

# Pelit, pelaajuus ja pelaamiskulttuurin muutos - merkitys ja vaikutus kirjastoille

J. Tuomas Harviainen

TM (väit.); SIS, Tampereen yliopisto

Johtava informaatikko, Vantaan  
kaupunginkirjasto



# “Peli”?

“Peli on järjestelmä jossa pelaajat osallistuvat keinotekoiseen konfliktiin, jota määrittävät säännöt, ja joka tuottaa mitattavan lopputuloksen.”

(Salen & Zimmerman: Rules of Play, 2004)

Keinotekoiset rajoitteet, ylimääräiset haasteet, “lusorinen asenne”.

(Suits: The Grasshopper, 1978)

# Historiaa

Pelit ovat hyvin vanha ilmiö, ainakin 5500 vuotta.

Ensimmäiset viralliset oppimispelit 1700-luvun lopulta, keskeisenä Kriegsspiel (1812/1824).

Tutkimuksen kohteina 1950-luvulta lähtien, vanhin alan aikakauskirja perustettu 1970.

# Keskeisiä piirteitä

Paidia vs. ludus – leikkiä vai peliä?

Agôn – haaste

Alea – sattuma

Mimicry – teeskentely

Ilinx – huimaus

(Caillois: Les jeux et les hommes, 1958)

Peli on leikkiä jolla on selkeät säännöt.  
(Piaget, 1962)

# Säännöt

1. Toiminnalliset säännöt

2. Rakenteelliset säännöt

3. Implisiittiset säännöt

Sääntö vs. luonnonlaki.

"Information known to all players: In Chess, this would consist of the rules of the game, the board layout, and piece movement parameters.

Information known to only one player: In Gin, this would be the cards in your hand.

Information known to the game only: In Gin, this would be unused cards in deck. In Space Invaders, this would be the paths and frequency of alien space ships.

Randomly generated information: In Backgammon, this would be the roll of the dice."

(Pearce: The Interactive Book, 1997)

# Uhkapelaaminen ja kirjastot?

Ikäraajat?

Koneiden vapaa käyttöoikeus?

Vastuukysymykset?

# Larpit kirjastoissa?

Toistaiseksi harvinaisia, mutta  
yleistymässä.

Monesti opetuksellisia.

Myös kirjasto-ARGit suosittuja.





**#kotikatu (Harviainen et al., 2005;  
kuva: Senni Rytönen)**

# Tasa-arvoistavuus

Kaikilla ei samoja valmiuksia ja taitoja.

Kaikilla ei varaa laitteisiin.

Osa kirjastojen perinnettä, mutta uhanalainen.

# Kasuaalipelit

Helppoja aloittaa, helppoja pelata, monet haastavia osata todella hyvin.

Sisäänrakennetut apu- ja ohjepalvelut.

Palkitsevia lyhyelläkin pelillä, mutta voidaan pelata pitkäaikaisestikin.

(Juul: A Casual Revolution, 2010)

# Muuttuva pelaajuus

AAA-pelin mediaanipelaaja 20-29v mies,  
joka pelaa intensiivisesti.

Kasuaalipelien mediaanipelaaja 30-39v  
nainen, joka pelaa satunnaisesti ja  
lyhyesti, mutta usein.

Sosiaalinen stigma vähentynyt, mutta  
pelaajaidentiteetti heikentynyt.

# Pelipohjainen opetus

Opiskelijoiden, koululaisten ja muiden kohdeyleisöjen motivoimista oppimaan pelien avulla.

Kontekstoitava ja purettava huolella.

Ei sovi kaikille, mutta osalle tuottaa paljon tehokkaampaa oppimista.

Item	Amount	Average prod. cost	Ordered	Type	AllowedStore	Fine/Unit/Day	Waste-%/Day
Bio counter	150	2 300,00		F	400	5	
Bio counter DLX	150	3 800,00		F	400	5	
Electronics	4 760	157,50		R			1
Memory	0	0,00		R			1
Processor unit	990	1 700,00		R			1
Sensor	3 770	10,50		R			1
Scanner	895	299,25		S			
Switch	800	1 800,00		S			

R = raw material; S = semi finished; F = finished; W = Waste; D = Under development

### Semi finished

**Scanner**  
1 Scanner=  
2,0 Electronics + 2,0 Sensor

00 08 16 24

Last produced (per hour):  
2 | 32 | 32 | 31 | 32 | 32 | 31 | 32 | 31 | 31->

**Switch**  
1 Switch=  
2,0 Electronics + 1,00 Processor unit

00 08 16 24

Last produced (per hour):  
1 | 23 | 24 | 23 | 24->

### Assembly

**Bio counter**  
1 Bio counter=  
2,0 Scanner + 1,00 Switch

00 08 16 24

Last produced (per hour):  
1 | 19 | 20 | 19 | 20->

Bio counter DLX

Nordic				
CustomerNo	Customer	Product	Est.Demand/Month	CumulatedPurchases
1	Helsinki University H	Bio counter	1 100	50
1	Helsinki University H	Bio counter DLX	300	50
1	Helsinki University H	Bio counter XL	30	
2	Turku University Hos	Bio counter	750	50
2	Turku University Hos	Bio counter DLX	350	24
2	Turku University Hos	Bio counter XL	35	
3	Stockholm UH	Bio counter	850	50
3	Stockholm UH	Bio counter DLX	150	10
3	Stockholm UH	Bio counter XL	15	

ProductName	Total
Bio counter	9 700
Bio counter DLX	4 350
Bio counter XL	427

RealGame (Lainema - 2001)

# MuPe-vinkkaus

Pelien käyttöä musiikin historian opetukseen, kouluyhteistyössä.

Tampereen kaupunginkirjaston kokeilu (2011).

Lisätietoja: [matti.karjalainen\(at\)tampere.fi](mailto:matti.karjalainen@tampere.fi)

# Pelillistäminen

Pelillisten elementtien lisäämistä arkisiin toimiin, motivaation lisäämiseksi.

(McGonigal: Reality Is Broken, 2011)

Usein ideologiapohjaista eikä kunnolla testattua. (esim. Prensky, 2001)



# Edut

Kysytty tuote, nostaa laina- ja kävijälukuja.

Tarjotaan sitä mitä asiakkaat haluavat.

Sisäänheittäväline nuorille, houkuttelee myös kirjaston muuhun käyttöön.

# Haasteet

Lisenssit

Laatu

Panostustarve, uudelleenpelattavuus

Alustaongelmat

Päivittäminen

Digitaalinen jakelu

Kiitos huomiostanne.

Kysymyksiä?

[jiituomas@gmail.com](mailto:jiituomas@gmail.com)

<http://jiituomas.com>