilahden kirjasto on hyödyntänyt pikebokseja aktiivisesti ja monipuolisesti paitsi osana hanketyötä, myös kirjastoissa järjestettävinä loma-aktiviteetteina koululaisille. Näitä varten Vesilahden kirjasto varasi sekä VR/AR- ja Pelaa-boksit että boksien käyttöön tutustuttavan työpajan.

Lukuvuoden 2021–2022 syys- ja hiihtolomilla Vesilahdella järjestettiin pelitapahtumat, joissa asiakkaat saivat pelata pikebokseilla. Marjo Höyssä kokoaa tapahtumista saatuja kokemuksia seuraavasti:

"*Meidän tuntumamme on, että peliviikko kannattaa pitää syyslomalla, koska silloin perheet lähtevät vähemmän yhteisille lomareissuille. Kahden peliviikon kokemuksella olen sitä mieltä, että peliviikolle kannattaa panostaa yhden ihmisen työpanos. Henkilökunnan tehtävänä on neuvoa, miten pelataan, hoitaa tekninen puoli ja tarvittaessa olla pelaamassa pienempien kanssa. Kaikki eivät osaa tekniikkaa, mutta haluavat silti pelata. Toisille VR-lasit ovat ihan uusi ja jännä juttu, mutta haluavat rohkeasti kokeilla niitä.*

Varsinkin iltapäivä klo 14 eteenpäin oli nuorille tärkeä aika, koska paikalla oli mukana nuorisotoimen työntekijöitä. Pelaamisen ohella käytiin myös keskusteluja. Yleensä pari henkilöä pelasi ja muut juttelivat. Ilman nuorisotoimen porukkaa tämä ei olisi onnistunut. Meillä ei olisi ollut riittävästi resursseja. Eli molemmilla peliviikoilla yhteistyön merkitys oli suuri."

LUE LISÄÄ PIKEBOKSIEN KÄYTÖSTÄ VESILAHDELLA AKEPIKEN BLOGISTA:

Grahn, Juliaana: Pikeboksit on the road: Digivälinelainaamo vauhdissa Vesilahdessa. akepike.fi

https://akepike.fi/pikeboksit-on-the-road-digivalinelainaamo-vauhdissa-vesilahdessa/

MITEN KONSEPTI TAI PALVELU KEHITTYY TULEVAISUUDESSA?

Boksien käyttötapoja kirjastoissa seurataan boksien ja työpajojen sisältöjen päivittämiseksi kirjastojen uusiakin tarpeita vastaaviksi. Boksien laitteita ja pelivalikoimaa päivitetään myös. Boksit ovat yksi keino rakentaa kirjastojen ja kunnan muiden toimijoiden välistä yhteistyötä asiakkaille suunnattujen tapahtumien ympärille, joten ne ovat merkitseviä myös kirjastoissa tapahtuvien kohtaamisten tukijoina.

Kuvien kuvaustiedot:

Kuva: Wikipedia 6

Kuvaaja: Paula Räty 9

Kuvaaja: Ilari Reuhkala 15

Kuvaaja: Ilari Reuhkala 16

Kuvaaja: Ilari Reuhkala 17

Kuvaaja: Opa Latvala 22

Kuvaaja: Susanna Lyly 23

Tekijä: Paula Räty 24

Kuvaaja: Heidi Pehkonen 26

Tekijä: Paula Räty 27

Tekijä: Paula Räty 30

Kuvaaja: Anni Aalto 35

Kuvaaja: Tuulia Kappas 36

Kuvaaja: Pekka Ollikainen 38

Kuvitus: Janne Kukkonen, KAVI/Peliviikko.fi) 41

Kuvaaja: Tiina Leppinen 43

Tekijä: Heikki Marjomaa 44

Kuvaaja: Anna Missilä 46–47

Kuvaaja: Katri Markkanen 48

Kuva: Valkeakosken kaupunginkirjasto 50

Kuvaaja: Jaime Bravo 51

Kuvaaja: Justin Shannin 53

Kuva: Youtube 54

Kuvaaja: Jukka Salminen 56

YOU WIN!

GAME
GAME
GAME
GAME
GAME
GAME

Pelit ja pelaaminen ovat olleet keskeinen osa ihmisten kulttuuria luultavasti niin kauan kuin kulttuurista on ylipäänsä voinut puhua. Suhtautuminen peleihin on kuitenkin vaihdellut paljon. Niitä on väheksytty leikkinä ja viihteenä, mutta yhä lisääntyvässä määrin myös arvostettu tarinoina ja taideteoksina.

Pelaaminen on 2020-luvulla suositumpaa kuin koskaan ja siksi pelikulttuuri näkyy myös yleisissä kirjastoissa. Se on kuitenkin yleensä jäänyt perinteisen kirjasto-osaamisen ulkopuolelle ja peliasioiden hoito kirjastoissa perustuu edelleen pääasiallisesti kirjastolaisten omakohtaiseen harrastuneisuuteen.

Pelit kirjastossa ovat kuitenkin koko henkilökunnan asia ja siksi tämä opas on olemassa. Julkaisu on jokaiselle kirjastolaiselle – niin aloittelijoille kuin konkareillekin – soveltuva ideavihko ja käsikirja. Se jakaa hyviä käytäntöjä konkreettisten esimerkkien ja todellisten casejen kautta.

Oppaassa on pyritty kattamaan kirjastojen pelitoiminnan koko kirjo: peliaineistot, pelitilat, pelitapahtumat ja kirjaston pedagogisten tehtävien pelillistäminen. Myös pelin käsite pyritään näkemään mahdollisimman laajasti: videopelien lisäksi kirjastoihin kuuluvat esimerkiksi lautapelit, roolipelit, ulkopelit ja pakopelit, pelikirjallisuutta unohtamatta.