

# Hyvä Peliliike

Lahden AKE Pelikasvatusperjantai

18.8.2021 Pekka Ollikainen



# Hyvä peliliike – PIKIn pelikulttuuri nextille levelille

Yhteisöllisen pelaamisen, pelillisten palveluiden ja pelikulttuurin edistäminen kirjastoissa

## Tavoitteet

- Jatketaan peliosaamisen ja yhteistoiminnan edistämistä alueella tehostamalla AKEn koulutusten luomaa pohjaa
- Kehitetään pelikokoelmia asiakastarpeista lähtien
- Avataan pelisisältöjä ja peluutetaan asiakkaita; suunnitellaan uusia tapoja pelitapahtumien järjestämiseen ja sisältöjen esittelyyn
- Kohdennetaan kirjaston palveluita ja kokoelmia putoamisvaarassa oleville kohderyhmille tiedolla johtaen
- Lisätään myönteistä tietoisuutta pelikulttuureista
- Työpajojen mahdolliset aiheet: verkoston luominen ja yleistyö, peliosaamisen jakaminen, pakopelit, lauta-, konsoli- ja digitaaliset pelit, e-urheilu, pelitapahtuman järjestäminen, pelikokoelman hoito

## Tuotokset

- Kirjastojen peliosaajien verkosto viestintäkanavineen Pirkanmaalla – jatkaa siitä mihin hanke jää
- PIKI-alueen henkilöstölle sarja työpajoja
- Asiakastarpeisiin vastaava pelikokoelma ja

Jatkuva oppiminen

## Toteutus

- 2 pelikulttuuripäivää ja 5 työpajaa henkilöstölle pelien eri muodoista ja mahdollisuuksista kirjastoissa
- Hanketyöntekijä (3 kk, 30 %) koordinoi syntyvää verkostoa ja järjestää koulutukset
- Projektin ohjausryhmään jäsenet 4-5 PIKI-kunnasta. Kunnat suunnittelevat sisällöt yhdessä. Ohryn ja AKEn kautta jaetaan hyvät käytännöt alueelle

Tampere  
05/2021-  
12/2022



## Budjetti

Hanketyöntekijä 3000 €  
Pelikulttuuripäivät yht. 2500 €  
Pelityöpajat yht. 10000 €  
Jaettavat materiaalit 5000 €



## Työryhmä

Pekka Ollikainen



## Avoimet kysymykset ja haasteet

Kuka omistaa ja kustantaa hankkeen omarahoituksen?



# KUMPPANIVERKOSTO JA PROJEKTITYÖRYHMÄ

- Länsi- ja Sisä-Suomen aluehallintovirasto
- Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö/TUNI
- AKE PiKe
- Valtakunnallinen kehittämistehtävä VAKE / Helsinki
- PIKI-kirjastot: Kangasala, Pirkkala ja Valkeakoski (+Sastamala)
- Keski-kirjastot: Viitasaari ja Toivakka
  
- Projektipäällikkö Pekka Ollikainen
- Projektin omistaja: Anu Virtanen
- Projektityöryhmä Marko Mäkelä, Pekka Ollikainen, Paula Rätty (Metso Lainauspalvelut)
- Ilari Reuhkala (Kangasalan kaupunginkirjasto), Anna Missilä(Sastamalan kaupunginkirjasto),  
Iina Lehtiniemi(Valkeakosken kaupunginkirjasto )

# Projektin hallintaa..

- Projektityöryhmä valmistelee ohjausryhmälle hankkeen aikataulut ja vastuut työpaketeista työpalaverissa 20.8.21 .
- Hankkeen kick-off tilaisuus järjestettiin 15.6.21 Museokeskus Vapriikissa. Tilaisuus onnistui kuten oli suunniteltu. Paikan päällä osallistujia oli 13 , Teams-linkin kautta osallistui 4. Mitä tapahtuu seuraavaksi? Hankkeen ohjausryhmä kokoontuu elokuussa jolloin lyödään lukkoon hankkeen työpajojen aikataulut. Syyskuussa aloitetaan sitten työt projektiryhm(i)ssä, eli aloitetaan pajojen ja koulutusten sorvaaminen.
- Projektia varten on koottu ohjausryhmä, joka koostuu Tampereen kaupunginkirjaston johdosta ja henkilökunnasta. Ohjausryhmä kokoontui ensimmäisen kerran 15.4. Kaupunginkirjaston lainauspalvelujen henkilöstöstä koostuva projektityöryhmä kokoontui 20.4.
- Projektin etenee vaiheittain siten, että kick-off, johon kutsutaan kaikki projektin kumppanit järjestetään elosyyskuun 21 aikana. Projektin ensimmäiset koulutustapahtumat järjestetään Kansallisen Peliviikon aikana 8.-14.11.21. Peliosaajien verkoston luominen ja viestintä projektista aloitetaan toukokuussa 2021 akepike.fi-sivustolla, jossa esitellään projekti ja julkaistaan kutsu verkostolle.

# Hankkeen aikataulu ja suunniteltuja aiheita ja teemoja

## **2021** Kansallinen Peliviikko **8.-14.11.2021**

- Pelit pöljille, osa 1
- 2-3 työpajaa
- Mitä on pelaaminen? Peliviikon kuulumiset kumppanikirjastoilta!
- Pelien kuvailu-työpaja
- roolipelit kirjastossa?

## **2022** Kansallinen Peliviikko

- Pelit Pöljille , osa 2
- 2-3 työpajaa, 2 pelikulttuuripäivää
- syventävä, pelikulttuuriin tutustumisen paketti 2 pelikulttuuripäivää: vierailuluennot Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö, erit.Tampereen yliopiston Game Research Lab sekä Valtakunnallinen kehittämistehtävä VAKE / Helsinki

# Lisää aiheita ja teemoja

- Pelien lajityypit, historia, teoria, pelit kirjastossa, pelillisuus, pelit ja kasvatuksellisuus, pelikulttuuri, pelitaide
- game jam. kirjastopeli?
- pelien hankinta ja kuvailu kirjastoissa
- suomalainen (konsoli)pelikulttuuri
- peliaiheinen (tieto)kirjallisuus
- pelitapahtuman järjestäminen kirjastossa (kokemuksia, esimerkkejä..)
- pelitaide, peligrafiikka, pelien tekeminen, ammatillinen näkökulma
- Metso STUDIO-konseptin alle: pelisuunnittelijahaastattelut, esim. lautapelit, roolipelit, tietokonepelit, pelikulttuuri (yhteistyötahot: Pelimuseo + Tuni)
- Game Cafe , roolipelit kirjastossa ?
- Dark side of gaming..
- Roolipelit kirjastossa

# Nyt ja tulevaisuudessa

- Nyt marraskuuhun 2022 mennessä olemme järjestäneet neljä (?) koulutuspäivää , joissa olemme lähestyneet pelejä ja pelaamista monesta vinkkelistä: pelien lajeja ja lajityyppejä on tarkasteltu avoimesti ja innostuen mm. kirjastojen aineistojen toisaalta pelaajien ja pelaamisen kulttuurien näkökulmasta.
- Eriyisenä onnistumisena pidämme Pelaamisen pimeät puolet koulutuspäivää jossa sekä järjestelyjen että tapahtuman sisällön osalta tapahtui todellinen vaikeuksien kautta voittoon-draamankaari. Tapahtuma siirrettiin kaksi kertaa ja esiintyjät vaihtuivat. Lopputuloksen kuitenkin järjestyi koulutustapahtuma, jossa pelaamista todellakin onnistuttiin lähestymään niin sosiaalisten ongelmien, pelihaittojen näkökulmasta kuin myös ratkaisuna ongelmiin, eli pelaaminen sosiaalisen hyvinvoinnin edistäjänä ja ylläpitäjänä.
- Mitä muuta olemme järjestäneet? Aloitimme kirjastojen henkilökunnan kiinnostuneille kirjastolaisille tarkoitetun Game Cafe-tapaamiset . Tulossa on vielä mm. Kansallisen peliviikon etkot ja jatkot kirjastolaisille sekä Metso Pelaa! sekä Minecraft (?) yleisötapahtumat.



# Ennen hanketta



# Lainauspalveluiden peliviikko special: aineistoon tutustumista, ekskursiot









# Peliviikon some vinkkaukset/videot



# Elämyksellistä aineistoon tutustumista





# Pelihyllyt ojennukseen: case: Metson pelihyllyt



# Pelitilat ja huoneet, case:Toivakan pelinurkkaus







## 6 Muistilappua ROOLIPeleistä

<p>RooliPeli on vuorovaikuttaisen kerronnan muoto joka sopii kaikikäisille</p>	<p>Live-rooliPeleissä eli "larpauksessa" pelaaminen tapahtuu näytellen, muissa rooliPeleissä pöydän ääressä keskustellen</p>	<p>Pelinjohtaja asettaa lähtökohdat ja tarinan puitteet. Itse tarina tulee kuitenkin päähenkilöjen eli pelin hahmojen ratkaisuista.</p>
<p>RooliPeleissä on mahdollisuus kokeilla muutaman tunnin ajan toisen henkilön hahmoihin hyppäämistä. Eteen tuon henkilöön saa luoda itse.</p>	<p>Itse teos rooliPeleissä on pelitapahtumassa itsessään. Syntyvä tarina on ainutkertainen ja tarjolla ainoastaan pelin osallistujille sen aikana.</p>	<p>RooliPeleissä ei ole voittajaa tai häviäjää. Kaikki nauttivat kun tarina etenee.</p>

Marjomaa Heikki (Ulkoinen) ...

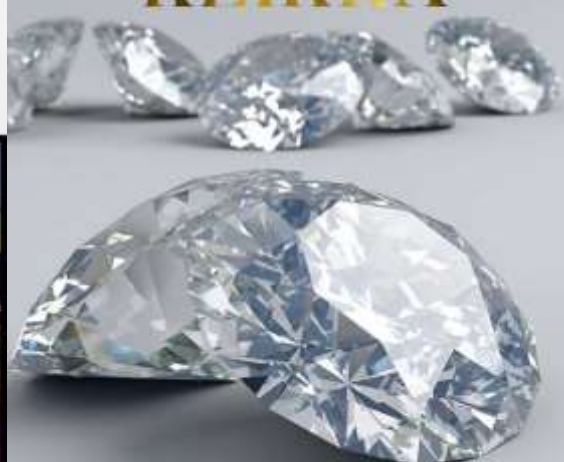
A screenshot of a Zoom meeting interface. At the top, the name "Marjomaa Heikki (Ulkoinen)" is visible. Below the name are four circular video thumbnails of participants. The thumbnails show a young girl, a woman with dark hair, a man with a beard, and another man with glasses.

Yhteiset tarinat -pilotti  
Helsinki, Hollola, Kouvola, Lahti, Lempäälä, & Tampere



KIRJASTO

VUOSISADAN  
REIRKA



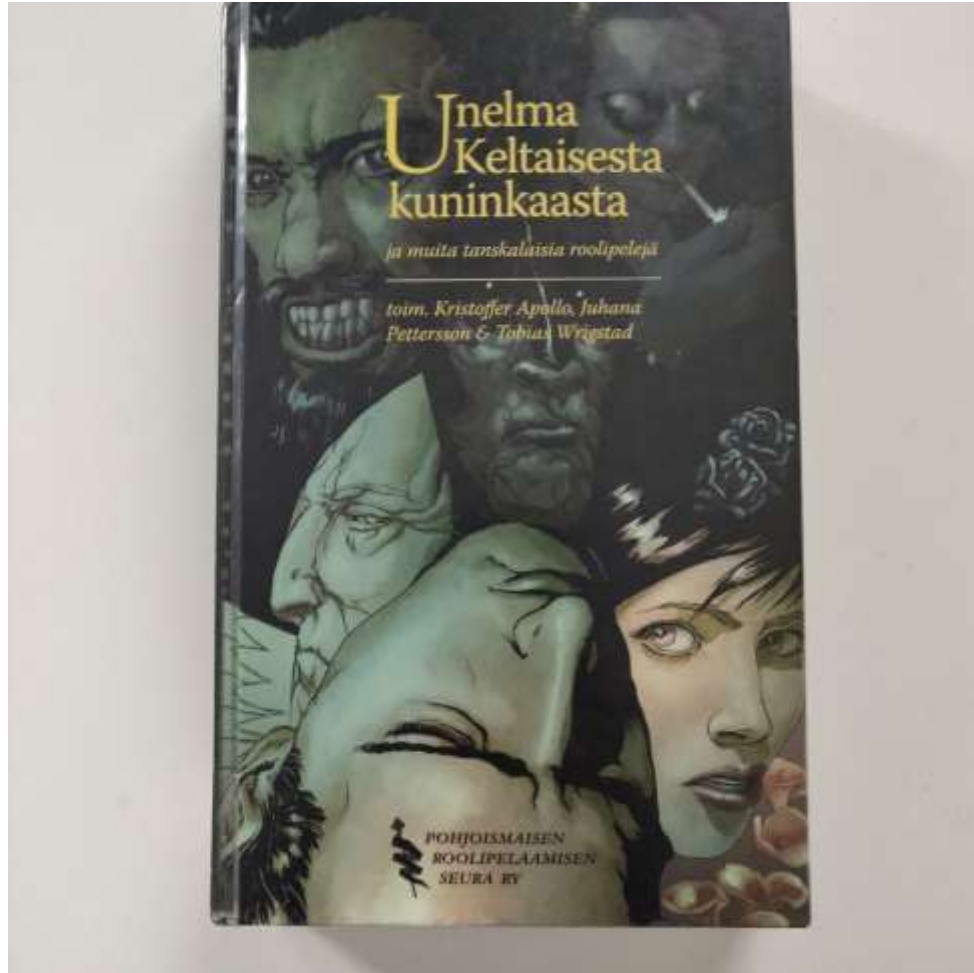
Yhteiset Tarinat  
Pöytä CD-ohjelmaa.

Juhannustanssit



Yhteiset Tarinat





neijaita nuorelta virkaveljeltään, joiden jaloista löydetään murhattuna. Talker kyvyt  
keämpää: Kuka on murhaaja?

### *Kuinka skenaariota pelataan*

Skenaario rakentuu viidestä kohtauksesta. Juhlaa valmistellaan neljässä ensimmäisessä kohtauksessa ja varsinainen juhla, jossa suunnitelmat toteutuvat vaihtelevalla menestyksellä, tapahtuu viidennessä kohtauksessa.

Jokaisessa neljässä valmisteleavassa kohtauksessa on oma päähenkilönsä, ja kolme muuta hahmoa toimivat sivuhenkilöinä. Viimeisessä kohtauksessa pelataan vapaasti, joten pelaajat saavat valita, mitä pää- ja sivuhenkilöitä he tahtovat käyttää. Neljän valmisteleavan kohtauksen on jokaisen tarkoitus kestää 15 minuuttia, mutta viimeiseen kohtaukseen voidaan hyvin käyttää 30 minuuttia, jolloin koko pelin kesto on 90 minuuttia. Pelaajat saavat juonnollisesti sovittaa ajan olosuhteiden mukaan.

Pelinjohtajana luot tarinan raamit Talkerin, vanhan poliisin roolissa. Lisäksi pelinjohtajan tehtävänä on lopettaa kohtaukset ja aloittaa seuraavat niin, että koko skenaario saa Talkerin nuorille poliiseille kertoman tarinan muodon.

Skenaarion tunnelma on miellyttävä, suloinen ja kotoisa. Inspiroidu Tarustien Sormusten Herrasta ja laadukkaista brittiläisistä maaseutudekkareista kuten Miss Somerin murhat tai Murhasta tuli totta. Sekään ei haittaa, jos ajatuksesi kulkeutuvat Shakespearen Kesäyön unelmaan.