



Kuva: Sari Tamminen

Pelin paikka

Toimintakertomus ja tulokset
Loppuraportti

*Muokattu viimeksi 5.8.2014
CC-BY-SA 3.0*



Sisällys

Projektin tavoitteet ja toteutus	3
Tapahtumat.....	4
Kirjastolaiset pelaajina	4
Pelikokoelma ja –toiminta kirjastossa	6
Pelien hankinta ja valinta	6
Pelien tarjonta kirjastossa	7
Pelaaminen kirjastossa.....	8
Pelaamisen hyvät ja huonot puolet	10
Johtopäätökset.....	11
Koulutukset	12
Keskustelu	12
Tulokset.....	13
Yhteisöllinen lautapeli.....	13
Lainaa pelikassi.....	13
Pelit HelMet.fi-sivulla.....	13
Pelitalon etäpisteet	13
Lautapeli valinnan työvälineet.....	13
Tietoraketti – pelillinen opetussuunnitelma.....	13
Kumppanuudet	14
Pelitoiminnan kehitys jatkossa.....	14
Pelin paikka: Miten onnistunut tapahtuma järjestetään?	15



Projektin tavoitteet ja toteutus

Pelin paikka -projekti toteutettiin Helsingin kaupunginkirjastossa ajalla huhtikuu 2013 – maaliskuu 2014. Projektin tavoitteena oli parantaa kirjaston pelitoimintaa, lisätä peliaineiston käyttöä ja tarjontaa kirjastossa ja luoda parempaa palvelua kirjaston asiakkaille vahvistamalla kirjastoammattilaisten asiantuntijuutta pelikulttuurin ja sisältöjen osalta sekä helpottaa arjen työskentelyä pelitoiminnan ja –kokoelman parissa. Tarkemmin projektin tarkoituksena oli

- Kirjastopelin toteuttaminen GameJam-tapahtumassa
- Näkyvyys yleisötapahtumissa
- Pasilan pelistudion ja muiden pelitapahtumien toteuttaminen
- Peli-asiantuntijuuden kehittäminen koulutuksen ja materiaalien avulla
- Yhteistyö muiden pelihankkeiden kanssa (Inno-hanke, Helsingin nuorisoasiankeskus, Pelitalo)
- Pyrkimys yhteistyöhön yritysten ja muiden alan toimijoiden kanssa
- Pelipalvelujen (lainaus, pelaaminen kirjastossa) kehittäminen ja konseptointi (ohjeistus, tuki kirjastoille)
- Läsnäolo somessa ja verkkonäkyvyys (hakukoneet)
- Tulosten julkaisu muiden käyttöön

Projektin aikana järjestettiin tapahtumatoimintaa, koulutuksia ja tutkimustoimintaa, kuten puhe-linkysely Helsingin kaupunginkirjaston toimipisteille. Projektissa toteutettiin myös viestintää (erityisesti sosiaalisessa mediassa), yhteistyötä muiden toimijoiden kuten Helsingin nuorisoasiankeskuksen Pelitalon ja asiakkaiden kanssa sekä tuotettiin uusia kokeiluja ja palveluita.

Projektitiimiin kuuluivat projektityöntekijä Heikki Marjomaa, suunnittelija Heini Oikonen ja viestintävastaava Sari Tamminen (syksy 2013). Lisäksi projektiin osallistuivat Renni Honkanen hankintayksiköstä sekä useat kirjastoammattilaiset tapahtumien ja tutkimustoiminnan kautta. Projektin ohjausryhmään kuuluivat tietohallintopäällikkö Jussi Vehviläinen, markkinointipäällikkö Roosa Kallio, kirjastonhoitaja Mikko Hiltunen ja projektipäällikkö Tero Huttunen Verkestä.

Tavoitteiden toteutumista tuki lisäksi yhteistyö muiden asiantuntijoiden kanssa (Pelikasvattajien verkosto, Gamebrarians Suomi, Media- ja kuvaohjelmakeskus, Tekniikan museo), tutustuminen uusiin pelituotteisiin (Oculus Rift), osallistuminen alan tapahtumiin (Gamescom, Digiexpo) ja yhteistyö organisaation eri yksiköiden välillä (hankinta, tapahtuma- ja markkinointiyksikkö, viestintäyksikkö, ICT-yksikkö).



Tapahtumat

Projektissa järjestettiin erilaisia tapahtumia asiakkaille sekä kirjaston tiloissa että yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Projekti järjesti tapahtumia 12 kpl, joihin osallistui yhteensä noin 800 henkilöä. Projektitiimi osallistui lisäksi 21:een kirjastojen tai muiden toimijoiden järjestämiin tapahtumiin, joihin osallistui yhteensä noin 8900 henkilöä.

Tapahtumien avulla luotiin asiakkaille ja kirjaston henkilökunnalle mahdollisuuksia kokeilla pelejä ja tutustua kirjaston pelitarjontaan sekä vahvistettiin yhteistyötä muiden peliasiantuntijoiden kanssa. Erityisen hyvin onnistuivat syksyn 2013 pelitapahtumat, joissa oli mahdollista testata Oculus Rift –virtuaalilaseja. Osallistujilta saatu palaute tapahtumista oli positiivista, erityisesti Pasilan pelikulma -tapahtumasarjasta syksyllä 2013 ja Lautapeliverstas-tapahtumasta maaliskuussa 2014, jossa suunniteltiin lautapeli yhdessä kirjaston asiakkaiden kanssa.

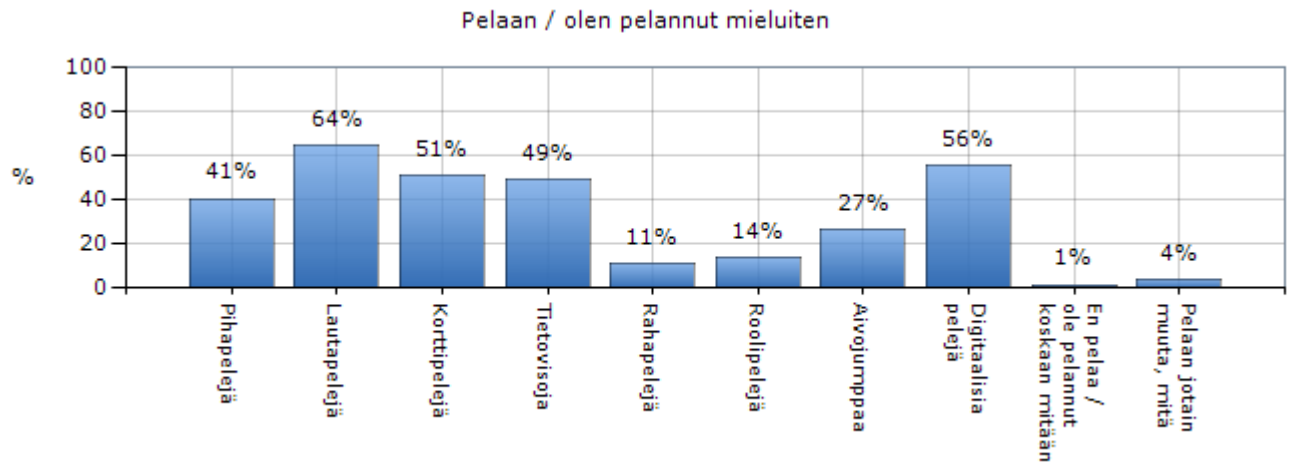
PVM	Tapahtuman kesto	Tapahtuma	Missä?	Toteuttaja	Kävijäärvio
26.6.- 10.7.2013,	3 päivää	Pyöräilyt	Puistot & Kaupunki	Pelin paikka	150
13.9.- 27.11.2013	7 x 4h	Pelikulmat	Pasilan kirjasto	Pelin paikka	500
24. - 27.10.2013	3 päivää	Kirjamessut	Messukeskus	Kirjasto	800
1.9.2013	4h	Maltsun avajaiset	Malminkartanon kirjasto	Kirjasto	50
5.-6.10.2013	2 päivää	Fanfest	Paasitorni	Muu	1000
9.11.2013	1 viikko	Kansallinen pelipäivä	Ympäriinsä. (mm. riku & entresse)	Pelin paikka	50
30.1.-1.2.2014	3 päivää	Winter-assyt	Messukeskus	Muu	1800
2.9.2013	4h	Yliopiston avajaiskarnevaali	Kaisaniemi, yliopisto	Muu	500
18.9.2013	4h	Innostu oppimaan	Wanha	Muu	1000
22.8.2013	4h	Taiteiden yö	Töölönlahti	Muu	130
8.11.2013	1 päivä	Ruutiexpo	Wanha satama	Muu	100
30.11.2013	1 päivä	Pulmia ja paradokseja	Kannelmäen kirjasto	Pelin paikka	50
13.2.2014	4h	Minicon	Kaupunkiverstas	Pelin paikka	10
18. - 22.2.2014	3 päivää	Reaktori	Suvilahti / Happi	Muu	100
2.-4.5.2014	3 päivää	GameJamLan	Millennium-paviljonki, musiikkitalon edusta	Muu	400
24.1.-26.1.2014	3 päivää	Finnish game jam -14	Happi	Muu	50
13.-14.6.2013	2 päivää	Keki-fillarikirjastot	Keskustan aluella	Kirjasto	100
7.7.2013	1 päivä	Skidit-festari	Kuudes Linja	Muu	80
5.-7.7.2013	3 päivää	Finncon	Kaapelitehdas	Muu	100
26.7.-28.7.2013	3 päivää	Ropecon	Dipoli	Muu	1300
7.-11.8.2013	3 päivää	Flow	Suvilahti	Muu	500
1.11.2013	2 päivää	Digiexpo	Messukeskus	Muu	500
4.10.2013	4h	Turun Kirjamessut	Turun messukeskus	Kirjasto	60
22.11.2013	4h	Sisällönkuvailupäivä	Yliopisto	Muu	60
14.-15.3.	2 päivää	Lautapeliverstas	Kaupunkiverstas	Pelin paikka	25
11.-12.4.2014	2 päivää	Oppi-festari	Finlandia-talo	Muu	250
15.5.2014	4h	Maunula-päivä	Maunulan leikki	Kirjasto	50
				YHT:	9715

Kirjastolaiset pelaajina

Helsingin kaupunginkirjaston työntekijöille toteutettiin kesällä 2013 kysely pelaamiseen liittyvistä kokemuksista ja osaamisesta. Kyselyyn vastasi 138 kirjaston henkilökunnan jäsentä. Vastaajia oli tasaisesti kaikista ikäluokista. Suurin vastaajaryhmä oli 51-55-vuotiaat, joka vastaa organisaation ikäjakaumaa. Miehiä vastaajista oli 42 %. Kyselyyn vastattiin kaikenkokoisista kirjastoista. Keskitettyjen palvelujen henkilökuntaa oli vastaajista 14 %.

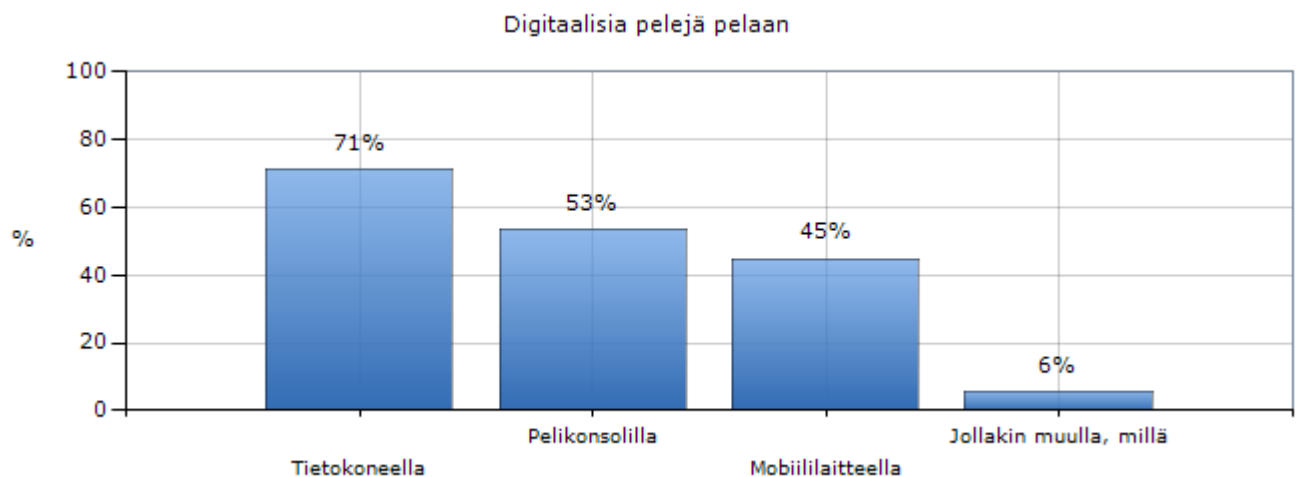


Kirjastolaiset ovat melko ahkeria pelaajia. Edellisestä pelikerrasta useimmilla vastaajilla oli vierähtänyt vain tunteja tai päiviä (57 % vastaajista). Neljännes vastaajista oli pelannut viimeksi kuukausia tai vuosia sitten. Useimmat pelasivat ainakin lautapelejä (64 % vastaajista) tai digitaalisia pelejä (55 % vastaajista). Kyselyyn vastanneista 1,4 % ei koskaan pelannut mitään.



Kirjastolaiset pelaavat useimmiten yksin (66 % vastaajista) tai porukalla (56 % vastaajista). Vähintään kolmannes vastaajista oli pelannut myös kaksin tai yhdessä joukkueen kanssa. Huomattava enemmistö, 68 % vastaajista pelasi tavallisesti muiden aikuisten seurassa. Eniten kirjastolaiset pelaavat vapaa-ajallaan. Töissä, osana sovittuja työtehtäviä, pelasi 7 % vastaajista.

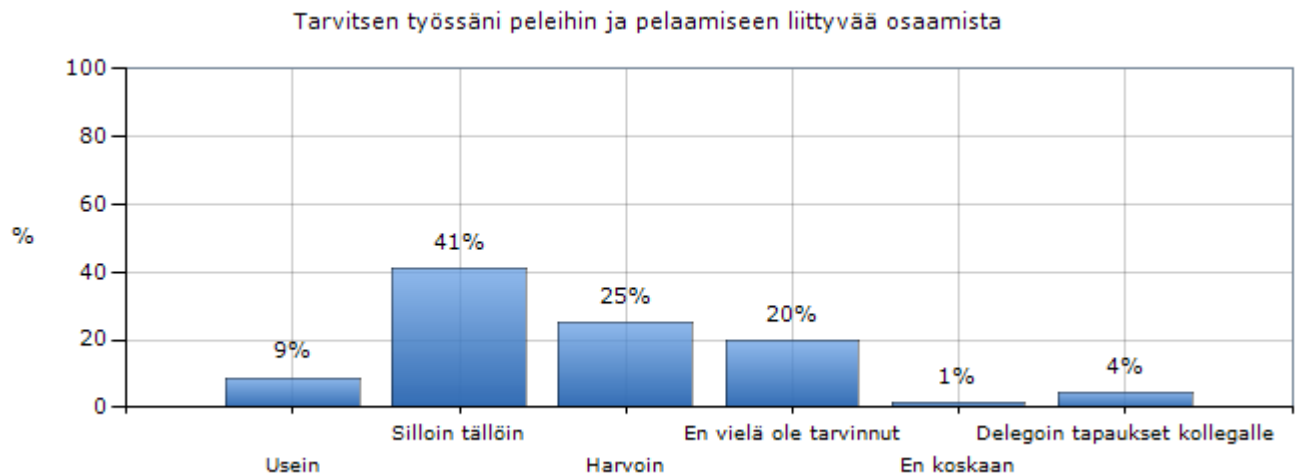
Enemmistö vastaajista oli pelannut lautapelejä, korttipelejä tai digitaalisia pelejä. Myös tietovisat ja pihapelit olivat melko suosittuja pelejä. Tietokone oli suosituin peliväline digitaalisten pelien pelaamiseen, mutta myös pelikonsoli ja mobiililaitte olivat kirjastolaisille tuttuja pelialustoja.



Kirjastojen pelitarjonta jakoi vastaajien mielipiteet. Puutteellisena tarjontaa piti 48 % ja riittävänä 42 % vastaajista. 2 % vastaajista piti valikoimaa liiallisena, mutta kukaan ei katsonut kokoelmaa tarpeettomaksi. 7 % vastaajista valitsi kuitenkin vastausvaihtoehdon, jonka mukaan asia ei kiinnostanut heitä.



Enemmistö kirjastolaisista koki tarvitsevansa peleihin liittyvää osaamista silloin tällöin. Kukaan ei kannattanut pelikieltoa kirjaston tietokoneille tai muille laitteille. Monet pitivät sopivana peliaikana kirjastossa tuntia päivässä, mutta myös kaksi tuntia, puoli tuntia ja rajaton peliaika saivat kannatusta. Kyselyn perusteella ei muodostunut yhtenäistä käsitystä siitä, millainen peliaika olisi sopiva kirjastoissa kirjastoammattilaisten näkökulmasta.



28 % vastaajista ei aikonut osallistua pelikoulutuksiin. Loput vastaajista aikoivat osallistua koulutuksiin, mikäli mahdollista tai esimiehen kehotuksesta. Kyselyn perusteella kirjastolaiset suhtautuvat pelaamiseen pääosin positiivisesti. Suhteessa *Pelaajabarometrin 2013*¹ tuloksiin kyselyyn vastanneet kirjastolaiset pelasivat keskimääräistä suomalaista enemmän sekä tietokoneella että pelikonsoleilla. Mobiilipelejä kirjastolaiset pelasivat saman verran kuin muut suomalaiset.

Pelikokoelma ja -toiminta kirjastossa

Talven 2013-2014 aikana toteutettiin peliaineistoihin ja pelitoimintaan liittyvä kysely, johon osallistuivat kaikki Helsingin kaupunginkirjaston toimipisteet. Kyselyyn vastasi kirjaston pelivastaava tai henkilö, jonka kirjasto itse valitsi vastaajaksi. Vastaajien työnimikkeet vaihtelivat kirjastovirkailijasta kirjastonjohtajaan.

Pelien hankinta ja valinta

Lähes kaikki Helsingin kaupunginkirjaston 37:stä toimipisteestä hankki kokoelmiinsa lautapelejä. Puolet toimipisteistä hankki lisäksi konsolipelejä. Ulkopelejä ja roolipelejä hankki noin kolmannes vastaajista. Pelit tarjottiin useimmiten lainattavaksi. Vain 13 % vastaajista hankki pelejä säännöllisesti joka kuukausi. Noin kolmannes vastaajista kertoi hankkivansa pelejä aina, kun niitä oli tarjolla kirjaston hankintaohjelmassa.

Pelien hankintaan liittyi huomattavaa vaihtelua ja monet vastaajista (42 %) kuvailivat hankintaa omin sanoin kuten ”vaihtelee”, ”pari kertaa vuodessa”, ”riippuu listasta” ja ”kun rahaa riittää”.

¹ Pelaajabarometri 2013: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>.



Useimmilla (68 %) ei ollut käytössään erillistä pelihankintoihin varattua budjettia ja rahatilanne vaikutti siihen, milloin ja mitä pelejä hankittiin. Vain kaksi vastaajaa määritteli peleihin varatun budjetin suhteessa kirjaston kokonaisaineistomäärärahaan. Peleihin varattu budjetti vaihteli muutamasta sadasta eurosta muutamaa tuhatta euroon.

Hankittavia pelejä kuvailtiin sanoin ”suosituimmat”, ”mielekästä”, ”tarjonnasta riippuen”, ”hitit” ja ”profiliin soveltuvia”. Noin kolmannes vastaajista hankki pelejä myös suoraan kaupasta hankinnan tarjonnan lisäksi.

Pelien hankinnasta vastasi yleensä joko tehtävään nimetty henkilö (54 %) tai tiimi (34 %). 10 % toimipisteistä pelihankinnoista vastaava ei ollut selvillä tai valinnat hoiti henkilö muiden tehtävien ohella. Lähes kaikki kirjastot (92 %) hankkivat peliaineistoja lapsille ja nuorille, mutta vain 42 % toimipisteistä hankki pelejä myös aikuisille. Neljännes vastaajista pyrki hankkimaan pelitarjontaa aktiivipelaajille. Monet kirjastot huomioivat asiakkaiden toiveet valinnassa.

Kysymys keskitetystä hankinnasta jakoi vastaajien mielipiteet voimakkaasti. 39 % vastaajista kannatti keskitettyä hankintaa, 42 % vastaajista vastusti sitä. Kannattajat korostivat, että keskitetty hankinta olisi perusteltua, koska tällöin valitsija olisi pelien asiantuntija. Osa koki pelien valitsemisen vaikeaksi ja osaamisensa puutteelliseksi. Monet vastaajista ehdottivat, että suosittujen konsolipelien tms. aineiston keskitetty valinta olisi mahdollista toteuttaa ilman, että se heikentäisi kirjastojen vaikutusvaltaa omaan kokoelmaansa.

Vastustajat perustelivat, että kirjaston tulee jatkossakin saada vaikuttaa oman kokoelmansa linjauksiin, kuten jättää halutessaan K18-pelit tai konsolipelit valitsematta. Monet vastaajat kokivat, että kirjastoilla on sellaista asiantuntemusta käyttäjäkunnastaan, jota ei voida korvata. Osalla vastaajista oli aikaisempia, negatiivisia kokemuksia keskitetystä valinnasta.

Pelien tarjonta kirjastossa

71 % toimipisteistä tarjosi lautapelejä pelattavaksi kirjaston tiloissa. Yhteensä lainattavia ja kirjastossa pelattavia lautapelejä oli tyypillisesti 5-20 kpl / toimipiste. Lähes puolet säilytti lautapelejä osastolla selkeästi merkityllä paikalla siten, että asiakkaat saattoivat omatoimisesti lainata tai käyt-



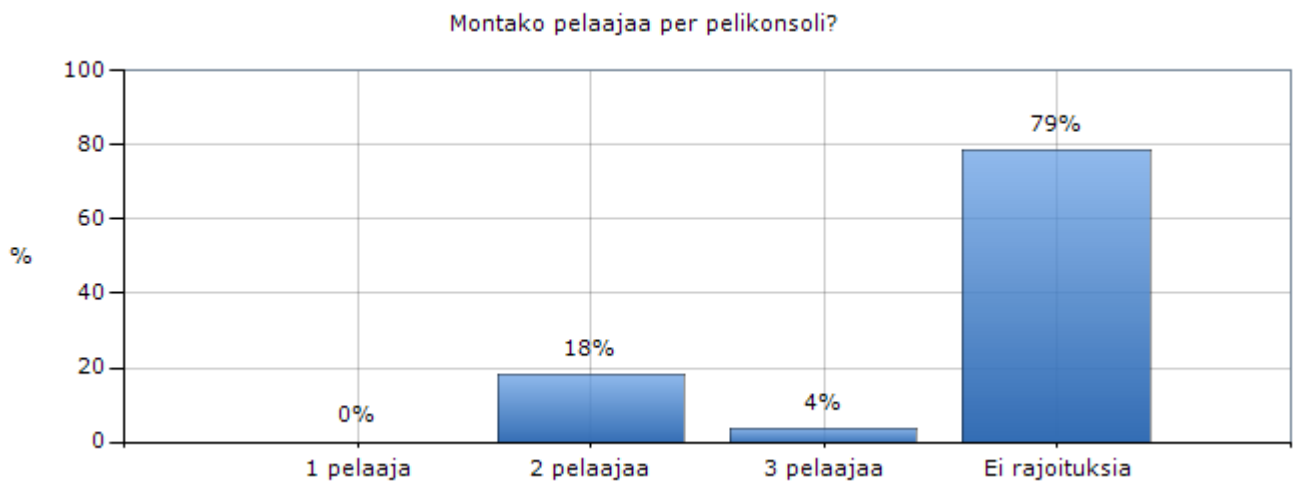
tää niitä. 24 % vastaajista säilytti lautapelejä tiskin takana siten, että ne annettiin pyynnöstä asiakkaalle. Lautapelien merkitsemiskäytännöt olivat muuten yhteneväiset, mutta osa kirjastoista lisäsi lautapelien kanteen tai koteloon sisällysluettelon.

Lauta- ja konsolipelit oli usein sijoitettu lastenosastolle ja roolipelejä säilytettiin tyypillisesti nuortenosastolla. Tyypillisesti kirjastossa oli 5-60 konsolipelin kokoelma, vaikka konsolipelejä ei tällä hetkellä hankittu aktiivisesti. Noin kolmasosassa toimipisteitä konsolipelikokoelman koko oli yli 100 kpl kirjastojen oman arvion mukaan.

Asiakkaat saivat tietää kirjaston pelikokoelmasta vierailemalla kirjastossa, jossa kokoelma oli näkyvillä tai tutustumalla listaan peleistä, joka oli saatavilla kirjastotilassa. HelMetin haku mainittiin myös useasti tietolähteenä. Osa vastaajista kertoi, että asiakkaat saavat tietoa peleistä kysymällä tai suullisesti. Yksi vastaajista mainitsi sosiaalisen median tietolähteenä, mutta muita verkkotiedotamisen kanavia ei mainittu. Vain muutamassa kirjastossa oli juliste tai muu mainos pelitarjonnasta.

Pelaaminen kirjastossa

Yli puolessa Helsingin kaupunginkirjaston toimipisteissä voi pelata kirjastossa Asko-asiakaskoneiden lisäksi Playstation 3 –pelikonsolilla. Noin viidesosassa oli käytössä myös lasten romppukone. Vain muutamassa kirjastossa oli tarjolla Xbox 360. Kahdessa toimipisteessä aloitettiin projektin aikana Pelitalon etäpistekokeilu. Pelitalo on Helsingin nuorisoihminen ja nuorisotyön asiantuntijayksikkö.

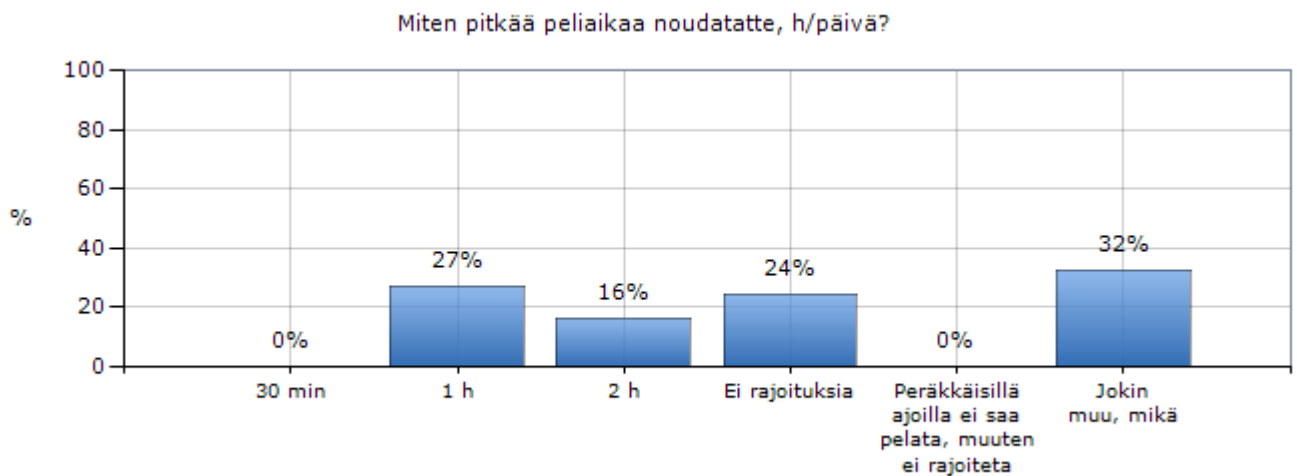


Yleensä kirjastoissa ei rajoiteta pelaajien määrää Playstation-pelipisteellä, mutta tietokoneilla kahden samanaikaisen pelaajan sääntö oli yleinen (51 %). Useimmiten pelikonsoli oli sijoitettu lasten- tai nuortenosastolle tai erilliseen toimintatilaan. Pelaamiseen ei ollut ala- eikä yläikärajoja, mutta aikuiset eivät yleensä pelanneet kirjaston pelikonsoleilla. Muutama vastaaja nosti esille, että ”aikuiselle ei ehkä ole helppoa mennä nuortenosastolle”. Tietokoneilla aikuiset pelasivat 45 % toimipisteistä vastaajien ilmoituksen mukaan.

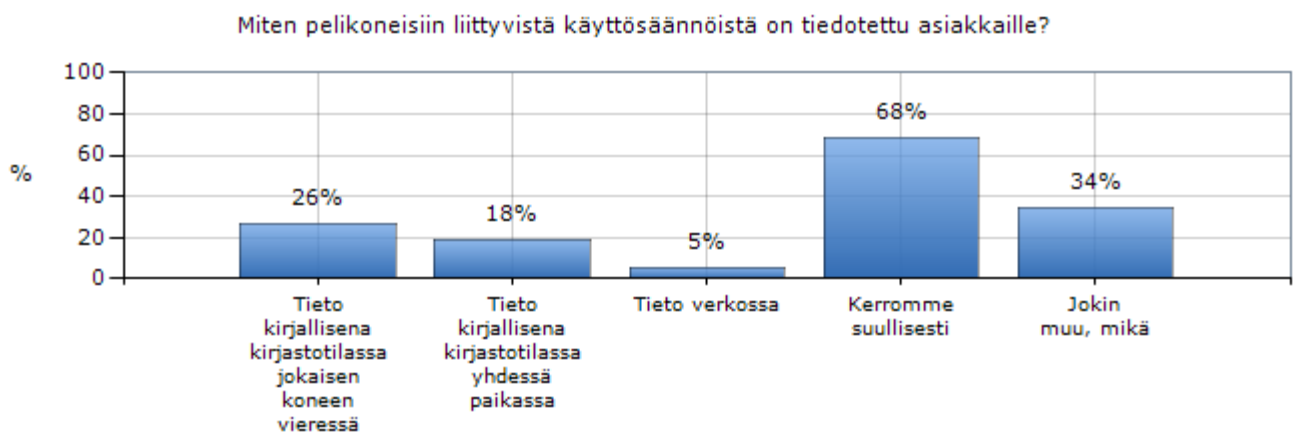


Neljäsosa kirjastoista ei käyttänyt lainkaan pelaajan rajoituksia. Yleisesti käytössä olleet rajoitukset olivat 1 tunti päivässä (27 %), 2 tuntia päivässä (16 %) tai tilanteesta riippuen, esimerkiksi jos pelaaja viettää useita tunteja peräkkäin pelaamassa. Muutamat vastaajat korostivat, että pelaajat huolehtivat itse peliajastaan.

Pelikonsolin sai käyttöönsä yleensä varaamalla ajan Astasta kirjastokortin numerolla ja tunnusluvulla, kirjastotilassa olevan jonotuslistan kautta tai muuten erikseen pyydettyä. Monissa kirjastoissa pelikonsoli oli käytössä vain tapahtumien aikana tai tiettyinä peliaikana, esimerkiksi muutama tunnin ajan viikossa. Usein pelikonsoli ei ollut käytettävissä koko päivän ajan vaan otettiin käyttöön esimerkiksi klo 13 alkaen (koulupäivän jälkeen).



Monissa kirjastoissa sovellettiin sääntöjä tilanteen mukaan. Kirjastossa pelattavien pelien valinnassa oli kiinnitetty huomiota ikärajoihin ja äänenkäyttöön kirjastotilassa. Osa kirjastoista seurasi aktiivisesti lasten pelaamista ja nettikäyttämistä ja puuttui ”veripeleihin”, ”aikuisviihdepeleihin” ja ”tuhmiin peleihin”. Tällaiset kielletyt pelaamisen muodot yhdistettiin useimmiten ”selainpelaamiseen”. Moni vastaajista myös nosti esille, ettei pelaajia ”aktiivisesti kytätä” tai ”ei ole tarvinnut puuttua”.



Useimmat kirjastot (68 %) tiedottivat pelikoneisiin ja pelaamiseen liittyvistä säännöistä suullisesti. Vain 26 % toimipisteistä kertoi säännöistä kirjallisesti pelikoneiden vieressä. Useista kirjastoista



yhteisesti sovitut säännöt puuttuivat tai asiakkailta odotettiin aktiivisuutta muiden asiakkaiden opastamisessa. Useimmiten sääntöjä ei laadittu yhdessä asiakkaiden kanssa (53 %). Useimmat vastaajista eivät kokeneet tarpeelliseksi laatia sääntöjä yhteisiksi esimerkiksi kirjaston ja nuorisotalon välillä tai Helsingin kirjastoissa. Toisaalta sääntöpohjaa tai muuta yhteistä lähtökohtaa pidettiin hyvänä ideana.

Pelaamisen hyvät ja huonot puolet

Yli puolet kirjastoista ei ollut kokenut ongelmia kirjastossa pelaamisesta. Kolmasosa vastaajista kertoi, että ongelmia oli harvoin. 16 % vastaajista koki, että ongelmia on lähes aina. Useimmiten ongelmat liittyivät äänenkäyttöön, hälinään ja innostumiseen. Muutama vastaava kertoi, että pelaamiseen liittyy riitelyä. Osa vastaajista täsmänsi, ettei äänenkäyttö tai lasten väliset riidat liity pelaamiseen sinänsä.

Pelaamisen hyötynä pidettiin pelaamisen sosiaalisuutta, pelaamisen rauhoittavaa vaikutusta lapsiin, pelitarjonnan ja pelimahdollisuuksien houkuttelevuutta erityisesti lasten ja nuorten keskuudessa, yhdessä pelaamista ja kontakteja asiakkaiden välillä sekä asiakkaiden ja henkilöstön välillä. Moni myös mainitsi, että pelaamisen myötä syntyy hyvää yhteishenkeä ja eri-ikäiset pelaavat yhdessä. Tutustuminen uusiin ihmisiin ja yhdessä viihtyminen ovat myös tärkeitä pelaamisen hyviä puolia.

”Jotkut lapset tulee vaan pelaamisen takia”

”Kontakteja enemmän kun on pelejä”

”Tutustuminen nuorten asiakkaiden kanssa helpottuu”

”Yllättävän sosiaalistavan näköistä touhua”

”Kävijämäärät lisääntyvät. Pelaaminen on itsessään hyvä ja kehittävä asia.”

”Kiva yhteinen harrastus”

”Isolla porukalla ja hyvällä meiningillä pelataan”

Reilu neljäsosa kirjastoista järjesti pelikerhoja kirjastossa. Useimmat olivat osallistuneet Kansalliseen pelipäivään. Kirjastot järjestivät myös itse kehittämiään tapahtumakonsepteja, kuten Legorakentelutapahtuma, Ralliratti, peliturnaukset ja aikuisten pelivinkkaus. Säännöllistä pelitoimintaa oli monissa kirjastoissa, yleensä lautapeli- tai konsolipeli-ilta, shakkikerho tai fifaturnaus. Useimmiten kirjastolainen toimi tapahtuman vetäjänä. Yhdessä kirjastossa asiakkaat olivat itse ehdottaneet ja järjestäneet pelitapahtuman.

Useimmiten kirjastossa pelaamista ei tilastoitu (tapahtumatilastoja lukuun ottamatta). Kirjastoissa pelasivat eniten vastaajien mielestä joko tytöt tai pojat, varhaisnuoret eli noin 9-13-vuotiaat tai alakouluikäiset. Vastaajat eivät yleensä tienneet, oliko alueella peliharrastajia. Noin kymmenesosa vastaajista pelasi usein työssään kirjaston asiakkaiden kanssa. Lähes puolet vastaajista (42 %) ei pelannut työkseen, useimmiten resurssisyydestä.

Asiakkaat kyselivät kirjaston pelitarjonnasta ja jättivät kirjastoille peleihin liittyviä hankintaehdotuksia. Pelaamisesta ja pelitarjonnasta tulee verrattain vähän sekä negatiivista että positiivista palautetta. Useimmiten vastaaja mainitsi joko pelkästään negatiivisen tai pelkästään positiivisen asiakaspalautteen. Muutama mainitsi, että negatiivisen palautteen määrä on vähentynyt.



Kirjastoilla oli melko vähän kokemusta yhteistyöstä erilaisten kumppanien kanssa pelitoiminnan osalta. Yleisimpiä kumppaneita olivat yhdistykset, nuorisotoimi ja Kansallinen pelipäivä.

Osa vastaajista halusi saada tukea pelien valintaa, osa tapahtumien järjestämiseen. Varsinkin ”valmiita tapahtumia” tai lisähenkilökuntaa toivottiin. Osa vastaajista oli valmis auttamaan muita kirjastoja pelitoiminnan tai –kokoelman kehittämässä. Useimmille vastaajille Pelin paikka – projekti oli ennestään tuttu.

Johtopäätökset

Kyselyn perusteella voidaan todeta, että kirjaston pelitarjontaa ja kokoelman kattavuutta heikensi erillisen hankintabudjetin puuttuminen monista toimipisteistä ja tietyn aineistotyyppin rajaaminen pois valikoimasta. Pelien saatavuutta heikensi peliaineiston sijainti tiskin tai muun esteen takana ja tiedotuksen vähäisyys tai yksipuolisuus. Pelikokoelman laadukkuutta edisti kirjastolaisten vastuullinen suhtautuminen peliaineiston valintaan ja asiakkaiden hankintaehdotukset, jotka otettiin aktiivisesti huomioon. Pelien saatavuutta edisti kattava luettelointi, hankintalistojen monipuolisuus ja aineiston selkeä sijoittelu kirjastotilaan.

Pääsääntöisesti vastaajat suhtautuivat peliaineistoihin ja pelaamiseen kirjastossa positiivisesti tai neutraalisti. Monissa kirjastoissa oli myös aktiivisesti pyritty kehittämään pelitapahtumia, pelikokoelmaa tai pelaamiseen liittyvää henkilöstön osaamista. Osittain peleihin suhtauduttiin samoin kuin sarjakuviin muutama vuosikymmen sitten. Peliaineisto oli usein sijoitettu lastenosastolle, joskus silloinkin, jos aineistoon kuului selkeästi aikuisille suunnattuja pelejä. Monet kirjastot eivät hanki K18-pelejä, koska ne eivät sovellu oletetulle lainaajaryhmälle eli lapsille.

Vastaajat nostivat itse esille pelaamisen sosiaalisen ja ryhmän toimintaa tukevan näkökulman. Pelaamista ja pelejä arvostettiin vähintään hyvänä ajanvietteenä ja lapsille ja nuorille suunnattuna tekemisenä. Aktiivisinta pelaajaryhmää² eli aikuisia pelaajia ei huomioitu kaikissa kirjastoissa pelien valinnassa ja harvoin pelitoiminnassa.

Pääosin vastaajat olivat vastauksissaan johdonmukaisia lukuun ottamatta pelaaja-kohderyhmän tuntemusta. Vastaajat korostivat kirjastojen asiantuntemusta omista asiakkaistaan, mutta eivät toisaalta tienneet, oliko kirjaston alueella peliharrastajia.

Kyselyn avulla saatiin uutta tietoa liittyen pelaamisen käytäntöihin ja sääntöihin kirjastoissa ja pelien valitsemisen kriteereihin. Tulevaisuudessa tarvitaan lisäksi kartoitusta erityisesti aikuisten asiakkaiden odotuksista ja tarpeista pelikokoelman suhteen.

² Pelaajabarometri 2013.



Koulutukset

Projektin aikana järjestettiin koulutusta kirjaston henkilöstölle ja esimiehille. Koulutuksen sisällöt suunniteltiin sopiviksi erityisesti niille, joilla ei ollut aikaisempaa kokemusta peleistä ja pelaamisesta kirjastopalveluna tai muuten. Koulutuksessa käytiin läpi pelejä ja pelaamista kirjastonäkökulmasta perusasioista lähtien ja tuotiin esille, että pelaamiseen liittyy erilaisia asiakasryhmiä. Pelaaminen on laaja ilmiö, joka koskettaa myös sellaisia asiakasryhmiä, jotka eivät itse pelaa.

Syksyllä 2013 järjestettiin yksi erillinen koulutus, johon osallistui 6 henkilöä. Muut koulutukset järjestettiin henkilöstöfoorumien yhteydessä keväällä 2014. Lisäksi koulutettiin esimiesten strategia-päivässä 11.12.2013 ja kirjastojen tapahtumissa. Koulutuksiin osallistui arviolta 30 % kirjaston henkilökunnasta.

Koulutukset onnistuivat hyvin, mutta muiden käynnissä olleiden hankkeiden ja työresurssien takia osallistujia oli vaikea saada erillisiin koulutuksiin. Kouluttajana toimi pääosin Heikki Marjomaa.

Keskustelu

Helsingin kaupunginkirjaston Helmi-intrassa käytiin projektin aikana kaksi laajamittaista keskustelua pelaamisesta ja pelien asemasta kirjaston toiminnassa. Keskusteluissa korostuivat vastakkaiset mielipiteet pelaamisen puolesta ja vastaan. Keskustelussa ei saavutettu yhtenäistä näkemystä peleistä kirjastossa.

Pelin paikka –projekti osallistui keskusteluun ennen kaikkea tuottamalla tiedoksi hyviä tietolähteitä ja pelitoiminnan esimerkkejä. Vastaavia kärjistyneitä mielipiteitä ei pääsääntöisesti tullut esille projektin järjestämissä koulutuksissa. Keskustelu osoitti, ettei verkkokeskustelu ole sopiva väline sellaisen asian käsittelyyn, johon liittyy ratkaisemattomia voimakkaita mielipiteitä. Toisaalta keskustelu antoi monelle kirjastolaiselle sysäyksen muodostaa mielipide pelaamisesta kirjastossa.

Pelitoiminnan kehittäminen vuorovaikutuksessa kirjastolaisten ja asiakkaiden kanssa edellyttää mahdollisuutta keskustella asiasta avoimesti työyhteisössä esimerkiksi osana normaalia kokoustoimintaa. Keskustelun tavoitteena on sallia mielipide-erot, mutta muodostaa riittävä yhteinen sopimus siitä, mikä on kirjaston rooli pelaamisen paikkana ja pelien tarjoajana.



Tulokset

Pelin paikka –projektissa toteutettiin useita konsepteja tapahtumien lisäksi.

Yhteisöllinen lautapeli

Pelin paikka järjesti maaliskuussa 2014 ensimmäisen kirjastolähtöisen lautapelisuunnittelutapahtuman, joka kesti 25 tuntia. Tapahtuman taustalla oli yhteistyö kansainvälisen GameJam-toiminnan kanssa. Tapahtumaan osallistui 23 osallistujaa ja useita kirjastolaisia. Lautapeli suunniteltiin kolmessa ryhmässä: visuaalinen toteutus, pelattavuus ja pelikonsepti. Tuloksena syntyi ”Suuri avaruuspako” –lautapeli, jota työstetään yhdessä osallistujien kanssa ja painatetaan vuoden 2014 loppuun mennessä. Peliä voi pelata jatkossa kirjastoissa.

Yleensä pelisuunnittelu toteutetaan pienissä ryhmissä. Toimintamalli oli siten uusi myös osallistujille. Palaute tapahtumasta oli positiivista: suunnittelu laajassa ryhmässä koettiin raskaammaksi, mutta toisaalta palkitsevammaksi kuin pienessä ryhmässä. Tapahtumaan osallistui sekä peliharrastajia että pelialan ammattilaisia. Yhteistyö jatkuu aktiivisena projektin jälkeen.

Lainaa pelikassi

Lainattavat pelikassit toteutettiin keväällä 2014 ja ne tulevat kaikkien Helsingin kaupunginkirjaston toimipisteiden käyttöön vuoden 2014 aikana. Pelikassin tarkoituksena on tuoda näkyvyyttä kirjastojen lautapeliaineistoille.

Pelit HelMet.fi-sivulla

Helmet.fi-verkkosivulle laadittiin laaja katsaus Helsingin kaupunginkirjaston pelitarjontaan ja pelitoimintaan.

Pelitalon etäpisteet

Pelitalon etäpisteet avattiin keväällä 2014 Kontulan ja Lauttasaaren kirjastoihin. Kummassakin etäpisteessä on viisi pelikonetta. Toiminta jatkuu hankkeen jälkeen yhteistyössä Pelitalon kanssa.

Lautapelien valinnan työvälineet

Lautapelien valintaan laadittiin yhteistyössä hankintayksikön kanssa uusi käytäntö. Jatkossa lautapelilistoja tarjotaan neljä kertaa vuodessa, mikä helpottaa valintojen ennustamista ja budjetointia.

Tietoraketti – pelillinen opetussuunnitelma

Tietoraketti on pelillinen opetussuunnitelma, joka on suunnattu 7-luokkalaisten tai vanhempien tiedonhaun opetukseen. Tietoraketti on julkaistu Kirkou-alustalla <http://www.kirkou.fi/> ja vapaasti käytettävissä myös muissa kirjastoissa. Tietorakettia ylläpitää ja jatkokehittää Helsingin kaupunginkirjaston johtava pedagoginen informaattikko.



Kumppanuudet

Gamebrarians Suomi. Pelien kanssa toimivien kirjastolaisten verkosto, joka toimii pääasiassa Facebook-ryhmässä. Osa Nordic gambrarians –verkostoa, joka yhdistää pohjoismaisia pelaavia kirjastolaisia.

Helsingin nuorisasiankeskuksen Pelitalo. Pelaamiseen ja pelikulttuuriin keskittynyt nuorisotoimen toimipiste, joka järjestää myös tapahtumatoimintaa.

Inno-hanke. Helsingin nuorisasiankeskuksen määräaikainen hanke, jonka tavoitteena on edistää peliosaamista ja joka tarjoaa koulutusta kasvattajille ja muille toimijoille.

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö / Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. MeKu koordinoi ja edistää kansallista mediakasvatusta, kouluttaa kuvaohjelmaluokittelijoita ja valvoo heidän toimintaansa sekä valvoo kuvaohjelmien tarjoamista.

Pelikasvatusseura. Pelikasvatusseura julkaisi vuonna 2013 ensimmäisen suomenkielisen oppaan pelikasvattajille: Pelikasvattajan opas.

Pelitalo.fi. EHYT ry:n viisivuotinen pelitaitoprojekti, joka tarjoaa tietoa peleistä pelaajille, vanhemmille ja asiantuntijoille.

Suomen elektronisen urheilun liitto. SEUL toimii suomalaisen kilpapelipurheilun keskusjärjestönä, tehtävänä on kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa.

Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. Verken tehtävänä on kehittää verkossa ja verkon avulla tehtävää nuorisotyötä sekä palvella nuorten parissa toimivia ammattilaisia valtakunnallisesti.

Pelitoiminnan kehitys jatkossa

Heikki Marjomaa jatkaa projektin päätyttyä palvelukoordinaattorina, joka vastaa Helsingin kaupunginkirjaston pelitoiminnan kehittämisestä, ylläpidosta ja verkostotoiminnasta. Heikki toimii myös seudullisesti ja kansallisella tasolla kirjastojen peliasioiden asiantuntijana.

Seudullinen peliryhmä uudistuu syksyllä 2014 ja kattaa jatkossa hankintojen lisäksi myös pelikasvatuksen ja erilaiset pelaamisen muodot sekä pelit palveluna. Ryhmään kuuluvat HelMet-kirjastojen edustajat. Kirjasto osallistuu jatkossa aktiivisesti pelialan keskeisiin tapahtumiin kuten Assemblylle ja Ropeconiin.

Syksyllä 2014 Helsingin kirjastojen käyttöön tulevat pelihankintojen suosittelulistat, joiden perusteella kirjastot voivat halutessaan tehdä pelivalintansa.



Pelin paikka: Miten onnistunut tapahtuma järjestetään?

Julkaistu alun perin Helmi-intrassa 17.4.2014

Pelin paikka -hanke käynnistyi keväällä 2013 ja järjesti vuoden aikana yhden jos toisenkin tapahtuman. Suurin osa tapahtumista sujui hyvin ja kävijöitä oli odotettua enemmän, mutta erääseen helmikuiseen tapahtumaan paikalle saapui vain muutama asiakas. Aijai, nyt tehtiin moka, mutta missä meni vikaan? Olimme toimineet lähes samalla tavalla kuin ennenkin, mutta jostain syystä resepti ei enää toiminut. Tuntui siltä, että asiakkaiden saavuttaminen oli mystistä puuhaa.

Noin viiden minuutin voivottelun jälkeen aloimme tarkemmin miettiä, mistä oli kyse ja voisiko mokasta oppia jotakin. Asiakkaat kun ovat ihmisiä eivätkä noin yleensä kovin mystisen oloisia.

Milloin uudenlaisen tapahtuman järjestäminen kannattaa, milloin toimii paremmin keskittyä kirjaston pysyviin palveluihin tai toistuvaan kerhotoimintaan? Jos aikaa on vähän, mitä kannattaa toteuttaa, mitä karsia?

Keräsimme yhteen vinkit sekä onnistuneiden että epäonnistuneiden tapahtumien järjestämiseen. Suosittelemme molempien kokeilemista, mutta pääpaino kannattaa pitää onnistumisissa, niistä jää mukavampi fiilis.

Pelin paikka -hanke päättyy maaliskuun 2014 lopussa ja kerromme pian lisää hankkeen tuloksista. Toivomme, että näiden vinkkien perusteella pelitapahtumien järjestäminen jatkuu onnistuneesti. Lisää vinkkejä ja tukea pelitoimintaan kannattaa kysyä Heikiltä, heikki.marjomaa@hel.fi.

Vinkit perustuvat omiin kokemuksiimme ja voimme myös erehtyä: hauskaa ja pohtivaa lukemista!

Toimii

Mukaan valmiiseen tapahtumaan

Pelin paikka osallistui vapaaehtoisvoimin järjestettyyn Fanfest-tapahtumaan lokakuussa 2013, jossa kirjaston pelitoimintaan osallistui satoja nuoria ja nuoria aikuisia. Kirjaston ei tarvinnut käyttää aikaa tapahtumasta viestimiseen, ainoastaan sisältöjen suunnitteluun ja toteutukseen. Muita vastaavia tapahtumia ovat esimerkiksi Ropecon, Assembly, GameJam ja Reaktori.

Pelikerhot ja säännölliset tapahtumasarjat

Pasilan kirjastossa syksyllä 2013 järjestetty Pelikulma-tapahtumasarja oli menestys. Tapahtumassa oli keskimäärin 80 kävijää/kerta. Sana tapahtumasta kiersi asiakkailta toiselle ja mukaan saatiin aikuisia osallistujia Vantaalta asti. Pasilan vakituiset kirjastokävijät, varsinkin lapset, osasivat odottaa tapahtumaa aina perjantai-iltapäivisin ja hakeutuivat hyvissä ajoin paikan päälle. Pelikerhot ja säännölliset tutun porukan tapaamiset on koettu toimiviksi muissakin kirjastoissa.

Kahvi pysäyttää

Pelikulmassa tarjottiin kahvia osallistujien lisäksi myös ohikulkijoille, jotka jäivät usein hetkeksi seuraamaan toimintaa. Jos pannullinen kahvia saa tapahtumaan kaksinkertaisen kävijämäärän, se kannattaa.



Lautapelit kirjastossa

Kaikkeen ei tarvita tapahtumaa. Kirjaston kävijöiden on helppo jäädä pelaamaan, leikkimään tai lukemaan kirjastossa, jos pelit, nojatuolit ja lelut on nostettu valmiiksi saataville asiakastiloihin ja niihin uskaltaa koskea ilman lupaa.

Kumppani tapahtuman järjestäjänä

Eivätkö resurssit riitä tapahtuman järjestämiseen? Lainaa kirjaston tila yhdistykselle, dj:lle tai muulle tapahtumajärjestäjälle, joka kutsuu itse väkeä paikalle. Tällainen malli on käytössä ainakin Kympin kirjastossa. Myös tapahtuman rekvisiitan lainaaminen onnistuu, esimerkiksi Pelin paikka lainasi Tekniikan museolta vanhoja retropelejä tapahtumaansa.

Hittituote saatavilla

Pasilan Pelikulman suosioon vaikutti vastikään hankittu Oculus Rift, jota ei voinut vielä ostaa kaupasta ja jota asiakkaat pääsivät testaamaan tapahtumassa. Sekä MB-lehti että Hesari kävivät paikan päällä laitteen tutustumassa ja julkaisivat aiheesta jutun. Puoli vuotta myöhemmin Oculus Rift ei enää vetänyt väkeä paikalle, koska laitteesta kiinnostunut yleisö oli ehtinyt testata laitetta aikaisemmin. Pitää olla eka tai ainakin ensimmäisten joukossa.

Hittituote lähellä

Jos hittijuttuja – esineitä tai henkilöitä – löytyy lähiympäristöstä, niitä kannattaa kysyä kirjaston tapahtumaan. Puistolankirjaston Angry Birds -tapahtuma sai valtavasti sekä osallistujia että mediahuomiota.

Asiakkaat suunnittelemaan

Oulunkylässä sovittiin pelikerhosta yhdessä asiakkaiden kanssa ja toteutettiin kerho silloin kuin se asiakkaille parhaiten sopi. Kerhoon valittiin sisältöjä sen mukaan, mitä asiakkaat toivoivat. Kävijöitä käy yhä säännöllisesti ja paljon.

Saa vain meiltä, ei muualta

Kirjastossa voidaan järjestää myös sellaisia tapahtumia, joita ei missään muualla järjestetä. Novellikoukku on hyvä esimerkki uudesta ideasta, josta pääsee nauttimaan vain kirjastossa. Novellikoukku on nopeasti levinnyt laajalle ja se on helppo toteuttaa kirjastolaisten osaamisella.

Viikonlopun perhetapahtumat

Perhetapahtumista tuntuu olevan aina pulaa eli yleisöä löytyy, jos tapahtumasta tiedottaa ahkerasti. Kannelmäen kirjaston Pulmia ja paradokseja -tapahtumassa kävi mukavasti perheitä ja toteutuksessa hyödynnettiin Summamutikka-keskuksen osaamista. Kirjaston oma henkilökunta ei joutunut liikaa venymään, kun mukana oli muitakin. Tapahtuman järjestäminen vei kuitenkin aikaa viestinnän ja yhteistyön järjestämisessä, vaikka Summamutikka tarjosi ohjelman.

Katsoa saa

On ihan ok osallistua vain katsomalla. Järjestä tapahtuma siten, että osa voi vain seurata tapahtumaa ja



Heikki Marjomaa / Heini Oikkonen

Pelin paikka, Helsingin kaupunginkirjasto

rohkeimmat uskaltavat osallistua ja olla esiintyjinä muille. Esimerkiksi 3D-tulostimeen kaikki eivät uskaltaisi koskea, mutta sen seuraaminen on silti kiinnostavaa.

Koskeakin saa

Pelin paikka hankki pienen ja edullisen setin erilaisia pulmapelejä, joka on ollut mukana useissa tapahtumissa. Pulmapelit saavat asiakkaat kahvin tavoin hetkeksi pysähtymään, jolloin on aikaa jutella kirjaston palveluista tai asiakkaiden odotuksista. Vinkki tähän loistohankintaan tuli TaMasta.

Ei tarvitse puhua

Toinen näpräilyyn liittynyt onnistuminen tapahtui Pasilan kirjastossa, jossa asiakkaat saavat pelata yhdessä palapeliä. Seuraa tapahtumaa <https://www.facebook.com/Pasilankirjasto>. Palapeliä pelatessa ei tarvitse koko ajan puhua tuntemattomien kanssa, mutta silti voi tehdä jotakin yhdessä. Tapahtuman hinta oli suunnilleen 40 € palapeli, 10 € vieraskirja sekä tietysti pöydän kantamiseen tarvittava liike-energia.

Metsästä (uusi) asiakas

Kesällä 2013 Pelin paikka kokosi pelifillarin ja pisti menoksi. Pelifillari oli yksi kirjaston hankkimista polkupyöristä, joilla pääsi ajelemaan asiakkaiden perässä ja lainaamaan kirjoja suoraan puistoissa tai hiekkarannoilla. Pelifillarin suuri suosio oli suurimmillaan Tokoinrannassa, jossa pelaamista saivat sekä puiston vakikävijät että leikkipuiston perheet. Fillari tavoitti hyvin kaikenlaisia kävijöitä ja uusia asiakkaita. Pelin lopuksi muutamat uskalsivat kysyä, sopsisiko palata kirjaston asiakkaaksi, vaikka sakkoja olikin kymmenen vuotta sitten päässyt kertymään.

Paikallisuus

Paikalliset aiheet ja tapahtumat ovat jotakin sellaista, jota ei ole mahdollista saada mistään muualta. Paikallinen tapahtuma voisi olla vaikka historiallinen kuvashow oman asuinalueen rakentamisesta, paikallinen runoklubi, jossa kirjoitetaan ylistyksiä alueen ostoskeskukselle tai valokuvanäyttely, johon kuka tahansa saa tuoda kuvan lähialueen suosikkipaikastaan.

Tilaa asiantuntija

Sinä voit esiintyä asiantuntijana. Monet vanhempainyhdistykset, koulut tai opettajanhuoneet kaipaisivat peliasiantuntijaa, joka pääsisi käymään ja kertomaan pelisisällöistä sekä kirjaston tarjonnasta. Jos et ehdi tai uskalla itse, kysy apua Heikiltä heikki.marjomaa@hel.fi, Lealta lea.kuusirati@hel.fi tai vinkkaustiimiltä <https://www.facebook.com/vinkkaustiimi>.

Etsi vapaaehtoinen

Tapahtumaan osallistujilla on aina odotuksia siitä, millaisia tarpeita tai toiveita tapahtuman tulisi täyttää. Voi olla vaikea tyydyttää näitä erilaisia odotuksia kerralla. Vapaaehtoiset sen sijaan ovat yleensä valmiita sitoutumaan ennalta kerrottuihin odotuksiin ja haluavat toimia siten, että vapaaehtoistyöstä on hyötyä muille. Miltä näyttäisi tapahtuma, jossa olisi mukana vain vapaaehtoisia, ei lainkaan osallistujia? Jos kysymys tuntuu vaikealta, harkitse edes kirjastomummoa tai -vaaria lukemaan satuja joka torstai klo 17.



Ei toimi

Yleishappeninki

Nyt meillä on tällainen tapahtuma, missä ne asiakkaat oikein on? Jos tapahtumasi on järjestetty vain siksi, että pitää järjestää tapahtuma, se luultavasti ei kiinnosta ketään erityisesti. Jos tapahtumassa voi tehdä sitä, mitä asiakkaat muutenkin tekisivät, miksi tulla mukaan? Tapahtumaan osallistuminen on aina tutun kynnyksen ylittämistä, siksi sen pitää olla tarpeeksi kiinnostavaa tai erityistä, jotta tutuista ympyröistä viitsisi poistua.

Älä kerro kenellekään

Tapahtumaan on hankala tulla, jos siitä ei tiedä. Tapahtuman tiedottamiseen menee huomattavasti aikaa ja ensimmäisellä kerralla opeteltavaa riittää. Jos et ehdi viestiä, et ehdi järjestää tapahtumaa. Tähän mennessä ei ole keksitty sellaista yhtä luukkua, jonne tiedottamalla tieto tapahtumasta kulkisi kaikille. Tiedottaa ja viestiä pitäisi Metro-lehden menopalstalla, HelMetissä tietysti, Facebookissa, kirjaston tiloissa, viereisen koulun tiloissa, mediatiedote viestintään ja sitä kautta lehdistölle, julisteita läheiseen kauppaan ja sähköpostia koulun opettajille ja alueyhdistykselle postikortti ja kenelle sitä vielä pitikään... Kaikille et voi viestiä, joten valitse kanavasi, mutta viesti useampaa kuin yhtä kanavaa pitkin.

Kyllä yksinkin voi pitää tapahtuman

No ei yleensä voi. Tapahtuma on toimintaa ja yleensä on hyvä, jos mukana on ainakin kaksi järjestäjää, jotta edes toinen ehtii jutella asiakkaiden kanssa eikä vain ohjata heitä kahvin/esiintyjän/tuolin tai muun sellaisen luokse. Perusohje on, että tapahtumaan tarvitaan vähintään yksi juontaja ja yksi käytännön kahvinkääntäjä.

Iso barrikadi

Tapahtuma on järjestetty siten, että tilaan täytyy erikseen tulla eikä se edes näy etuovelta. Kuka uskaltaisikaan ensimmäisenä tyhjään tilaan? Ei välttämättä kukaan. Voit lieventää barrikadia A-standien tai kahvin avulla.

Hiljainen todistaja

Tapahtuman järjestäjältä odotetaan yleensä aktiivisuutta ja kykyä puhua. Jos sinä et uskalla puhua asiakkaille, ei asiakas uskalla puhua sinulle. Puhumattoman tapahtumajärjestäjän toinen versio on piiloutuva tapahtumajärjestäjä – istu niin, ettei kukaan voi nähdä sinua pylvään/kaapin/pöydän takaa.

Lähen meneen

Tapahtumajärjestäjä tai muu tapahtuman väki ei voi lähteä sopimatta kahville kesken tapahtuman. Tauolle pitää päästä, mutta asiasta voidaan varmaan sopia ilman outoja katoamisia.

Mahtava mutta selittämätön

Ideointi tekee hyvää. Hyvät ideat on mahdollista selittää ymmärrettävällä tavalla. Osallistuisitko sinä tapahtumaan, joka perustuisi niin hyvälle idealle, että ei sitä voi oikeastaan selittää, koska se toimii vaan täällä meillä ja se on niin yksilöllistä, kato sinne tulee sellainen, no kyllä sä tiiät, ja ei sitä tarvii kato laittaa mihinkään helmettiin, kyllä ne asiakkaat tulee kun tää idea on niin hyvä...?



Heikki Marjomaa / Heini Oikkonen

Pelin paikka, Helsingin kaupunginkirjasto

Olipas tyhmä tapahtuma

Kollegasi on järjestänyt tapahtuman, mutta siellä ei taaskaan ollut kuin muutama kävijä. Olipas taas tyhmä tapahtuma! Epäonnistumisen suo odottaa aivan varmasti, jos epäonnistumisista ei uskalleta puhua ja niistä syytellään toisia. Tapahtumien järjestäminen, kuten mikä tahansa työ sujuu paremmin, jos muut työyhteisön jäsenet tukevat työtä ja ovat siitä kiinnostuneita. Älä mieti yksin, mikä meni pieleen, vaan pura kokemus yhdessä vähintään yhden kollegan tai esimiehen kanssa. Mikä toimisi paremmin ja mitä voisitte epäonnistumisesta oppia työyhteisönä?