Tampereen yliopisto

Eemi Johannes Korkka

PELAAMINEN OSANA NUORTEN PARISSA TEHTÄVÄÄ KIRJASTOTYÖTÄ

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Syyskuu 2023

TIIVISTELMÄ

Eemi Korkka: Pelaaminen osana nuorten parissa tehtävää kirjastotyötä
Pro gradu -tutkielma
Tampereen yliopisto
Informaatiotutkimuksen maisteriopinnot
Syyskuu 2023

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan kirjastonuorisotyön luonnetta ja sen yhteyttä peliharrastukseen. Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa lisää tietoa kirjastojen nuorisotyöstä, sen käytännöistä sekä pelaamisen asemasta tässä kontekstissa. Tavoitteena on tuottaa uusia näkökulmia kirjastokentälle ja näin edistää kirjastonuorisotyön kehittämistä tulevaisuudessa.

Tutkimusote tässä pro gradu -tutkielmassa on laadullinen ja aineiston keruumenetelmänä toimi puolistrukturoitu teemahaastattelu. Tutkimus toteutettiin haastattelemalla kymmentä kirjastoammattilaista eri puolilta Suomea yhdeksässä eri kirjastossa. Haastatteluja tehtiin sekä isoissa pääkirjastoissa että pienemmissä lähikirjastoissa.

Analyysissä selvisi, että nuorten parissa tehtävässä kirjastotyössä on paljon alueellisia eroja kävijäkunnasta, nuorisotilojen läheisyydestä sekä kirjasto- ja nuorisotyöntekijöiden aktiivisuudesta johtuen. Yhteistyö nuorisotoimen kanssa on yleistä ja kirjastojen toimintaa hyödyttävää: se mahdollistaa etenkin suurien tapahtumakokonaisuuksien luomisen sekä ammattitaidon jakamisen. Monissa haastatteluissa korostui, kuinka pelaaminen on keskeisessä roolissa nuorten parissa tehtävää työtä. Osassa kirjastoista kirjastonuorisotyö on lähes kokonaan peleihin keskittyvää, toisissa nuorten parissa tehtävä työ on satunnaisempaa, eikä peleillä ole siinä sivuosaa suurempaa roolia.

Pelit ovat tulleet kirjastoihin jäädäkseen ja ne ovatkin usein tärkeässä roolissa kirjastojen nuorisotyössä. Haastattelujen pohjalta on myös mahdollista päätellä, että pelien ja pelaamisen rooli kirjastoissa tulee kasvamaan entisestään.

Analyysin keskeisimpänä tuloksena voidaan todeta, että kirjastotyöntekijät ovat pääosin vahvasti motivoituneita panostamaan enemmän nuoriin ja peleihin kirjastoissa. Resurssien riittämättömyyden vuoksi tämä on kuitenkin haastavaa.

Avainsanat: kirjastonuorisotyö, nuorisotyö, pelaaminen, pelillistäminen, pelit, haastattelututkimus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck ohjelmalla.

Esipuhe

Tämän tutkielman tekeminen oli prosessi, joka kesti minulta pitkälti toista vuotta. Aloitin tutkielman tekemisen ja suunnittelun keväällä 2022 juuri ennen työharjoittelun alkamista Kangasalan pääkirjastossa. Harjoittelua seurasikin lähes heti yhdeksän kuukauden mittainen sijaisuus kyseisessä kirjastossa ja tämä täyspäiväinen töiden tekeminen vaikeutti lopputyöni suorittamista huomattavasti. Kuitenkin olen äärettömän kiitollinen tuosta mahdollisuudesta, sillä kirjastotöiden tekeminen jo ennen valmistumistani on ollut äärimmäisen mieltä avartavaa ja vahvistanut ajatustani siitä, että olen valinnut oikean polun itselleni. Myös valmistumisen hidastuminen ei ole juurikaan haitannut, sillä juuri töiden tekeminen onkin pyrkimykseni. Tutkielman tekoon olen saanut paljon tukea ja kannustusta niin työpaikaltani kuin läheisiltä ihmisiltäkin. Iso kiitos kuuluukin kaikille heille, jotka ovat tukeneet minua tämän prosessin aikana.

Tampereella 18.08.9023

Eemi Korkka

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO 1

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS 4

2.1 Kolmas työ ja kirjastonuorisotyö osana nuorisotyötä 4

2.2 Sosiaalinen kirjasto 5

2.3 Kirjastot ja pelit 6

2.4 Pelillistäminen 7

3 KATSAUS TUTKIMUSKENTTÄÄN 9

3.1 Keskeinen tutkimus nuorisotyöstä kirjastoissa 10

3.1.1 Nuorisotyö 10

3.1.2 Nuorisotyö kirjastoissa 11

3.1.3 Nuoret kirjastossa 13

3.2 Pelit, pelaaminen ja kirjasto 14

3.2.1 Pelit kirjastossa 15

3.2.2 Tapahtumat ja pelitapahtumat kirjastoissa 16

3.2.3 Kirjastojen tilat 17

4 TUTKIMUSASETELMA 20

4.1 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoitteet 21

4.2 Puolistrukturoitu teemahaastattelu 22

4.2.1 Videohaastattelu 24

4.2.2 Aineiston keruu 24

4.3 Haastattelurunko ... 25
4.4 Aineiston käsittely ... 26
4.4.1 Aineiston käsittelyn eettisyys ... 28
4.5 Aineistolähtöinen sisällön analyysi ... 29
4.5.1 Aineiston analyysin toteutus ... 31
5 TUTKIMUSTULOKSET ... 33
5.1 Kirjastot ja nuorisotyö ... 33
5.2 Yhteistyö nuorisotyöntekijöiden kanssa ... 37
5.3 Miten pelaaminen näkyy ja miten se huomioidaan nuorten parissa tehtävässä työssä ... 40
5.3.1 Tilat ja laitteet ... 40
5.3.2 Pelit ja pelitapahtumat kirjastoissa ... 41
5.4 Nuorisotyön tulevaisuus ja haasteet kirjastoissa ... 44
6 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET ... 47
6.1 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus ... 47
6.2 Kirjastoissa tehtävä nuorisotyö ... 49
6.3 Millä tavoin kirjastoissa tehdään yhteistyötä nuorisotyöntekijöiden kanssa ... 51
6.4 Pelaamisen huomioiminen kirjastojen nuorisotyössä ... 52
6.5 Miten kirjastojen nuorisotyö nähdään tulevaisuudessa? ... 55
6.6 Jatkotutkimus ja kehitysideat ... 57
LÄHTEET ... 58

LIITE 1: HAASTATTELURUNKO 65

1 JOHDANTO

Tämä pro gradu -tutkielma keskittyy tutkimaan kirjastonuorisotyötä, erityisesti sen käytäntöjä, kirjastojen ja nuorisotoimen tai nuorisotyöntekijöiden yhteistyötä sekä pelaamisen roolia kirjastoissa tehtävässä nuorisotyössä. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten kirjastonuorisotyö ottaa huomioon nuorten peliharrastuksen ja millaisia pelaamiseen ja pelikulttuuriin liittyviä toimintamuotoja ja palveluita kirjastonuorisotyö tarjoaa nuorille.

Tutkielmaa varten haastattelin kymmentä kirjastoammattilaista yhdeksästä eri kirjastosta ympäri Suomea. Haastateltavien työtehtäviin kuului vähintään osin joko nuorten parissa työskentely tai pelit jossakin muodossa osana kirjaston toimintaa. Ammattinimikkeiltään haastateltavat olivat mediaohjaaja, kirjastoneuvojia, kirjastovirkailijoita tai -hoitajia ja informaatikoita. Kirjastojen joukossa oli isompia pääkirjastoja sekä pienempiä lähikirjastoja. Haastattelut toteutettiin kasvokkain, lukuun ottamatta yhtä haastattelua, joka toteutettiin Microsoft Teamsin välityksellä.

Kirjastojen rooli on muuttunut merkittävästi viime vuosikymmenen aikana, ja ne tarjoavatkin nykyään uusia palveluita perinteisten lukemiseen liittyvien tehtävien lisäksi. Etenkin tapahtumien lisääntyminen kirjastoissa on ollut hyvin merkittävää, ja niitä suunnitellaankin laajasti kaikenikäisille. Ylen (2013) julkaisemassa artikkelissa: “kirjastoista tapahtumafoorumeita” puhutaan kirjastolaitoksen muutoksesta

perinteisestä lainaamosta yleisemmäksi tapahtumatilaksi. Nuorten keskuudessa erityisen suosittuja ovat erilaiset pelaamiseen liittyvät tapahtumat ja toiminta kirjastoissa. Kirjastojen lisääntynyt tapahtumien tuotanto onkin tärkeässä roolissa, koska fyysisten kirjojen lainamäärät eivät ole koronan jäljiltä palanneet entiselleen, eikä ole varmaa palautuvatko ne lainkaan entiselle tasolleen (tilastot.kirjasto.fi, 2023). Mikäli tämä muutos on pysyvä, yksi mahdollinen tapa sopeutua tähän muutokseen olisi lisätä nuorille kohdistettua toimintaa kirjastoissa. Nuoriin keskittynyt toiminta kirjastoissa voisi aktivoida käyttäjäryhmää joka tilastojen valossa käyttää kirjaston palveluita vähiten, kun perinteiset kirjastopalvelut siirtyvät yhä enemmän verkkoon. Nuorten houkutteleminen kirjastojen aktiivikäyttäjäksi olisi myös pitkän aikavälin panostus kirjaston asiakaskuntaan.

Samaan aikaan, kun kirjastot ovat muuttumassa laajemmiksi monitoimikeskuksiksi. Pelialan seuraamisesta ja erilaisista pelaamisen muodoista on tullut yhä suositumpia nuorison keskuudessa. Tätä näkökulmaa käyttäen tutkimuksessa perehdytään kirjastojen rooliin aiheen parissa ja siihen, millä tavoin kirjastojen nuorisotyötä ollaan kehittämässä eteenpäin. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää minkälaisia konkreettisia muutoksia kirjastot Suomessa ovat käyneet läpi, miten pelaaminen huomioidaan kirjastojen tekemässä nuorisotyössä nyt ja tulevaisuudessa, sekä miten kirjastojen nuorisotyö ja sen rooli nähdään tulevaisuudessa.

Kirjastoissa tehtävästä nuorisotyöstä on tehty Suomessa vähän tutkimusta. Samoin pelaaminen ja peliharrastus on niukasti tutkittu aihe kirjastokentällä. Tämän pro gradu

-tutkielman tarkoitus on täyttää tätä puutetta ja antaa kuvaa siitä, mihin suuntaan kirjastoissa tehtävä nuorisotyö on kehittymässä ja millä tavoin pelaaminen on tässä kehityksessä mukana.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tutkielman keskiössä on nuorisotyö kirjastoissa ja se, miten pelaaminen huomioidaan siinä. Tutkimuksen teoreettinen viitekehys koostuu kahdesta keskeisestä näkökulmasta: kirjastonuorisotyöstä ja kirjastojen pelikulttuurista. Nämä kaksi viitekehystä toimivat tutkimuksen perustana ja auttavat ymmärtämään, miten kirjastot voivat tukea nuorten osallisuutta ja kiinnostusta kirjastopalveluihin pelaamisen kautta.

2.1 Kolmas työ ja kirjastonuorisotyö osana nuorisotyötä

Kolmas työ on Purhosen (2015, 90–91) määrittelemä termi kirjastotyön ja nuorisotyön yhteisen kehittämisen tuloksena näyttäytyvästä ilmiöstä. Ilmiöstä voidaan puhua myös nimillä kirjastonuorisotyö tai nuorisotyö kirjastoissa. Kolmannessa työssä nuorisotyö ja kirjastotyö kohtaavat ja muodostavat kokonaisuuden, joka ei ole täysin nuorisotyötä eikä kirjastotyötä. Kolmanteen työhön päästään yhteistyön, yhteisen ongelman ja ennen kaikkea yhteisen oppimisprosessin kautta. Se on ammattialan perustehtävään sisältyvä uusi työn muoto. Tällainen kahden eri toimialan rajapinnalla oleva työ jää usein yhden ihmisen yksittäiseksi toiminnaksi. (Purhonen, 2015, 90–91)

Kolmannessa työssä osallistujat ja toimijat sitoutuvat yhteisiin tavoitteisiin, joka tässä yhteydessä tarkoittaa nuorten kohtaamista. Se tapahtuu yhteisymmärryksessä eri organisaatioiden kanssa. Kolmas työ ei myöskään lisää työntekijöiden työn määrää, vaan tarkoituksena on lisävälineiden tarjoaminen nuorten parissa työskenteleville henkilöille.

Tämä antaa tilaa oman työn uudistamiselle ja auttaa eri alojen ammattilaisten taitojen jakamisessa ja vuorovaikutuksen kautta oppimisessa. (Purhonen, 2015, 92–94)

Kolmas työ on tämän pro gradu -tutkimuksen kannalta tärkeä väline kirjastojen nuorisotyötä tarkastellessa, sillä siinä liikutaan tämän opinnäytetyön kannalta keskeisten teemojen parissa.

2.2 Sosiaalinen kirjasto

Sosiaalinen kirjasto voi tulkintojen mukaan tarkoittaa kolmea eri asiaa. Ensimmäiseksi, sen voi ymmärtää modernina kirjastona, jossa sosiaalisen median hyödyntäminen on tärkeässä roolissa kirjaston pyrkiessä auttamaan ihmisiä kotikoneiltaan kirjaston palveluiden käytössä. Tässä tulkinnassa kirjastot avustaisivat ihmisiä käyttämään erilaisia sovelluksia ja laitteistoja. Toiseksi Yhdysvalloissa puhutaan ”social librarians” -ammattilaisista. He hallitsevat laitteiden opastuksen, sähköisen aineiston käytön, tiedonhaun ja sosiaalisen median hyödyntämisen ja näitä elementtejä hyödyntäen he toimivat tukeakseen kirjastonkäyttäjiä internetin muuttuvassa ja vaativassa ympäristössä. Kolmanneksi sosiaalinen kirjasto tarkoittaa kirjastojen roolia sosiaalityön rajapinnoilla. Ihmisten auttaminen, yksinäisyyden vähentäminen, ihmisen yhdenvertainen kohtaaminen ja kohteleminen uskonnosta, poliittisesta tai taloudellisesta asemasta riippumatta ovat tällaisen tulkinnan keskiössä. Tässä pro gradu -tutkielmassa keskitytään tämän kolmannen tulkinnan mukaiseen sosiaalisen kirjaston määritykseen. (Hokkanen, 2015)

Jyrkinen (2013) puhuu sosiaalisesta kirjastosta sellaisena kirjastona, jonka yhtenä pyrkimyksenä on tavoittaa asiakaskunnakseen ne, joita se ei tällä hetkellä tavoita. Hyvä esimerkki sosiaalisesta kirjastosta Suomessa on Espoon vuonna 2022 valmistunut Lippulaivan kirjasto. Malminen (2022) kirjoittaa, kuinka Lippulaivan kirjasto toteutettiin vahvasti yhteistyössä paikallisten kanssa, jolloin jo kirjastoa suunniteltaessa käytiin paljon vuoropuhelua alueen asukkaiden kanssa. Lopputulos onkin kirjasto, jossa on lukuisia erilaisten yhteisöjen käyttöön sopivia varattavia tiloja, joista omana erikoisuutenaan yhteisökeittiö on laadukas lisä kirjastossa. Nuorten toiveista huomioon otettiin ainakin biljardi- ja pingispöytien hankkiminen. Kirjaston kävijämäärä on yllättänyt suurelta osin jokaisen ja ensimmäisen aukiolovuotensa jälkeen kirjastossa kaivataan jo lisää työvoimaa. Lippulaivan kirjasto on äärimmäisen viihtyisä ja kutsuva sosiaalinen tila, johon asiakkaat voivat tulla lepäämään ostosreissujensa aikana tai niiden jälkeen.

2.3 Kirjastot ja pelit

Nuorten kasvava kiinnostus peleihin ja pelaamiseen on otettu kirjastojen nuorisotyössä huomioon. Kirjastoissa ympäri Suomen järjestetään erilaisia peliaiheisia tapahtumia niin nuorille kuin aikuisillekin. Hyvä esimerkki tällaisesta toiminnasta on kerran vuodessa järjestettävä peliviikko, johon suurin osa Suomen kirjastoista ottaa osaa. Tämä teemaviikko pyrkii edistämään yhdessä pelaamista, käynnistämään keskustelua peleistä mediassa ja kodeissa sekä huipentuu kansalliseen pelipäivään, jolloin vietetään myös pohjoismaista ja kansainvälistä pelipäivää. Tämän viikon aikana useat kirjastot

Suomessa järjestävät erilaisia peliaiheisia tapahtumia aina roolipelaamisesta videopeliturnauksiin. Peliviikko on osa kansainvälistä pelikuukautta ja sitä koordinoi Opetus- ja kulttuuriministeriön alainen kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Kansallisen pelipäivän järjestäjinä toimivat avoin Pelikasvattajien verkosto sekä paikalliset toimijat kuten kirjastot. (Peliviikko.fi, 2023)

Kirjastojen tehtävään kuuluu myös lasten ja opiskelijoiden medialukutaitojen kehittäminen (Opetusministeriö 2009). Pelilukutaito on yksi medialukutaitojen joukossa, joten sen ottaminen huomioon kirjaston toiminnassa on siksi tärkeää.

Myös Pirkanmaan ja Keski-Suomen alueellisen kehittämiskirjaston (Akepike:n) vuoden 2022 julkaisu: “Level up – kirjastojen pelimaailmat tutuksi” viestii kirjastokentän selkeästä kiinnostuksesta pelaamisen tutkimukseen kirjastoissa. Tämä opas on luotu kirjastolaisia varten ja se soveltuu niin harrastuneille ja kokeneille pelaajille kuin pelien parissa untuvikoillekin. Oppaassa tuodaan kattavasti esiin, minkälaista pelitoimintaa kirjastoissa järjestetään ja siinä käsitellään kattavasti niin peliaineistoja, -tiloja, -tapahtumia kuin myös kirjastojen perinteisten pedagogisempien tehtävien pelillistämistä.

2.4 Pelillistäminen

Pelillistämisen (gamification) määrittely on hankalaa. Se on kontekstisidonnaista ja asiayhteydestä riippuen se voidaan ymmärtää eri tavoin. Terminä pelillistäminen onkin

paisunut viimeisen vuosikymmenen aikana valtavasti mikä tekee sen tarkasta määrittelystä haasteellista. Lisäksi ilmiön alle mahtuu useita muita käsitteitä, kuten oppimispelit ja peleihin pohjautuva oppiminen. Näitä termejä käytetään usein synonyymeinä mikä osaltaan voi lisätä pelillisyyden määrittelyn hankaluutta. (MartíParreño ym. 2016, 663–676)

Vaikka pelillistämisen määrittely ei ole yksiselitteistä, käytän tässä tutkimuksessa Vapiwalan ja Panditan (2022) määrittelyä sille. Heidän mukaansa sillä tarkoitetaan pelillisten elementtien käyttöä pelikontekstin ulkopuolella lisätäkseen toimintaan osallistuvan henkilön sitoutumista ja motivaatiota. Tutkimuksessa on todettu, että pelillisten elementtien käyttäminen opetuksen tukena lisää oppilaiden opiskelumotivaatiota. Näin voidaan ajatella, että pelillistämisella tehdään arjen tylsistäkin tehtävistä mielenkiintoisempia lisäämällä niihin pieniä pelillisiä elementtejä. Tällaisia elementtejä voivat olla esimerkiksi haasteet, tulostaulukot tai palkinnot. (Vapiwala & Pandita, 2022, 296–601)

3 KATSAUS TUTKIMUSKENTTÄÄN

Suomessa ei ole tähän mennessä ollut saatavilla tutkimusta, joka systemaattisesti analysoisi, miten pelaaminen on otettu huomioon kirjastojen nuorten parissa tehtävässä työssä. Aikaisemmin ei myöskään ole ollut saatavilla tutkimusta, joka erityisesti keskittyisi pelaamisen merkitykseen kirjastojen nuorisotyössä. Tässä osiossa teen kuitenkin kattavan katsauksen aiempiin tutkimuksiin, jotka liittyvät läheisesti näihin aiheisiin. Tämä osio on omistettu niiden aiempien tutkimusten esittelylle, joissa käsitellään nuorisoa kirjastoissa, kirjastojen nuorisotyötä sekä pelejä ja pelaamista kirjastoissa. Pääpainona tässä osiossa on suomalainen tutkimus, mutta otan osin myös huomioon kansainväliset tutkimukset.

Merkittävimmät tutkimukset Suomen yleisissä kirjastoissa liittyen nuorisotyöhön tai nuorten parissa tehtävään työhön kirjastoissa sekä peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa ovat toteutettu lähinnä yliopistoissa pro gradu -tutkimuksina tai ammattikorkeakoulujen opinnäytetöinä. Tästä syystä tutkimuksessani on käytetty paikoin lähteinä opinnäytetöitä, mutta mikäli saatavilla on myös korkeatasoisempaa tutkimustietoa, hyödynnän sitä.

Tässä luvussa avaan lisää aihealueen tutkimuskenttää: kirjastoissa tehtävää työtä nuorten parissa sekä pelien roolia kirjastotyössä niin tapahtumien kuin nuorten kohtaamisen välineenä.

3.1 Keskeinen tutkimus nuorisotyöstä kirjastoissa

Purhosen (2017) tutkimus “Ammattien rajapinnoilla ja kolmannen työn äärellä” kuuluu keskeiseen tutkimukseen nuorisotyöstä kirjastoissa. Vaikka tutkimus ei suoraan tutki kirjastojen nuorisotyötä, ovat hänen huomionsa arvokkaita nykyisessä, alati muuttuvassa kirjastomaailmassa. Hänen tutkimuksessaan tarkoituksena oli kartoittaa, mitä kolmas työ tarkoittaa ammattien rajapinnoilla, minkälaista osaamista ammattilaiset tarvitsevat nuorten kohtaamiseen ja miten koulutusorganisaatiot pystyvät vastaamaan uudenlaisen ammatillisuuden rakentamiseen. Tutkimus toteutettiin sähköisenä kyselynä nuoria kohtaaville ammattilaisille. Kyselyyn vastasi 299 ammattilaista ympäri Suomen. Tutkimustuloksissaan Purhonen esittää, miten ammattien rajapinnoilla tapahtuva työ on ammattilaisille tärkeää ja se puhututtaa heitä. Tutkimustuloksessa keskeistä oli hajanaisuus suhtautumisessa rajapintatyöhön: osan mielestä se oli erittäin tärkeää ja osan mielestä kuormittavaa. Rajapintatyön hyödyt kuitenkin tiedostetaan ja työn merkitys nähdään kokonaisuutena nuoria hyödyttävänä. Rajapintatyö onkin Purhosen mukaan yksi mahdollinen keino nuorten syrjäytymisen ehkäisyyn. (Purhonen, 2017, 28–30)

3.1.1 Nuorisotyö

Nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorisolain mukaan nuoren kasvun, itsenäisyyden ja osallisuuden tukemista. Sen mukaan nuorisopolitiikalla puolestaan tarkoitetaan nuorten kasvu- ja elinolojen sekä sukupolvien välisen vuorovaikutuksen parantamista (OKM, 2020, 7.). Nuorisotyön keskiössä on nuorten auttaminen arjessa pärjäämisessä, sekä

heidän tukeminen identiteettinsä löytämiseksi ja sen kanssa toimimisessa (Mattila, 2011, 104–105).

Hallitusohjelman (2019, 175–179) mukaan valtakunnallisessa nuorisotyön ja -politiikan ohjelmassa keskiössä on kaksi teemaa, jotka ovat nuorten syrjäytymisen ehkäisy ja osallisuuden vahvistaminen. Näihin tavoitteisiin pyritään seuraavan tavoitekokonaisuuden kautta:

1. Nuorella on oltava edellytykset sujuvaan arkeen
2. Heillä on oltava keinot ja taidot osallistumiseen ja vaikuttamiseen
3. Yhteiskuntaan luottavasti suhtautuminen, jonka tarkoitus on vahvistaa yhdenvertaisuutta ja turvallisuutta

Nuorisotyön tutkimuksessa liikutaan usein kolmen eri teeman parissa: nuorisotyöntekijän suhde nuoreen, nuorisotyön suhde muihin ammattikuntiin ja sen suhde valtiolliseen ohjaukseen (Komonen, 2014, 97–98). Komosen artikkelissa etenkin nuorisotyön suhde muihin ammattikuntiin on keskeisessä roolissa.

3.1.2 Nuorisotyö kirjastoissa

Kirjastoissa tehdään monipuolista nuorisotyötä. Se sisältää muun muassa kerho-, kurssi- ja harrastustoimintaa, kirjastojen aineiston hyödyntämistä, vaikuttamiseen tähtäävää

osallistavaa toimintaa, lukuisia erilaisia hankkeita, erilaisiin projekteihin osallistumista ja kirjasto- ja nuorisoalan yhdistämistä. Kirjastonuorisotyö on tuloksellista ja vaikuttavaa ja sillä onnistutaan asetettujen tavoitteiden saavuttamisessa. Toiminnalla on positiivinen vaikutus niin nuoriin kuin kirjastoihin itseensä. Kirjastoissa halutaan panostaa nuoriin yhä enemmän. Tästä kertovat yhä useammat kirjastojen nuorisotyöhön suuntaamat hankkeet, erilaiset työpajat sekä kirjastojen tekemät linjaukset. Tapahtumien järjestäminen nuorille asiakkaille on myös yksi kirjastojen nuorisotyön keskeisistä tehtävistä. (Korsoff, 2018, 18–19)

Kirjastopalvelut ovat osa ehkäiseviä palveluita ja niillä tuetaan kuntalaisten hyvinvointia. Kirjastopalveluiden tarkoitus on edistää lukutaitoa, lukuharrastusta, elinikäistä oppimista, yleissivistystä, sananvapautta ja tasa-arvoista kansalaisyhteiskuntaa (Kirjastot.fi, 2017). Tästä syystä nuorten aktiivinen osallistuminen kirjastopalveluihin voi vahvistaa heidän kriittistä ajatteluaan, tiedonhankintataitojaan ja kansalaisvalmiuksiaan.

Hokkanen (2012, 150–154) käsittelee artikkelissaan nuorisotyön kehittämismahdollisuuksia perinteisten nuorisotilojen ulkopuolella. Hän ehdottaa, että kirjastot voisivat toimia eräänlaisena monialaisena ympäristönä, jossa työtään tekevät niin nuorisotyön kuin kirjastoalan ammattilaisetkin. Hänen keskeinen lähtökohtansa on nuorison tavoittaminen, sillä kirjastot eivät usein tavoita riittävää määrää tästä asiakasryhmästä. Artikkelissa keskeisessä roolissa on nuorten hukkaaminen asiakkaina ja se, että nuorten tavoittamiseksi tarvitaan uusia avauksia. Uusien lähestymistapojen

kehittäminen on siis tärkeää nuorten houkuttelemiseksi aktiivisiksi kirjastojen käyttäjiksi. Hokkasen ajatukset noin kymmenen vuotta sitten ovat selkeästi osuneet oikeaan, sillä vuonna 2023 useissa kirjastoissa tehdäänkin jo tällaista monialaista nuorisotyötä (Korsoff, 2018, 18–19).

3.1.3 Nuoret kirjastossa

Nuorten määrittelyyn ei ole yhtä yhtenäistä linjaa ja eri tahot tarkastelevatkin nuoruutta eri tavoin. Suomen nuorisolaissa (1285/2016 § 3) nuori on alle 29-vuotias, mutta eri tahot voivat määritellä nuoruuden eri tavoin omien tarpeidensa mukaan. Kansainvälisen kirjastojärjestön IFLA:n mukaan nuoret (young adult) sijoittuvat lapsuuden ja aikuisuuden välimaastoon. Kulttuuriset ja kansalliset käsitykset nuoruudesta vaikuttavat annettuihin määrittelyihin. Kirjastotyön yhteydessä nuorilla tarkoitetaan yleensä 12–18-vuotiaita, mutta tarkat rajat voivat vaihdella kirjastoittain sekä alueittain.

Opetus- ja kulttuuriministeriö vastaa nuorisopolitiikasta Suomessa. Nuorisolain tavoitteena (1285/2016) on tukea nuorten osallistumismahdollisuuksia ja vaikuttamista. Lain määräysten mukaisesti nuoria on tarpeen kuulla heitä koskevissa asioissa (§ 24). Nuorten osallistuminen yhteiskuntaan edellyttää, että heidän näkemyksiään kuullaan mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, erityisesti, kun nuorille tarkoitettuihin palveluille suunnitellaan kehitystoimia (HE 111/2016). Tämä on tärkeä huomio myös kirjastoille: nuorten palveluiden suunnittelussa heidän tulee olla mukana jo suunnitteluprosessin alkumetreiltä alkaen, jotta palvelut parhaiten vastaisivat heidän tarpeitaan.

Vapaa oleskelu on nuorille tärkeää “omaa aikaa”. Kodin ulkopuolinen ajanvietto on itsenäisyyteen tähtäävää ja nuoret hakeutuvatkin sinne, missä on muita nuoria ja tapahtumaa. Tämä usein aikuisille maleksimisena näyttäytyvä toiminta on nuoren kasvun kannalta aktiivista ja keskeistä toimintaa. Yleisissä tiloissa oleskelu on nuoren kehityksen kannalta tärkeää ja sosiaalisia taitoja kasvattavaa. Erilaiset rajojen kokeilut kuuluvat taas auktoriteetin testaamiseen ja kyseenalaistamiseen ja myös kirjastotyöntekijät joutuvat kohtaamaan tällaista rajojen kokeilemista. Siksi onkin tärkeää, että rajoista pidetään johdonmukaisesti kiinni, vaikka nuoret testaisivatkin niitä toistuvasti. (Nuortenpalvelu RY, 2016)

3.2 Pelit, pelaaminen ja kirjasto

Pelaaminen on todella yleinen harrastus Suomessa. Pelaajabarometrin (Kinnunen, Mäyrä, Tuomela, 2022. 15–16) mukaan suomalaisista 98,3 % pelaa ainakin joskus jotakin pelityyppiä. Aktiivisia pelaajia eli kerran kuussa pelejä pelaavia suomalaisista on 88,9 %. Aktiivisin pelaajaryhmä lähes kaikissa ikäkategorioissa on 10–19-vuotiaat lapset ja nuoret.

Nuorten kiinnostuksesta peleihin kertoo myös, kuinka valtakunnallisen nuorisotyön ja politiikan ohjelmaa (VaNuPo) tehdessä aihe nousi vahvasti esiin nuoria haastatellessa ja nuoret itse päättivät, mistä haastatteluissa puhuttiin. Yleisiksi teemoiksi nousivat päihteet, harrastaminen ja pelaaminen. Pelaaminen oli monien nuorten mielestä mielekästä tekemistä, joka kehittää erilaisia taitoja aina kielitaidosta strategiseen

ajatteluun. Digitaaliset pelit olivat myös yhdessäolon ja ystävien tapaamisen muoto. (OKM, 2020)

3.2.1 Pelit kirjastossa

Tietokoneet ovat nykyaikana kirjastoissa itsestäänselvyys ja niitä käytetään niin tiedonhakuun, koulu- ja työtehtävien tekemiseen, kuin myös nuoremman sukupolven kohdalla pelaamiseen. Ensimmäiset tietokoneet asiakkaiden käyttöön tulivat kirjastoihin Ontariossa vuonna 1979, jolloin kirjastoon hankittiin neljän Commodore PET –tietokonetta. Näitä koneita käytettiin kirjastonkäytön opetukseen lapsille tietokonepelejä hyödyntäen. (Nicholson 2013, 353–354.).

Pelit ovat tulleet kirjastoihin kuitenkin jo huomattavasti aiemmin. Nicholsonin (2013) mukaan jo vuonna 1850. Aikaisimmat maininnat ja viittaukset peleihin kirjastoissa keskittyvät lautapeleihin ja niistäkin lähinnä shakkiin. Kauan ennen digiaikaa kirjastoista lainattiin shakkilautoja, sekä järjestettiin shakkikerhoja halukkaille, myöhemmin lautapelikokoelmat ovat laajentuneet ja niidenkin ympärille on syntynyt erilaista kerhotoimintaa. Shakkikerhot ovat myös edelleen osa monien kirjastojen kerhotoimintaa.

Lainattavat digitaaliset pelit kirjastoissa ovat varsin tuore lisäys, ja ne ovatkin saapuneet kirjastoihin vasta 1990-luvulla (Alava, 2015, 9). Ensimmäiset tietokoneet asiakaskäyttöön kirjastoissa saapuivat vuonna 1979 Ontarion kirjastossa Kanadassa. Kirjastoissa huomattiin nopeasti, miten pelien avulla voitiin opettaa loogista ajattelua, motorisia taitoja, koordinaatioita ja muuta vastaavaa – kaikkea tätä yhtä aikaa hauskan

pitämisen kanssa. Nykyään pelit nähdään tärkeänä ja oleellisena osana kirjastojen toimintaa. Onkin yleistä, että kirjastoilla on tarjolla useita eri konsoleita asiakkaiden käyttöön sekä tuhansien pelien lainakokoelma. (Nicholson 2013, 353–354)

3.2.2 Tapahtumat ja pelitapahtumat kirjastoissa

Vaikka kirjastojen keskeinen tehtävä on tarjota aineistoa asiakkailleen, on kirjastoilla tarjottavanaan paljon muutakin kuin pelkät kokoelmat. Laajoja kokoelmia voi hyödyntää tehokkaasti luomalla niiden pohjalta erilaisia tapahtumia. Tapahtumien luominen aineistojen ympärille ja elämyksen liittäminen niihin lisää teosten arvoa, mikä on omiaan luomaan lisäarvoa myös kirjastojen kokoelmille. Teosten muuttaminen kokemuksiksi on yksi kirjastojen perinteisiä tehtäviä ja pelitapahtumat ovatkin jatkumoa tälle. (Neiburger, 2007, 10)

> “Kirjastoja ei perinteisesti mielletä sosiaaliseksi tilaksi. Hiljaisuus, tunkkaisuus ja tietynlainen pysähtyneisyys ovat olleet asioita, joita kirjastoihin on liitetty. Kirjastot ovat pyrkineet eroon tästä vanhasta käsityksestä ja nykyään onkin yleistä, että kirjastoja elävöitetään erilaisten tapahtumien järjestämisen kautta.” (Launonen, 2015, 45)

Kirjastoissa tuotetaankin yhä enemmän tapahtumia ja kirjastojen aktivoituminen tapahtumien järjestäjinä on johtanut siihen, että joistakin kirjastoista on tullut alueidensa aktiivisimmiksi tapahtumien järjestäjiksi. Kirjastojen tapahtumat liittyvät yleensä kulttuuriin, mutta myös muunlaisia tapahtumia järjestetään. Peliaiheiset tapahtumat ovat tulleet kulttuurin rinnalle ja ne toimivat erinomaisesti nuorten aktivoimisessa kirjaston käyttäjinä. Yksi tällainen suosittu toisenlainen tapahtumamuoto on konsolipeli-illat. (Mustikkamäki 2013, 37–38).

Neiburgerin (2007) mukaan pelitapahtumat ovat erinomainen ja helppo tapa esitellä kirjastojen palveluita niille, jotka eivät niitä vielä tunne sekä osoittaa potentiaalisille asiakkaille kirjastojen voivan tarjota jotain ainutlaatuista. Kirjastojen on mukauduttava yhteiskunnan muutokseen ja erilaisten toimintamuotojen syntymiseen. Peleihin liittyvät tapahtumat ovatkin hyvä esimerkki siitä, miten kirjastot muovautuvat nyky-yhteiskunnan muutoksiin. Vaikka pelitapahtumia voidaan ajatella keinona houkutella uusia asiakkaita ja nuoria, ovat ne myös oma itseisarvoinen osansa.

Kirjastot ovat kokeiluluonteisesti järjestäneet ensimmäisinä pelitapahtuminaan liikuteltavien esitystekniikoiden avulla toteutettuja peli-iltoja. Yleensä ensimmäinen pelitapahtuma on ollut osa suurempaa tapahtumaa tai tapahtumasarjaa (Toppari, Molla 2010, 17.) Yksi tällainen merkittävä tapahtuma on Kansallinen pelipäivä, jota vietetään vuosittain marraskuussa. Tämä teemaviikko pyrkii edistämään yhdessä pelaamista, käynnistämään keskustelua peleistä mediassa ja kodeissa sekä huipentuu Kansalliseen pelipäivään, jolloin vietetään myös pohjoismaista ja kansainvälistä pelipäivää. (Peliviikko.fi, 2023).

3.2.3 Kirjastojen tilat

Vuonna 2003 opetusministeriö julkaisi Kirjastostrategia 2010 -asiakirjan, joka esitteli vision, jossa yleiset kirjastot nähtiin kuntalaisten kulttuuristen ja sosiaalisten tarpeiden tyydyttäjinä. Kirjastot nähtiin tiloina, joissa edistetään yhteisöllisyyttä ja sosiaalista pääomaa (Opetusministeriö 2003, 11). 2010-luvulla tämä sosiaalinen rooli on vahvistunut osaksi kirjastojen identiteettiä. Tämä tulee hyvin ilmi Yleisten kirjastojen

neuvostojen strategiasta vuodelta 2016. Tässä kirjastostrategiassa yhteisöllisyys nähdään yhtenä viidestä perusarvosta ja sitä pyritään edistämään tarjoamalla kirjastotiloja erilaisille kansalaisjärjestöille ja kuntalaisille yhteiseen käyttöön sekä lisäämällä tapahtumatoimintaa yhteistyössä alueellisten toimijoiden kanssa. Strategia ohjaa kirjastoja tukemaan yhteiskunnallista aktiivisuutta. (Yleisten kirjastojen neuvosto 2016, 14–15).

On tärkeää, että kirjastolaitos muuttuu yhtä aikaa yhteiskunnan muutosten kanssa. Tämän yhteiskunnan muutoksen on näyttävä myös kirjastotiloissa. Perinteisesti kirjastot ovat koostuneet pelkästään aineistokokoelmista, eikä tiloilla ole ollut erillisiä vaatimuksia. Kiinnostus kirjastotilojen suunnitteluun alkoi kasvaa, kun lukusaleille alettiin tarvita erillisiä tiloja. Kirjastojen muutos on kuitenkin hidasta, joten toiminnallista tilaa ei välttämättä ole ollut heti tarjolla tarpeen ilmaantuessa. Yhteiskunnassa reagoidaan muutostarpeisiin, jotka syntyvät muutoksen ja toiminnallisuuden vaatimuksista, yleensä noin 20 vuodessa. Kirjastoissa tämä reagointi ja muuttuminen on usein vieläkin hitaampaa, ja tarpeisiin voidaan vastata noin 30 vuodessa tai jopa vielä pidemmällä aikavälillä. (Aaltonen 2009, 468–469, 591–593)

1980-luvun alusta tarve yhteisille oleskelutiloille kirjastoissa on kasvanut, koska kirjastoihin on haluttu saada enemmän yhteisöllistä toimintaa ja on haluttu profiloitua enemmän koko kansan olohuoneiksi. Näin kokoelmien lisäksi kirjastoissa on panostettu enemmän viihtyvyyteen ja toiminnallisuuteen, jolloin kirjaston käyttäjillä on aktiivisempi rooli (Aaltonen 2009, 606). Aaltonen (2009) kirjoittaa, että tällainen suunnittelu

mahdollistaa tilojen käytön joustavuutta ja tiloja onkin parhaimmillaan helppo muuntaa kulloistenkin tarpeiden mukaan. Tämä tilojen muovautuvuuden huomioiminen kirjastoissa tulee esille myös Akepiken vuonna 2022 julkaistussa Level Up – Kirjastojen pelimaailmat tutuiksi -julkaisussa, jossa useat kartoitukseen osoitetuista kirjastoista kertovat heidän tilojensa muovautuvan pelitapahtumiin soveltuviksi tarpeen vaatiessa. Nykyään kirjastoissa onkin varsin tyypillistä, että niistä löytyy jonkinlainen erillinen pelaamiseen tarkoitettu tila (Reuhkala & Räty, 2022, 19). Vaikka kirjastosta ei erillistä pelitilaa löytyisikään, on pelaaminen kuitenkin yleisesti sallittua. Pelilaitteitakaan ei kirjastoissa välttämättä ole tarpeen olla omasta takaa: esimerkiksi Pirkanmaan ja Keskisuomen kirjastojen “Pikeboksit” paikkaavat tätä puutetta. Nämä Pikeboksit ovat kirjastojen käyttöön tarkoitettuja lainattavia salkkuja, jotka sisältävät erilaisia kokonaisuuksia VR-välineistä PS4:ään sisältäen kaiken tarvittavan pelaamiseen. Kirjastojen on siis mahdollista lainata tapahtumia varten tällainen salkku kuukaudeksi kerrallaan ja näin mahdollistaa pelitapahtumien järjestäminen ilman omia laitteitaan (Grahn, 2022, 56–57).

Yleiset kirjastot ovat muuttuneet valtavasti viimeisiimpien vuosikymmenten aikana. Kirjastostrategia ohjaa kirjastot palvelemaan laajaa asiakaspohjaansa paremmin tarjoamalla uusia sisältöjä aina puhetapahtumista musiikki- ja tanssiesityksiin sekä videopelitilojen ja työpajojen järjestämiseen. Mielikuva kirjastoista hiljaisuuden temppeleinä ei enää vastaa todellisuutta, vaikka mielikuva elääkin voimakkaana ihmisten mielissä. (Sahavirta & Kytö, 2017)

4 TUTKIMUSASETELMA

Tässä luvussa käyn läpi aineiston keruu- ja analyysimenetelmiä, tutkimuksen eettisiä näkökulmia ja luotettavuutta sekä valotan tutkimuksen toteuttamista. Esittelen myös tutkimuskysymykset ja perustelen tutkimuksen menetelmävalinnat.

Tutkimusta varten haastattelin kymmentä kirjastotyöntekijää yhdeksässä eri puolilla Suomea sijaitsevassa kirjastossa. Osa kirjastoista oli isompia pääkirjastoja ja osa keskikoisia lähikirjastoja. Tein haastatteluja seuraavissa kaupungeissa: Espoo, Lahti, Jyväskylä, Kuopio, Pori, Tampere, Turku ja Vantaa. Pyrin tekemään haastatteluja eri puolilla Suomea, jotta saisin mahdollisimman kattavan otannan Suomen yleisistä kirjastoista. Lopulliseen tutkimukseen valikoituneet kirjastot ovat kuitenkin pääosin eteläisestä Suomesta, pohjoisimman sijaittua Kuopiossa. Haastattelut toteutettiin loppuvuoden 2022 ja alkuvuoden 2023 aikana.

Haastateltavat valikoituivat tutkimukseen heidän työnkuvansa mukaan. Jokaisella haastateltavalla oli jonkinlainen kosketus nuorten parissa tehtävään kirjastotyöhön ja pääosin heidän työnkuvaansa kuuluivat myös pelit ja pelaaminen tavalla tai toisella. Joissakin kirjastoissa pelit olivat pienemmässä roolissa, jolloin heidän kirjastotyössään pelit eivät näytelleet merkittävää osaa. Kaikilla haastateltavilla oli kuitenkin tarvittavaa osaamista ja ammattitietämystä tutkimuksen toteuttamista varten. Jätin tarkoituksella kysymättä haastateltavien iän ja sukupuolen, koska koin näiden asioiden olevan tutkimukseni kannalta epäolennaisia. Monilla haastateltavista oli aito kiinnostus

nuorten kanssa työskentelyyn ja peleihin liittyvää harrastuneisuutta. Näiden kahden asian yhdistyminen oli monille mielekäs osa työnkuvaansa.

Kymmenen haastattelua oli tutkimusta varten käytännössä maksimimäärä. Suurempi määrä haastatteluja olisi resurssien ja ajankäytön puolesta voinut osoittautua liian suureksi kokonaisuudeksi, vaikka suurempi määrä haastatteluja olisikin tuonut tutkimukselle enemmän luotettavuutta. Haastatteluiden tulokset antavat kuvaa siitä, millä tavalla Suomen kirjastoissa toteutetaan nuorisotyötä sekä miten pelaaminen nähdään osana tätä.

4.1 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoitteet

Tämän tutkimuksen tavoitteena on kartoittaa, minkälaista kirjastojen nuorten parissa tehtävä työ on ja minkälaista yhteistyötä kirjastoissa tehdään nuorisotyöntekijöiden kanssa sekä sitä, millä tavalla pelaaminen huomioidaan tässä työssä. Tutkimuskysymykset tässä päättötyössä ovat seuraavat:

1. Mitä kirjastojen nuorisotyö on?
2. Minkälaista yhteistyötä nuorisotyöntekijöiden kanssa tehdään?
3. Millä tavalla pelaaminen huomioidaan kirjastojen nuorten parissa tehtävässä työssä?
4. Mitä kirjastojen nuorisotyön tulevaisuus on?

Pääkysymysten alla tarkastelen kirjastonuorisotyön eri muotoja ja minkälainen rooli peleillä on siinä. Nuorten parissa tehtävään kirjastotyöhön liittyy myös osio, jossa

tarkastellaan, minkälaista yhteistyötä kirjastoissa tehdään kirjaston ulkopuolisten nuorisotyöntekijöiden kanssa. Lopuksi tutkin minkälaisia muutoksia kirjastojen nuorisotyössä ja pelien huomioimisessa siinä on tulevaisuudessa havaittavissa.

4.2 Puolistrukturoitu teemahaastattelu

Tutkielman aineistonkeruumenetelmäksi valitsin puolistrukturoidut teemahaastattelut. Teemahaastatteluiden avulla käsiteltävästä aiheesta on mahdollista saada kattavasti tietoa aiheen asiantuntijoilta suoraan. Puolistrukturoitu haastattelutilanne mahdollistaa myös vapaamman ja keskustelevamman haastatteluotteen, jonka koen itselleni luontevaksi.

Eskola ja Suoranta (2014, 86–87) jakavat haastattelut neljään eri tyyppiin: avoimeen haastatteluun, strukturoituun ja puolistrukturoituun haastatteluun sekä teemahaastatteluun. Avoimessa haastattelussa haastattelutilanne on vapaa ja haastattelut saattavat olla täysin erilaisia haastateltavien kesken. Strukturoitu haastattelu on tarkkaan ennalta suunniteltu ja siinä kysymykset sekä kysymysten esittämisen järjestys on kaikille haastateltaville sama. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset haastateltaville ovat samat, mutta kysymysten järjestyksellä ei ole väliä ja tilanne on muutenkin vapaampi. Teemahaastattelussa taas teemat ovat selkeät, mutta ei ole olemassa tiukkaa kaavaa siitä, miten haastattelun tulisi edetä tai selkeitä ja samoja kysymyksiä haastateltaville ei esitetä. Tämän tutkimuksen haastattelut ovat puolistrukturoituja.

Haastattelututkimuksen etuna on mahdollisuus valita haastateltavat henkilöt niin, että heillä on kokemusta ja ammattitaitoa tutkittavan ilmiön aiheesta. Tämä mahdollistaa haastateltavien valinnan heidän asiantuntijuutensa mukaan. Asiantuntijoiden haastattelu mahdollistaa sellaisen tiedon keräämisen, joka muutoin olisi mahdotonta löytää. Haastattelutilanne on myös joustava, jolloin kysymyksiä voi mahdollisuuksien mukaan laajentaa tai täsmentää haastattelutilanteen tarpeen mukaan. Tämä joustavuus takaa sen, että väärin käsityksiltä kysymysten suhteen voidaan välttyä. Haastattelututkimuksen etuna on myös mahdollisuus poiketa alkuperäisistä tutkimuskysymyksistä, mikäli se tuntuu tutkimuksen kannalta hyödylliseltä. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 73–74)

Laadullista tutkimusta tehdessä haastattelut ovat yleinen tapa kerätä aineistoa. Haastattelussa keskiössä on vuorovaikutus, johon soveltuvat sosiaalisen toiminnan periaatteet. Normaaliin keskusteluun verrattuna erona siinä on se, että haastattelija kontrolloi tilannetta ja on tilanteen alulle panija. Tutkielman haastattelut ovat etukäteen suunniteltuja teemahaastatteluja. Vaikka haastattelut noudattavat tiettyä kaavaa, tekee vuorovaikutteisuus tilanteesta aina uniikin. Jokainen vastaa kysymyksiin omasta viitekehyksestään ja vastaukset vaihtelevat suuresti. (Eskola & Suoranta, 2014, 86)

Suunnittelin haastattelut niin, että haastateltavat saivat kertoa mahdollisimman laaja-alaisesti omia näkemyksiään, kokemuksiaan ja ajatuksiaan. Toteutin haastattelut varsin rentoina keskusteluina, joissa ei noudatettu kovin tarkkaa linjaa siitä, mistä niissä tultiin

keskustelemaan. Esitin kuitenkin tarpeen tullen ohjaavia kysymyksiä sellaisia tilanteita varten, joissa haastateltavalta loppuu sanottava.

4.2.1 Videohaastattelu

Haastattelututkimuksissa kasvotusten tehdyt haastattelut ovat yleensä suosituimpia ja niitä on pidetty eräänlaisena kultastandardina. Koronaviruksen leviäminen ja pandemia aiheuttivat kuitenkin tilanteen, jossa kasvotusten tapaaminen ei ollut mahdollista. Tämä lisäsi verkonvälityksellä tehtävää tutkimusta huomattavasti. Lobe ym. (2022) toteavatkin, kuinka videohaastattelut ovat saattaneet tulla perinteisten kasvotusten toteutettavien haastattelujen rinnalle aiempaa tasa-arvoisimpina.

4.2.2 Aineiston keruu

Keräsin tutkimuksen aineiston haastattelemalla nuorten parissa työskenteleviä kirjastoammattilaisia hyödyntäen luomaani haastattelurunkoa (liite 1.). Toteutin haastattelut pääosin kasvotusten nauhoittaen keskustelut kahdella erillisellä puhelimen ohjelmalla. Yksi haastattelu toteutettiin Teamsin kautta, koska kasvotusten tapaamisen järjestäminen osoittautui liian haastavaksi. Haastattelujen kesto vaihteli 47–70 minuutin välillä. Halusin toteuttaa aineiston keruun kasvotusten keskustelemalla, koska se takaa paremman yhteyden luomisen haastateltavaan. Haastattelujen tekemisen ohella halusin myös tutustua kattavammin suomalaisiin yleisiin kirjastoihin.

Tutkimusta varten lähestyin sähköpostitse lainaustilastojen valossa suomen vilkkaimpia kirjastoja (tilastot.kirjastot.fi 2022). Osa haastateltavista löytyi suoraan näiden

kirjastojen kautta, mutta jotkut tutkimukseen valitut kirjastot ja haastateltavat löytyivät jo aiemmin haastateltujen kirjastoammattilaisten suositusten perusteella. Haastattelut tallennettiin samanaikaisesti kahdella eri puhelinohjelmalla, jotta voitiin vähentää äänityksen epäonnistumisen riskiä. Kun äänitykset oli tehty, ne siirrettiin pilveen käyttäen Dropbox-palvelua. Näin varmistin, että mikäli haastattelijan puhelin katoaisi tai hajoaisi, tiedot olisivat silti tallessa tutkimusta varten. Dropbox-palvelun käyttöön päädyin käytännöllisistä syistä. Palvelu oli minulle tuttu jo entuudestaan ja ohjelma löytyi puhelimestani jo ennen päättötyön kirjoittamisen aloitusta ja tästä syystä oli helppo hyödyntää sen tarjoamia pilvipalveluita.

4.3 Haastattelurunko

Päädyttyäni toteuttamaan tutkimukseni haastattelututkimuksena, loin kattavan haastattelurungon tutkimuskysymysteni ympärille. Tämä haastattelurunko tuki tutkimuskysymyksiäni pääpiirteittäin, eikä haastattelurunkoa itsessään ollut tarpeen muuttaa tutkimuksen edetessä. Jätin osan kysymyksistä kuitenkin tarkoituksella kysymättä ensimmäisen kahden haastattelun jälkeen. Tämä johtui siitä, että havaitsin joidenkin kysymysten olevan joko vaikeasti tulkittavia tai sellaisia, että niiden käyttäminen tutkimustarkoituksessa ei olisi hyödyksi. Tutkimuksen edetessä kävi kuitenkin selväksi, että laajempi etukäteisymmärrys kirjastokentän nuorisotyöstä olisi auttanut haastattelurungon luomisessa paremmin tutkimustani hyödyttäväksi.

Jaoin haastattelurungon aihealueisiin johdonmukaisen etenemisen takaamiseksi. Pääosin aihealueisiin jaottelu toimi hyvin, joskin aina haastattelujärjestyksestä ei pystytty pitämään kiinni. Tämä johtui usein siitä, että haastattelutilanteet olivat keskustelevia ja aiheesta toiseen luonnollisesti soljuvia: haastateltava saattoi vauhtiin päästessään vastata useisiin eri kysymyksiin eri aihealueilta, vaikka ne eivät liittyneet suoran käsiteltävänä olevaan kysymykseen. Lisäksi haastateltavat ymmärsivät kysymykset osittain eri tavoin, mikä johti siihen, että kaikkiin haastattelurungon kysymyksiin ei välttämättä saatu suoraan tutkimukseen soveltuvia vastauksia.

Toteutin haastattelut käyttäen haastattelurunkoani (liite 1.), jonka olin jakanut seuraavanlaisiin teemoihin:

1. Nuorisotyö kirjastossa
2. Kirjasto ja nuoriso
3. Tilat ja laitteet
4. Pelit ja tapahtumat
5. Tulevaisuus

4.4 Aineiston käsittely

Kun haastattelut oli suoritettu, käynnistyi yksi tutkimusprosessin työläimmistä, joskin suoraviivaisimmista vaiheista: litterointi ja aineiston läpikäynti. Litterointia varten loin jokaisella haastateltavalle oman Microsoft Word –dokumentin, johon siirsin haastattelut puheesta kirjalliseen muotoon käyttäen Wordin litterointi -ominaisuutta.

Dokumenttien luomisen jälkeen kuuntelin haastattelut läpi yksitellen samalla lukien, millä tavalla Word oli kirjoittanut auki haastattelut. Pääosin Wordin litterointiominaisuus oli toiminut kohtalaisesti ja tekstiä tarvitsi muuttaa vain sieltä täältä oikeinkirjoituksen tai muun osalta, jotta teksti vastaisi haastatteluja sanatarkasti, mutta kahden haastattelun kohdalla minun oli kirjoitettava uudelleen lähes koko litterointi. Siinä missä tämä litterointiominaisuus säästi monen haastattelun kohdalla aikaani, aiheutti se näiden kahden kohdalla enemmän harmaita hiuksia, kun jokaisessa lauseessa oli kirjoitus- tai kielioppivirheitä, tai ohjelma oli sekoittanut täysin sen, kuka oli milloinkin äänessä. Siinä missä tällaiset ohjelmat auttavat 2020-luvun tutkijaa paljon, eivät ne yksin riitä takaamaan riittävän hyvää laatua, vaan on tutkijan järjestelmällisesti käytävä ohjelmien tuotokset kuitenkin läpi.

Tämän litterointivaiheen jälkeen loin aineiston käsittelyä varten Excel-tiedoston, johon listasin kaikki käyttämäni haastattelukysymykset allekkain. Tähän Excel-tiedostoon etsin ja keräsin haastatteluiden litteroinneista vastaukset haastattelurunkoni kysymyksiin. Kirjasin haastateltavan vastaukset Excel-tiedostoon vaakariveille niin, että jokainen vaakarivi oli varattu yhdelle haastateltavalle. Haastateltavien kommentit, jotka eivät suoraan vastanneet yhteenkään kysymyksistäni, mutta koin oleellisiksi tutkimukseni kannalta, kirjasin vielä erikseen kohtaan “muut esille nousevat asiat” alle.

Kun Excel-tiedostosta oli helppo hakea jokaisen haastateltavan antamat vastaukset haastattelukysymyksiini, aloin käsitellä vastauksia erillisellä Word-dokumentilla. Laadin dokumenttiin haastattelurungon mukaiset aihealueet ja näiden alle sijoitin

aihealueeseen kuuluvat kysymykset. Hain Excel-tiedostosta jokaisen haastatellun vastaukset ja pelkistin ne Word-dokumenttiin helpompaa käsittelyä varten. Kun vastauksista oli saatu pelkistetyt muodot jatkoin niiden käsittelyä ryhmittelemällä vastaukset alaluokkiin, josta pystyin myöhemmin yhdistelemään saman teeman alaisia vastauksia pääluokkien alle. Tätä Word-dokumenttia olen käyttämät tutkimustuloksien esittämiseen, kuvaajien luomiseen sekä etsiessäni vastauksia tutkimuskysymyksiini.

4.4.1 Aineiston käsittelyn eettisyys

Kunkin haastattelun alussa esitin haastateltavalle yksityiskohtaisen kuvauksen siitä, miten heidän tietojaan tultaisiin käsittelemään. Selitin, että haastattelut tallennettaisiin äänitallennuksina kahdella eri ohjelmistolla puhelimeen, jonka jälkeen ne siirrettäisiin verkkopohjaisten pilvipalveluiden avulla tietokoneelle. Jatkoin antamalla lisäselvityksen siitä, että ainoastaan minulla tulee olemaan pääsy kuuntelemaan haastatteluja ja tutustumaan niiden litteraatteihin. Korostin myös, että pro gradu -tutkielmaani työstäessäni haastateltavien henkilöllisyys anonymisoidaan ja heidän nimiään ei esiintyisi missään aineiston osassa sekä sen, että haastattelumateriaalia käytettäisiin ainoastaan tämän lopputyön kirjoittamiseen. Samalla huomioin myös sen, että joku haastateltavan omaa kirjastoa edustava henkilö saattaisi haastateltavan tekstistä tunnistaa. Lopuksi korostin, että tutkimuksen valmistumisen jälkeen kaikki haastatteluista syntyneet äänitiedostot tuhottaisiin asianmukaisesti.

Haastateltavat on tuloksissa eritelty etunimien ensimmäisen kirjaimen mukaan sekä antamalla haastateltaville yksilöivä numero tunniste 1 tai 2, mikäli samalla

alkukirjaimella alkavia nimiä oli enemmän kuin yksi. Esimerkiksi A1 tai N2. Näin haastateltavat on mahdollista erottaa toisistaan, mutta kuitenkin säilyttää heidän anonymiteettinsä. Tutkimukseen lainatut sitaatit on lainattu sanatarkasti, mutta niistä on poistettu tauot täytesanat, tai muu rönsyily. Mikäli lainausta on tällä tavoin lyhennetty tutkimustani varten, olen merkinnyt sen näin: "...". Lainaaminen on näin toteutettu luettavuus edellä, vähentämättä alkuperäisen sanoman merkitystä.

Käytin haastattelujen siirtämiseen tietokoneelle Dropboxin pilvipalveluja, koska palvelu on itselleni tuttu ja täten helppo käyttää. Kun haastattelut oli siirretty Dropboxin pilvipalvelusta omalle tietokoneelleni, poistin tiedostot palvelusta. Palvelun käyttöehtojen mukaan käyttäjä omistaa kaikki oikeudet palveluun lisäämiinsä tiedostoihin, eikä Dropboxilla ole minkäänlaisia oikeuksia käyttäjänsä tiedostoihin. Dropbox kertoo salaavansa käyttäjien tiedot AES-256-salauksella. AES-256 salaus on erittäin tehokas tapa pitää tiedostot turvassa muilta, kuin niihin oikeutetuilta ihmisiltä. Kuitenkin Dropbox säilyttää itse tarvittavat salausavaimet. Tämä tarkoittaa, että vaikka tiedot muuten ovatkin hyvässä turvassa on Dropboxin henkilökunnalla teoreettinen mahdollisuus päästä käsiksi asiakkaidensa tietoihin ilman heidän suostumustaan. Tämä on mahdollisesti tutkimukseni eettisyyden kannalta riski, vaikka ei suuri sellainen olisikaan. (Sipilä, 2013. 37–38)

4.5 Aineistolähtöinen sisällön analyysi

Koska tutkimuksen aineisto kerättiin haastatteluilla, valikoitui aineiston analyysin välineeksi aineistolähtöinen tutkimus. Aineistolähtöisessä eli induktiivisessa

tutkimuksessa aineisto ohjaa analyysin tekoa ja sen pohjalta nostetaan esiin sen keskeisimmät sisällöt riippumatta aiemmasta tutkimuksesta tai niiden suhteesta. Tutkijan haasteena aineistolähtöisessä tutkimuksessa onkin olla avoin aineistolle ja analysoida aineistoa sen omista lähtökohdista ilman teoriatiedon vaikutusta esiin nouseviin asioihin. Aineistolähtöisen laadullisen eli induktiivisen aineiston analyysin voi karkeasti kuvata kolmivaiheiseksi prosessiksi:

1. Aineiston redusointi eli pelkistäminen.
2. Aineiston klusterointi eli ryhmittely.
3. Aineiston abstrahointi eli teoreettisten käsitteiden luominen.

Sisällön analyysin ensimmäinen vaihe on alkuperäisdatan redusointi eli pelkistäminen siten, että aineistosta karsitaan kaikki tutkimukselle epäoleellinen pois. Tässä vaiheessa analysoitava data voi olla auki kirjoitettu haastattelu. Tässä vaiheessa auki kirjoitetusta aineistosta etsitään tutkimustehtävää kuvaavia ilmaisuja. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, 122–125)

Sisällön analyysin toinen vaihe on klusterointi eli ryhmittely, jossa aineistosta pelkistetyt alkuperäisilmaukset käydään läpi tarkasti ja aineistosta etsitään samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia. Samaa ilmiötä kuvaavat käsitteet ryhmitellään ja yhdistetään eri luokiksi, joista muodostuu alaluokat. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, 122–125)

Sisällön analyysin kolmannessa vaiheessa eli abstrahointivaiheessa luodaan tutkimuskohteesta kuvaus aiemmin muodostettujen käsitteiden pohjalta. Tässä osiossa aineistosta erotetaan tutkimuksen kannalta olennainen tieto ja valikoidun tieto jalostetaan yhä tarkemmiksi luokiksi. Aineistosta pelkistetyt alaluokat yhdistellään yläluokiksi ja lopuksi pääluokiksi, joista saadaan tutkimuksen kannalta keskeistä tietoa. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, 125–127)

Laadullisessa tutkimuksessa tutkijan on vältettävä ennakko-oletuksia tutkimuksen kohteista tai tuloksista. Kun ennakko-oletukset on tunnistettu ja otettu huomioon on aineistoista löydettävissä uusia näkökulmia vanhojen vahvistamisen sijaan. Hypoteesittomuus onkin usein tyypillistä laadullisessa tutkimuksessa ja tässäkin tutkimuksessa on vältetty hypoteesien tekemistä. (Eskola & Suoranta 2014, 19–20)

4.5.1 Aineiston analyysin toteutus

Laadullisessa tutkimuksessa aineiston analyysi on yksi haastavimmista, mutta samalla tärkeimmistä osioista. Aineisto saattaa olla hyvin hajanaista, ja siitä johdetun selkeän kokonaisuuden esiin saaminen voi olla työn ja tuskan takana ja aiheuttaa tutkijalle päänvaivaa. (Eskola & Suoranta 2008, 137, 141–144)

Laadullisessa tutkimuksessa nimensä mukaisesti korostuu tutkimusaineiston laatu, ei määrä. Usein tämä tarkoittaa varsin rajoittunutta otantaa, jossa analysoidaan tarkkaan valittuja aineistoja. Tässä yhteydessä käytetään myös usein termiä “näyte” otannan sijaan, sillä tutkimusaineisto ei synny satunnaisesti jostakin aineistosta, vaan tarkkaan harkiten. Tutkittavat tapaukset suunnataan erityisesti niihin, jotka täyttävät

tutkimuksen kannalta keskeiset kriteerit ja näin tarjoavat parhaimman mahdollisen edustuksen käsiteltävälle aiheelle. (Eskola & Suoranta 2014, 18.)

Toteutin aineiston analyysin suoraviivaisesti lähestymällä aineistoa yksi tutkimuskysymys kerrallaan. Tällä tavoin pystyin lähestymään aineistoa systemaattisesti löytääkseni tutkimukselle keskeiset tulokset. Etsin kullekin tutkimuskysymykselle relevantit vastaukset, joista poimin kysymyskohtaisesti haastattelujen mielenkiintoisimmat lainaukset. Mikäli näin tarvetta, loin tutkimusaineiston pohjalta kuvaajia helpottamaan tärkeiden löydösten havainnollistamista.

5 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä osiossa käsittelen tutkimuksen tuloksia suhteessa tutkimuskysymyksiin haastattelurungon otsikoiden mukaisessa järjestyksessä. Jokaisessa osiossa kuvaan haastatteluissa esiin nousseita ilmiöitä ja esitän ajatuksiani tuloksista. Joidenkin tutkimuskysymysten kohdalla esitän muutamia kuvaajia tutkimuksen tuloksista visualisoidakseni keskeisiä löydöksiä.

5.1 Kirjastot ja nuorisotyö

Haastattelujen perusteella kirjastojen välillä voidaan havaita suuria eroja siinä, miten paljon nuorten parissa työskentelyyn panostetaan. Tähän vaikuttaisi olevan kolme syytä: nuoren asiakaskunnan aktiivisuus kirjaston käyttäjinä, aktiivisten ja nuorista kiinnostuneiden kirjastotyöntekijöiden oma-aloitteisuus sekä nuorisotyöhön laitetut resurssit. Myös kirjaston sijainnilla ja asiakaskunnalla vaikuttaisi olevan vaikutus siihen, millä tavalla nuoriin/nuorisotyöhön suhtaudutaan sekä millä tavalla henkilökuntaa on palkattu. Jos alueella ja kirjastossa on paljon nuorisoa käyttäjissään, on kirjastoihin saatettu palkata varta vasten nuorisotyötaustaisia ihmisiä kohtaamaan nuoria. Kahdessa tutkimuksen kirjastoista näin olikin tehty.

> N1: “Meillä tehdään jo tosi hyvää nuorisotyötä. Kenties rekrytoinnissa voitaisiin ottaa enemmän huomioon, että useammalla alueen kirjastolla olisi nuorisotyötaustaisia ihmisiä töissä.”

Yleinen ja toistuva teema haastateltavien keskuudessa oli halu panostaa nuoriin enemmän. Tämän toteuttaminen nähtiin kuitenkin haasteellisena resurssien ja ajan

riittämättömyyden vuoksi. Halua ja toiveita tehdä enemmän työtä nuorten parissa siis riittäisi, mutta työn realiteetit tekevät tästä osin mahdotonta.

> H1: "Tarvittaisiin Enemmän työaikaa ihan vain kohtaamisiin. Myös suunnitelmallisuutta ja ohjausta voisi olla enemmän."

> R1: "Toivoisin enemmän yhteistyötä itse nuorien kanssa. Esim. Nuoret halusi kirjastoyön, niin sitten sellainen tehtiin."

Pääosin haastattelemani henkilöt kertovat, että heidän kirjastoissaan tehtiin tavoitteellista työtä nuorten parissa, mutta parannettavan varaakin olisi: kolme haastateltavaa kertoi, että heillä ei ole selkeitä linjauksia nuorisotyön tavoitteista kirjastossa ja yksi haastateltavista ei osannut kertoa onko tällaisia vai ei. Vaikka kirjastolla ei olisi kirjattuja linjauksia nuorisotyön tavoitteista on kuitenkin yleistä, että työntekijät itse ovat kehittäneet tällaista.

> H1: "Ei ole selkeitä kirjattuja tavoitteita, mutta juuri kohtaaminen ja rauhallisuuden ylläpitäminen. Se, että kirjastolla on tuttuja ja turvallisia aikuisia."

> J1: "Ei ole suoraan tavoitteita. Toivoisin, että saataisiin nuoria ja vähän vanhempiakin kirjastoon. Paljon ihan vain nuorten paimentamista koulun jälkeen..., mutta se olisi mulla oma tavoite, että ensinnäkin saisi ne sinne (kirjastoon)."

Nuorisotyön tavoitteellisuudesta haastatteluissa esiin nousseet teemat liittyivät kasvatustyöhön, lukuinnon ja lukemisen edistämiseen, vastuullisen kansalaisuuden ja identiteetin löytämisen tukemiseen. Myös kirjastojen oman roolin selkeyttäminen nähtiin tärkeänä sen suhteen, tehdäänkö kirjastoissa kirjastotyötä vai nuorisotyötä.

> R1: "Lukuinnon ja lukemisen edistäminen on tavoitteena ja että nuoret löytävät lukemisen sekä sopivaa lukemista. Pyrimme auttamaan nuoria löytämään identiteettiään ja antamaan aikaa ja mahdollisuuksia kasvulle."

> H2: “Systemaattisen yhteisen käsityksen kehittäminen, että miten kirjastossa voitaisiin nuorten kanssa toimia. Myöskään ei haluta, että kirjasto kopioi nuorisotoimen työtä vaan keskittyy kirjaston asioihin, mutta nuoret huomioiden.”

Nuorten parissa työskentelyssä kirjastotyöntekijöiden asenne on tärkeässä roolissa. Ilman positiivista asennetta nuoriin, on vaikea kuvitella kohtaavansa heitä tasa-arvoisesti. Yleisesti haastateltavien keskuudessa suhtautuminen nuoriin oli positiivista ja heidät nähtiin vertaisina muiden asiakkaiden kanssa. Kirjastotyöntekijöissä on kuitenkin haastattelujen pohjalta havaittavissa haluttomuutta työskennellä heidän parissaan. Mikäli kohtaamiset nuorten kanssa ovat olleet pääosiin negatiivisia, on tämä valitettavasti saattanut vaikuttaa työntekijän asenteeseen.

> N1: “kaikki eivät kohtele nuoria aivan samoin ja nuoria nähdään myös riesana... Nuoret ovat ihmisiä siinä missä muutkin, jos niitä kohdellaan ihan niin kuin muitakin ihmisiä, vastaavat he siihen hyvin”.

> H2: “Moikkaaminen ja näin edespäin meinaa monelta unohtua, mutta tässä on tultu eteenpäin. Mutta olisi syytä kehittää, koska heidän kohtaamisensa on avain asemassa.”

On myös tutkimuksen kannalta hyvä huomioida, että tehdäänkö kirjastoissa edes varsinaista nuorisotyötä. Kirjastojen pääasiallinen työnkuva on kuitenkin kirjastotyössä ja asiakaskunta kattaa kaikki ikäluokat aina vauvasta vaariin, joten nuoret eivät suinkaan ole keskiössä, kun mietitään kirjastojen työnkuvaa. Yksi haastateltava pohtikin tätä asiaa hyvin selväsanaisesti.

> H2: “Meillä ei ole sellaista yhteistyötä, että me tehtäisiin niin kuin systemaattista yhteistyötä esimerkiksi nuorisopalveluiden kanssa ja mä koen, että nuorisotyö sanana on meille vielä aika vieras.”

> H2: “Me tavallaan suunnataan palveluita nuorille, mutta se sana nuorisotyö tuntuu vielä vieraalta, että mä itse jotenkin liitän sen vahvasti

> nuorisotoimeen, jossa tehdään nuorisotyötä, joka on työn luonteena hyvin siinä mielessä erilaista."

Nuorten parissa tehtävässä työssä kirjastoissa mainittiin usein työntekijöiiden vapaus suunnitella ja keksiä tapahtumia ja ohjelmaa itse. Joustavuus nähtiinkin valttina ja sitä pidettiin arvossa. Vaikuttaa siltä, että useimmissa kirjastoissa johto luottaa työntekijöidensä työpanokseen, ja henkilökunta saa vapaasti suunnitella haluamiaan toimintoja työajan puitteissa. Työaika ei tosin monilla riitä kaiken haluamansa toteuttamiseen.

> N1: "On myös vapaat kädet sen suhteen, mitä nuorten kanssa tehdään. Eli saa itse keksiä sisältöä työhönsä."

> R1: "Tapahtumien suhteen on vapaammat kädet. Ylhäältä päin (ohjeistuksena) ainoastaan, että meillä tehdään tapahtumia ja se on se ykkösjuttu mulla."

> A1: "Henkilökunnan ja asiakkaiden ideoinnista syntyy. Eli ei aina tarvitse johtoa mukaan suunnitteluun."

Yksi mielenkiintoinen esimerkki kirjastonuorisotyön monipuolisuudesta oli kaupunkisota, joka järjestettiin yhdessä tutkimuksen kirjastoista. Tapahtumassa nuorille tarjottiin tarraliivit ja aseet, joilla he saivat ampua liiveihin tarttuvia ammuksia. Tapahtuman tavoitteena oli antaa nuorille lupa riehua kirjastossa, mutta kirjaston määräämien raamien sisällä. Tämän ajateltiin vähentävän häiritsevää käyttäytymistä kirjaston aukioloaikana.

> H1: "Kaupunkisota, jossa tarraliiveillä pääsee ampuilemaan toisiaan kirjaston tiloissa ja riehumaan. Tavoitteena ikään kuin sallia riehuminen kirjastossa, mutta tiettynä aikana ja raamien sisällä."

5.2 Yhteistyö nuorisotyöntekijöiden kanssa

Haastattelemistani henkilöistä kahdeksan kertoo, että heidän kirjastonsa lähistöllä on nuorisotila. Tämän voi havainnoida taulukosta 1. Lähistöllä tarkoittaa tässä etäisyyttä, joka on 500 metriä tai vähemmän. Joidenkin kirjastojen kohdalla nuorisotila oli samassa rakennuksessa. Tämän tutkimuksen aineistosta on nähtävissä, että mitä lähempänä nuorisotila kirjastoa sijaitsee, sitä enemmän sillä on vaikutusta tehtävään yhteistyöhön. Toisin sanoen, mitä lähempänä nuorisotila sijaitsee, sitä enemmän yhteistyötä tehdään. Etenkin, jos nuorisotila on samassa rakennuksessa, toimii yhteistyö nuorisotyöntekijöiden kanssa hyvin. Vaikka yhteistyötä nuorisotyöntekijöiden kanssa tehdään useimmissa tutkimuksen kirjastoissa, toivovat monet haastateltavat silti, että sitä tehtäisiin vielä enemmän. Haasteina yhteistyön tekemisessä nähdään mm. henkilökuntien vaihtuvuus ja erilainen toimintakulttuuri. Tosin nuorisotyöntekijöiden erilainen koulutus ja työkokemus nähdään myös rikkautena, jonka hyödyntämisestä on paljon apua.

> H1: “Tässä ihan samassa tilassa... Nuortenosaston tila muutenkin jaetaan nuorisotyöntekijöiden kanssa, eli kun kirjasto menee kiinni he saavat käyttää sitä tilaa vielä”
>
> J1: Viereisessä rakennuksessa on nuorisotila. Ja siellä on pelitalo, kun se avattiin, väheni kirjastossa käyvät nuoret huomattavasti.
>
> V1: “Joskus (tehdään) yhteisiä tapahtumia..., mutta henkilökunnan vaihtuessa yhteistyötä on vaikea pitää yllä.”
>
> R1: “Heillä on niin erilainen koulutus ja työkokemus, että sen hyödyntämisestä on paljon apua.”

Monissa kirjastoissa tehtiin nuorisotoimen kanssa aktiivisesti töitä niin tapahtumien, kuin nuorten kohtaamisenkin parissa tai vähintäänkin hyödynnettiin liikkuvan nuorisotyön palveluita. Toisaalta osassa kirjastoja yhteistyötä ei tehty aktiivisesti, mutta myös näissä kirjastoissa toivottiin tällaisen yhteistyön olevan mahdollista tulevaisuudessa. Nuorisotyöntekijöiden aktiivisuus nähtiin myös osittain keskeisenä tekijänä yhteistyön toteuttamisessa. Haastatelluista yhdeksästä kirjastosta kuudessa tehtiin yhteistyötä kirjaston ulkopuolisten nuorisotyöntekijöiden/nuorisotoimen kanssa.

> P1: Nyt on ollut hiljaiseloa, mutta yhteistyötäkin on tehty. Joskus keskustellaan tapahtumista. Heidän ja meidän ja jos tulee huoli jostain nuoresta tästä kanssa, käydään keskustelua. Paljon vaikuttaa minkälaisia työntekijöitä siellä nuorisotyön puolella on.
>
> H2: “Ei erityisesti tehdä, mutta on siitä puhuttu ja suunniteltu palaverissa. Nuorisotoimen kanssa yhteisyön haasteena (on) toimintakulttuurin erilaisuus.
>
> R1: “Yhteistyö nuorisotyöntekijöiden kanssa voisi olla helpompaa, nyt se tuntuu byrokraattiselta ja näin jotenkin kankealta ja vaikealta.”
>
> A1: “Yksi nuokkarin työntekijä on aina kokouksissa kyllä mukana kirjaston tiloissa. Ja suunnittelee kirjaston ja nuokkarin osuutta.”

Liikkuva nuorisotyö mainittiin myös kahdessa haastattelussa. Yhteyden otto liikkuvaan nuorisotyöhön onkin tärkeää etenkin silloin, kun nuoren hyvinvoinnista ollaan huolissaan. Tällöin tarve nuorisotyöntekijöiden asiantuntijuudelle kasvaa.

> J1: “Ei ole vielä, mutta halua tällaiseen yhteistyöhön olisi. Ikään kuin etsivää nuorisotyötä, että voisi olla yhteydessä.”
>
> N1: “Kirjastossa on oma nuorisotyöntekijä. Yhteistyötä tehdään sosiaaliviranomaisten sekä liikkuvan nuorisotyön kanssa, mikäli nuoresta syntyy huolta.”

Parhaimmillaan yhteistyö nuorisotoimen kanssa auttaa luomaan suuria tapahtumakokonaisuuksia, jotka voivat parhaimmillaan kerätä suuremman asiakasmäärän, kuin yksin toteutetulla tapahtutmalla olisi mahdollista. Yhdessä haastatteluista kerrottiin pelitapahtumasta, joka toteutetaan vuosittain yhdessä nuorisotilojen kanssa. Kävijöitä tapahtuman aikana on kirjastossa ja nuorisotiloissa ollut parhaimmillaan jopa tuhat.

> V1: “Jos mä en nyt ihan väärin muista, niin se oli joku 200–300, mutta siis isoimmillaan siellä on ollut lähemmäs 1000...Siis alun perin se oli just nuorisopalveluiden oma tapahtuma. Joo, joku 10 vuotta sitten ja sen jälkeen on tehty yhteistyötä nuorisopalveluiden kanssa.

5.3 Miten pelaaminen näkyy ja miten se huomioidaan nuorten parissa tehtävässä työssä

5.3.1 Tilat ja laitteet

Kun mietitään, millaista nuorisotyö kirjastoissa on, ovat kirjastojen nuorille tarjoamat tilat keskeisessä roolissa. Erilaiset pelihuoneet ja tilat nuorille olivatkin yleisiä lähes jokaisessa vierailemassani kirjastossa. Vain yhdessä näistä kirjastoista ei ollut minkäänlaista pelitilaa, tai pelikonsoleita. Tämä johtui siitä, että koronan aikaan konsolit nähtiin epähygieenisinä ja pelitila, jossa konsolit sijaitsivat, oli muutettu muihin käyttötarkoituksiin soveltuvaksi.

> H2: "Pelikonsolit oli ennen lasten satuhuoneessa, mutta koronan myötä ne poistettiin hygienia syistä. Siihen pitäisi pystyä panostamaan enemmän ja kun emme pysty, on parempi olla tätä mahdollisuutta tarjoamatta."
>
> H2: "Viime remontin yhteydessä nuortenosasto siirrettiin ikään kuin keskelle ja se on näkynyt positiivisesti.... Nuorten osasto haluttiin osaksi muuta kokonaisuutta, eikä erilliseksi piilotetuksi osastoksi."
>
> P1: "Vahvimpana (toiveena) on ehdottomasti se ollut vuodesta toiseen, että ne nuoret haluaa niitä semmoisia mukavia hengailutiloja, semmoisia sopukoita, että missä tavallaan saa olla."

Tutkimukseeni valikoituneissa kirjastoissa oli kuitenkin suhteellisen hyvin tällaisia pelaamiseen tarkoitettuja tiloja. Tämä selittynee sillä, että valitsin haastateltavat kirjastot sen mukaan, että niissä tehdään jonkinlaista aktiivista pelitoimintaa ja/tai toimintaa nuorten parissa. Vaikka yhdessä kirjastossa oli tehty toisin, muissa panostus nuorten tiloja ja pelaamista varten oli huomioitu paremmin. Parhaimmillaan tilatarjonta pelaamiseen ja nuorten käyttöön oli erittäin laajaa.

> P1: “Lukutila on pelikäyttöön, musiikkiosaston studio ja karaoketila Robohuone. Hiljaisia ryhmätiloja, joita nuoretkin käyttävät. Pleikkavitonen ja iso valkokangas.”

> J1: “Nuorten tilat ovat muuttuneet remontin myötä paljon. Aiemmin ei ollut hengailutilaa, mutta nyt on esiintymislavaa ja oleskelutilaa niin ovat nuoretkin löytäneet tämän. Myös konsolit tulivat.”

5.3.2 Pelit ja pelitapahtumat kirjastoissa

Niissä kirjastoissa, joissa selkeästi panostettiin pelaamiseen eniten, oli huomattavasti aktiivisempi nuorten kävijöiden joukko. Yhteiskunnan kehittyessä yhä enemmän pelilliseen suuntaan onkin tärkeää ottaa aihepiiriä huomioon myös kirjastoissa. Joidenkin kirjastojen kirjastokäyntien ohjauskin on pelillistetty, jotta se aktivoisia lapsia ja nuoria kiinnostumaan tekemisestään enemmän. Tämä vastaa hyvin lähdekirjallisuudessa käsiteltyä Vapiwalan & Panditan (2022) pelillistämisen määritelmää, jossa sillä nähtiin olevan toimintaan osallistuvien sitoutumistaja motivaatioita lisäävä elementti.

> A1: Pelillisyyttä on tullut paljon enemmän mukaan. Ja ylipäätään pelitapahtumien osuus on kasvanut valtavasti. Myös koulukäynneissä on tuo pelillisyys huomioitu paljon runsaammin.

Yleisesti ottaen peleistä ei ole haastatelluissa kirjastoissa mitään selkeää linjausta johdon puolelta. Tämä saattoi johtua siitä, että useimmissa kirjastoissa nuorten parissa ja/tai peleihin liittyvissä tehtävissä työskentelevät henkilöt nauttivat varsin runsaasta päätäntävallasta työnsä suunnittelussa, ja heidän asiantuntijuuteensa luotettiin antamalla heille kohtalaisen vapaat kädet töidensä tekemiseen. Vaikka pelien huomioon ottamista ei varsinaisesti olisikaan kirjattu virallisiin dokumentteihin on niillä siitä

huolimatta suuri rooli etenkin kirjastojen tapahtumien suunnittelussa. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii kansallinen peliviikko, joka järjestetään aina marraskuussa ja johon lähes jokainen Suomen kirjastoista osallistuu. Tuon viikon aikana pelit ovatkin merkittävässä roolissa kirjastojen toiminnassa. Kun haastateltavilta kysyttiin kirjastojen linjauksista pelien suhteen, mainittiin lähinnä vain pelien ikärajojen ja pelivuorojen tarkka seuranta. Mainitsemisen arvoista on myös se, että peleihin käytettävä budjetti voi joissain kirjastoissa vastata musiikkiin käytettävää budjettia. Pelit ovat siis kokoelmapoliittisestikin merkittävässä asemassa ja etenkin konsolipelit ovat yksi kirjastojen lainatuimpia aineistomuotoja.

> R1: "Ei suoranaisesti (ole linjauksia pelaamisen suhteen), mutta kyllä itse olen päättänyt, että ne kuuluvat oleellisesti kirjastojen tapahtumiin."
>
> V1: "Täällä peleihin on tällä hetkellä melkein yhtä paljon rahaa kuin musiikkiin."
>
> A1: "Sillä (peleillä) on iso rooli. Pelejä ei koskaan voi olla liikaa kirjastossa. Tapahtumissa sitä yritetään tuoda koko ajan enemmän ja enemmän osaksi."

Kun pelaamista ajatellaan osana kirjastonuorisotyötä, nähdään se tärkeänä ja monipuolisena osa-alueena. Pelikonsoleiden ja pelien tarjoamista asiakkaiden käyttöön nähdään osana kirjaston päätehtäviä myös demokratian kannalta. Kaikilla ei välttämättä ole varaa kalliisiin pelikonsoleihin, uusiin lautapeleihin tai tietokoneisiin, jolloin kirjastolla on tärkeä rooli tarjota asiakkailleen tasa-arvoisia mahdollisuuksia pelikulttuurin pariin pääsemisessä. Tästä syystä myös ajankohtaisen ja laajan pelikokoelman ylläpitäminen on tärkeässä roolissa. Peleillä alkaa ollakin Suomen

kirjastoissa jo pitkähkö historia, mikä näkyy siinä, että osaa niistä on alettu jo varastoimaan. Niillä siis ajatellaan olevan myös pidempiaikaista kulttuurista arvoa.

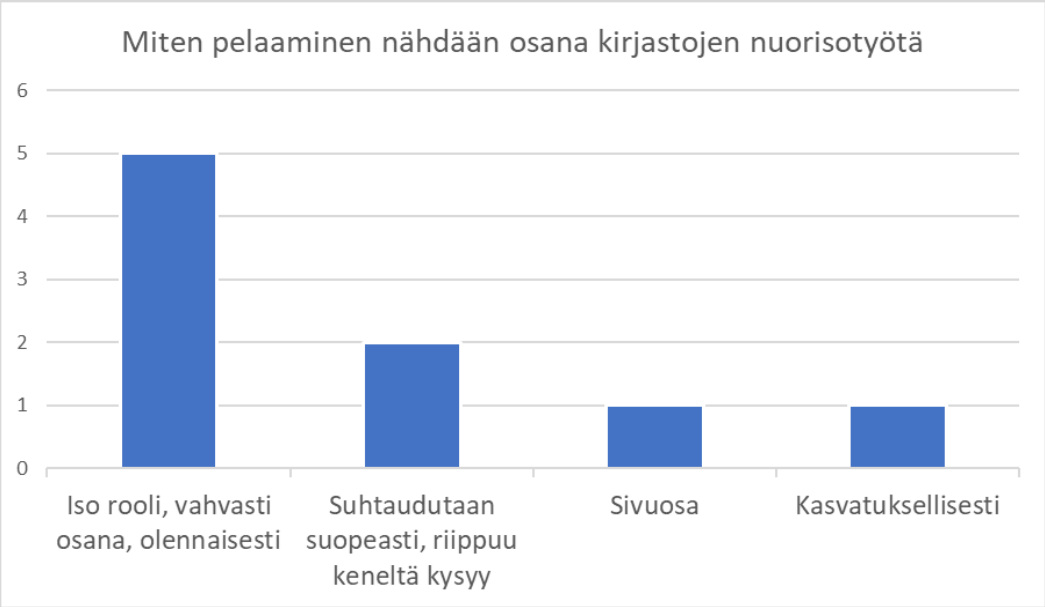
> E1: "Tarjoamme laitteet ja järjestämme tapahtumia pelaamisen ympärille. Mahdollisuus käyttää laitteita, joita kotoa ei löydy."
>
> R1: "On tärkeää pitää ajankohtainen pelikokoelma niin lauta- kuin konsolipelienkin osalta. Pelejä myös varastoidaan nykyään, eli niillä nähdään myös olevan kulttuuriarvoa."

Nuorille suunnatuissa kirjastopalveluissa tapahtumat ovat suuressa roolissa. Kaikissa vierailemissani kirjastoissa järjestettiin tapahtumia nuoria varten. Nuorille suunnattujen tapahtumien määrä kuitenkin vaihteli suuresti ja korreloi vahvasti kirjastojen koon sekä kävijäkunnan mukaan. Jos kirjastossa oli paljon aktiivisia nuorta käyttäjiä, järjestettiin myös tapahtumia nuorille suhteessa tähän kävijämäärään. Pelitapahtumien järjestäminen on yksi keskeisimmistä kirjastojen toimista tavoittaa nuoria. Näitä tapahtumia järjestetäänkin ihan laidasta laitaan. Muun muassa haastatelluissa kirjastoissa on järjestetty lautapeli-, roolipeli-, ja konsolipelitapahtumia. Pelien saama mediahuomiokin mietityttää.

> H1: "Monet tapahtumat liittyvät nimenomaan peleihin. Esim. Noi pakohuonepelit ja peliviikolla järjestettiin pelitapahtumaa."
>
> P1: "Kun mediassa luodaan kohuotsikoita peleistä ja koulumurhaajista niin, että miten se vaikuttaa kirjastojen mahdollisuuteen kehittää pelikokoelmaa."

Kysyttäessä suoraan, miten pelaaminen nähdään osana kirjastojen nuorisotyötä, vastaukset liikkuivat akselilla: sivuosa – vahvasti osa tai iso osa.

Kuvio 1. Miten pelaaminen nähdään osana kirjastojen nuorisotyötä



5.4 Nuorisotyön tulevaisuus ja haasteet kirjastoissa

Pääosin haastateltavat suhtautuivat kirjastojen tulevaisuuden näkymiin suhteessa nuorisoon ja pelaamiseen myönteisesti, mutta paljon toiveitakin esitettiin. Näissä toiveissa korostuivat nuorten tarpeiden ja viihtyvyyden huomioiminen. Tämä tarkoittaisi käytännössä mm. sitä, että tiloja tilojen kehitettäisiin ja henkilökunnan osaamista vahvistettaisiin. Myös määrärahojen lisääminen olisi tarpeellista niin tapahtumien järjestämisessä kuin laitteiston hankkimisessakin. Yleisin toive kirjastojen tulevaisuudesta keskustellessa olikin juuri resurssien lisääminen. Nuorten asiakkaiden

nopea vaihtuvuus ja tämän vaihtuvuuden tuomat haasteet nähtiin myös olevan huomionarvoinen asia kirjastojen nuorisotyössä.

> N1: “Nuoret kasvaa ja vanhenee ja näin tilojen käyttäjät vaihtuvat tiuhaan eikä koskaan tiedä mitä se uusi sukupolvi tuo tullessaan.”
>
> P1: “Työaikaa enemmän ja resursseja. Monesti pitää tehdä vähän kuin omalla ajalla, jos haluaa. Enemmän verkostoja ja yhteistyötä koulujen ja nuorisotilojen kanssa.”
>
> H1: “Enemmän työaikaa ihan vain kohtaamisiin. Myös suunnitelmallisuus ja ohjaus voisi olla enemmän. Helposti vaaditaan, että työssä pitäisi olla jotain pedagogista, kun ihan vaan se hengailu olisi mielestäni hyvä.”
>
> N1: “Toivoisin niitä pelikoneita, joskin budjetti tulee vastaan.”

Resurssien rajallisuuden lisäksi kirjastoissa on havaittavissa myös uudenlaisia haasteita nuorten parissa. Kysyttäessä, minkälaisia ongelmatilanteita kirjastoissa on koettu, mainittiin huumeet kahdessa haastattelussa ja yhdessä haastattelussa ne mainittiin kirjastojen tulevaisuutta pohtiessa. Mielenkiintoinen, mutta erittäin huolta herättävä ongelma on kirjastojen 3d-tulostimilla tulostetut aseet. Nämä ongelmat eivät tosin ole lainkaan rajattuja käyttäjien ikään, vaan esimerkiksi huumeiden kohdalla ongelmallisia tilanteita voi olla kaiken ikäisten kanssa.

> I1: “Huumekauppaa, 3d-tulostimella aseita, nuuskaa”
>
> R1: “Ne tulostaa lääkepakettien kuvia ja sitten liimaa niitä toisten lääkepakettien päälle. Eli ne ilmeisesti yrittää myydä jotain lääkeainetta toisena lääkkeenä, niinku... huumeita huumeita käyttäville niin tää kuulostaa tosi vaaralliselta.”
>
> N1: “Järjestysvalvojien rooli tulee kasvamaan. Omatoimikirjastoissa nuorisoporukat ongelmina.”

V1: “Kun ihmiset voivat selkeästi huonommin voisi henkilökunnalle opettaa taitoja, miten toimia vaikka yliiannostunsten kanssa ja miten auttaa.”

Yksi huomionarvoinen ja toistuva asia haastatteluissa oli nuorten kuunteleminen. Tätä pidettiin tärkeänä etenkin suunniteltaessa uusia tiloja ja kirjastojen tulevaisuutta. Myös pelien hankinnassa nuorten kuuntelu on tärkeässä roolissa.

E1: “Viimeksi remontti 2017, silloin tehtiin tuo nuorten tila, mutta nyt tulee uusi. 2017 oli sellainen nuorten raati suunnittelemassa”

E1: “(tulevissa) Uudistuksissa on nyt kuuneltu ysiluokkalaisia, jotka päässeet vastaamaan. Turvallinen ja viihtyisä tila on ollut toiveena ja hiljaisuus sekä siisteys.”

P1: “Nuoret haluaa niitä semmoisia mukavia hengailutiloja, semmoisia sopukoita, että missä tavallaan olla.”

6 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa kokoan omat johtopäätökseni ja pohdintani aihepiirin analyysistä verraten tutkimuksen tuloksia aiemmin esitettyyn lähdekirjallisuuteen. Pohdin myös tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta sekä tuon esiin omia ajatuksiani analyysin tuloksista. Tuon myös esiin sen, millä tavalla tutkimuskysymyksiin on onnistuttu vastaamaan. Lopuksi esitän ehdotukseni jatkotutkimusten tekemiseen.

6.1 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tutkimus on toteutettu eettisiä tutkimusperiaatteita noudattaen. Haastattelun tarkoituksesta on informoitu haastateltavia etukäteen, haastattelun nauhoittamisesta ja haastattelumateriaalin käsittelystä on myös kerrottu heille asianmukaisesti. Haastateltavien anonymiteetti on taattu tutkimusprosessin alusta loppuun ja haastattelujen nauhoitukset poistetaan tutkimuksen valmistuttua. Aineiston käsittelyn suhteen olen pyrkinyt objektiivisuuteen, huomioiden kuitenkin omien ennakkokäsitysteni ja ajatuksieni saattavan mahdollisesti vaikuttaa tehtyihin johtopäätöksiin.

Pyrin myös perustelemaan tutkimustulosteni luotettavuutta vertailemalla niitä aihealueelta aiemmin tehtyihin tutkimuksiin. Tulokset kuvastavat kirjastoammattilaisten näkemyksiä nuorisotyön ja pelaamisen suhteesta kirjastoissa. Tutkimuksen tuloksista on havaittavissa yhtäläisyyksiä aiempien tutkimusten kanssa.

Tämän voidaan ajatella kertovan tutkimukseni tulosten olevan yleisesti luotettavia ja aiempien tutkimuksia vahvistava.

Olen hyödyntänyt joissakin tutkimuksen vaiheissa ChatGPT:tä. Suomen kielen tekstillinen tuottaminen aiheuttaa minulle monesti harmaita hiuksia ja olen käyttänyt ChatGPT:tä apuna kielenhuollossa. Kielenhuollon lisäksi ChatGPT auttoi minua alkuperäisen ja sekavan lähdeluettelon korjaamisessa asianmukaiseksi.

Tutkimusta varten haastattelin kymmentä kirjastoammattilaista yhdeksästä eri kirjastosta. Tämä oli tarkoituksiini riittävä otanta, mutta haastattelumäärä on silti varsin pieni antaakseen kattavaa ja täysin luotettavaa tietoa Suomen kirjastokentältä. Olen myös oppinut tutkimuksen tekemisestä paljon tämän prosessin aikana ja jos minun tulisi nyt toteuttaa toinen saman suuruusluokan työ, tekisin useita asioita eri tavoin. Aloitin tutkimuksen haastatteluiden tekemisen huomattavasti liian varhaisessa vaiheessa. Jos tekisin työn uudelleen, lukisin enemmän tutkimusmenetelmistä ja perehtyisin aihealueen kirjallisuuteen paremmin ennen haastattelujen toteuttamista. Tämä mahdollistaisi sellaisen haastattelurungon luomisen, joka auttaisi tutkimuskysymyksiin vastaamisessa paremmin. Tämän tutkimuksen kohdalla tulin luoneeksi valtavan määrän aineistoa, josta ei kuitenkaan ollut tutkimuskysymyksiini vastaamisessa juurikaan apua. Puutteistaan huolimatta voitaan tätä opinnäytetyötä kuitenkin pitää suuntaa antavana tutkimuksena.

6.2 Kirjastoissa tehtävä nuorisotyö

Tutkimuksen tulokset antavat kattavan kuvan siitä, miten haastatellut kirjastotyöntekijät suhtautuvat nuorisotyöhön kirjastoissa. Seuraavaksi esitellään tutkimuksen keskeisiä havaintoja nuorisotyöstä verraten niitä lähdekirjallisuuteen.

Tutkimuksen pohjalta kirjastojen nuorisotyön keskiössä ovat erilaiset tapahtumat, peleihin liittyvä toiminta sekä erilaiset kerhot ja harrastustoiminta. Kirjastoissa tehtävä nuorisotyö on tutkimuksen pohjalta pääosin tavoitteellista. Tavoitteista haastatteluissa mainittiin mm. kasvatustyö, lukuinnon ja lukemisen edistäminen, vastuulliseen kansalaisuuteen tähtääminen ja identiteetin löytämisen tukeminen. Nämä nuorisotyölle asetetut tavoitteet ovat yhteneviä nuorisolain määrittelemille tavoitteille (Finlex, 2016/1285). Selkeää parannettavaa kuitenkin olisi, sillä osassa kirjastoja ei ollut lainkaan määritelty tavoitteita kirjaston nuorisotyölle. Vaikka kirjastossa ei olisi suoraan määritelty kirjattuja nuorisotyön tavoitteita, mainittiin näissä tapauksissa nuorten kohtaamisen tärkeys ja nuorten paimentamisen tarve. Nämä voidaan ajatella olevan osa kirjastoissa suoritettavaa kasvatustyötä, vaikka tämä ei varsinainen kirjaston linjaus olisikaan. Voidaan myös nähdä, että työntekijät luovat itse työlleen merkityksiä oman työnkuvansa ulkopuolelta. Tällaista ajatusta tukee Bergin Duttonin ja Wrzesniewskin (2013, 81–82) tutkimus, jossa havaittiin työntekijöiden löytävän työstään merkityksiä annettujen työtehtävien ulkopuolelta.

Ehkä tärkein yksittäinen havainto tutkimusmateriaalin pohjalta on haastateltavien yleinen ja toistuva halu panostaa nuoriin enemmän. Tämän nähtiin kuitenkin olevan vaikeaa resurssien ja ajan riittämättömyyden vuoksi. Halua ja toiveita tehdä enemmän työtä nuorten parissa siis riittäisi, mutta työn realiteetit tekevät tästä osin mahdotonta. Resurssien vähäisyyttä puoltaa myös Opetus- ja Kulttuuriministeriön vuoden 2023 sivistyskatsaus. Tämä katsaus luo karua kuvaa kirjastorahoituksen tulevaisuudesta. “Vuonna 2021 yleisten kirjastojen kirjahankintamenot ovat suhteessa bruttokansantuotteeseen noin 2/3 alle vuoden 1993 tason.” (OKM, 2023)

Tutkimuksen tulokset nuorisotyön tavoitteellisuudesta ja halusta panostaa enemmän nuoriin käyvät myös yhteen Korsoffin (2018, 18–19) esittämien ajatusten kanssa kirjastonuorisotyöstä. Korsoff kertoo kirjastonuorisotyön olevan monipuolista ja sisältävän mm. Kurssi- harrastustoimintaa, kirjastojen aineiston hyödyntämistä, vaikuttamiseen tähtäävää osallistavaa toimintaa, lukuisia erilaisia hankkeita, erilaisiin projekteihin osallistumista ja kirjasto- ja nuorisoalan yhdistämistä. Hän mainitsee myös tapahtumien järjestämisen nuorille asiakkaille olevan yksi kirjastojen keskeisimmistä nuorisotyön tehtävistä. Nämä ovat linjassa omien tutkimustulosteni kanssa.

On kuitenkin mielekästä pohtia, tehdäänkö kirjastoissa varsinaista nuorisotyötä lainkaan. Esimerkiksi kirjastoissa, joissa ei ollut erikseen määritelty tavoitteita nuorisotyölle on kuitenkin olemassa tavoitteet kirjastotyölle. Voidaanko ajatella, että nuorisotyön määrittely ei ole tarpeen, koska nuoria kohdellaan niin kuin muitakin asiakkaita. Vaikka suoria tavoitteita ei siis olisi kirjattu, ei se tarkoita, etteikö kirjastossa huomioitaisi myös nuorten asiakkaiden tarpeita.

6.3 Millä tavoin kirjastoissa tehdään yhteistyötä nuorisotyöntekijöiden kanssa

Haastattelemistani henkilöistä kahdeksan kertoo, että heidän kirjastonsa lähistöllä on nuorisotila ja kaksi, että nuorisotilat sijaitsevat kauempana. Mitä lähempänä kirjastoa nuorisotilat ovat, sitä enemmän yhteistyötä näiden kahden tahon välillä tehdään. Erityisen tehokasta yhteistyö on silloin, kun kirjasto ja nuorisotilat sijaitsevat samassa rakennuksessa. On selvää, että yhteistyö nuorisotyöntekijöiden kanssa nähdään hyödyllisenä, mutta monet toivovat sitä tehtävän enemmän. Niissäkin kirjastoissa, joissa yhteistyötä ei nuorisotyöntekijöiden kanssa tehdä on kuitenkin selkeää halua systemaattisemmalle yhteistyölle. Yhteistyön tekemisessä koetaan kuitenkin haasteita, kuten henkilökunnan vaihtuvuus ja erilaisen koulutuksen sekä toimintakulttuurin vuoksi. Toisaalta haastateltavat näkevät nuorisotyöntekijöiden erilaisen koulutuksen ja työkokemuksen rikkautena, joka voi tuoda arvokkaita näkemyksiä yhteistyöhön. Nuorisotoimen kanssa tehtävässä yhteistyössä korostuu viisi asiaa.

1. Rajallisten resurssien hallinnointi.
2. Nuorista keskustelu yhteisesti, mikäli aihetta huoleen on syntynyt jonkin nuoren kohdalla.
3. Nuorten tavoittaminen.
4. Tapahtumien järjestäminen ja suunnittelu yhdessä.
5. Ammattitaidon jakaminen.

Lisäksi tutkimus osoittaa, että yhteistyö kirjastotyöntekijöiden ja nuorisotyötä tekevien ihmisten kanssa voi tuottaa suuria tapahtumia, joissa on enemmän kävijöitä kuin pelkästään yksin toteutetuissa kokonaisuuksissa. Tämä osoittaa yhteistyön olevan hedelmällistä molemmille. Tällainen havaittu ja toimiva yhteistyö kirjastojen ja nuorisopalvelujen välillä vastaa myös Purhosen (2015, 92–94) ajatuksia kolmannesta työstä. Kolmannessa työssä eri toimijat sitoutuvat yhteisiin tavoitteisiin yhteisten päämäärien ja yhteisen ongelman ratkaisemiseksi. Yhteistyö nuorisotyöntekijöiden kanssa olikin yleisintä juuri tapahtumien järjestämisen kanssa.

Edellisessä kappaleessa pohdin, tehdäänkö kirjastoissa nuorisotyötä lainkaan, vai onko pelkästään kyse kirjastotyöstä eri asiakaskunnat huomioiden, voidaankin ehkä kääntyä miettimään, tehdäänkö niissä sittenkin kolmatta työtä.

6.4 Pelaamisen huomioiminen kirjastojen nuorisotyössä

Yleistäen voidaan sanoa, että pelaaminen huomioidaan kirjastoissa hyvin, mutta sen tärkeys aste vaihtelee riippuen siitä, keneltä kysyy ja miten paljon kirjastossa tehdään aktiivista työtä nuorten parissa. Tutkimuksen kirjastoissa yhtä lukuun ottamatta kaikista löytyi pelikonsoleita ja/tai erillisiä pelitiloja nuorten käyttöön. Pelaaminen nähtiin olevan tärkeässä roolissa viidestä tutkimuksen yhdeksästä kirjastoista. Vain yhdessä pelaamisen ajateltiin olevan sivuroolissa. Tähän saattoi vaikuttaa se, että kyseisessä kirjastossa ei ollut pelikonsoleita tai pelitilaa asiakkaiden käyttöön. On kuitenkin kiistaton tosiasia, että pelaaminen on tärkeä ja iso osa yhä useamman nuoren arjessa ja

mikäli tämä trendi yhteiskunnassa jatkuu, on oletettavaa, että sen rooli kasvaa myös kirjastoissa tulevaisuudessa.

Lähes kaikissa vierailemissani kirjastoissa järjestettiin aktiivisesti peleihin liittyviä tapahtumia. Nämä kattoivat Fifa-turnaukset, biljardi- ja pingisturnaukset, pelien suunnittelupajoja ja paljon muuta. Toistuvia tapahtumia olivat mm. Shakki- ja lautapelikerhot. Yhtenä merkittävänä pelitapahtumana voitaneen mainita Game Över - tapahtuma Lahdessa. Tämä tapahtuma on järjestetty useana vuotena ja siinä Lahden pääkirjasto yhdessä paikallisen nuorisotilan kanssa järjestivät tiloissaan mm. erilaisia peliturnauksia, pöytäroolipelausta, lautapelausta ja figuurien maalausta. Tapahtumaan osallistui vuonna 2022 yli 1000 ihmistä ja onkin näin kokonsa puolesta todella suuri kirjastotapahtumia ajatellessa.

Myös Nicholson (2013) mainitseekin, miten pelitapahtumien monipuolinen järjestäminen voi tavoittaa uusia kirjaston käyttäjiä. Nuorten demografian huomioidessa nämä uudet käyttäjät olisivatkin mahdollisesti juuri alla kaksikymppisiä nuoria.

Kuten kohdassa (5.3.1.) toin ilmi, ovat pelikonsolit ja erilaiset pelihuoneet arkipäivää useimmissa kirjastoissa nykyaikana, niin paljon, että niiden pidetään jo olevan osa kirjastojen peruspalveluita. Haastatteluista käy kuitenkin ilmi, että aivan kaikkialla ei mahdollisuutta pelaamiseen kuitenkaan tarjota. Haastatelluista kirjastoista pelitila uupui yhdestä kirjastosta kokonaan. Vierailemissani kirjastoissa pelitiloja oli tästäkin

huolimatta varsin paljon, verrattuna vaikka Pirkanmaan ja Keski-Suomen keskiarvoon. Tätä selittänee parhaiten se, että valitsin haastateltavaksi henkilöitä pääosin sellaisista kirjastoista, joissa pelaaminen ja nuorisotyö huomioidaan toiminnassa hyvin. Pirkanmaan ja Keski-Suomen tilanteesta kertoo hyvin Ilari Reuhkalan ja Paula Rätyn artikkeli: “Pelitilat kirjastossa, kirjastot pelitiloina”, jossa käy ilmi Pirkanmaan ja Keski-Suomen kirjastojen pelitilojen tilanne. Heidän mukaansa noin kolmanneksessa alueen kirjastoista on varsinainen pelitila. Tämän lisäksi kirjastoissa, joista ei varsinaista pelitilaa tarjota voidaan kuitenkin järjestää erilaisia peleihin liittyviä tapahtumia muuntelemalla kirjastojen tiloja tapahtumiin sopiviksi ja pelaaminen nähtiinkin sallittuna ja suotavana. (Reuhkala & Räty, 2022, 19)

Pelaaminen on yhä yleisempää nuorten keskuudessa, selviää vuoden 2022 pelaajabarometristä. Suomalaisista 98,3 % pelaa jotakin peliä ainakin joskus ja kerran kuussa pelejä pelaa jopa 88.9 %. Aktiivisin pelaaja ryhmä on 10–19-vuotiaat lapset ja nuoret (Kinnunen, Mäyrä, Tuomela, 2022, 15–16). Mikäli pelaamisen suosio jatkaa kasvuaan on tärkeää, että kirjastot huomioivat tämän toiminnassaan. On tärkeää, että kirjastolaitos muuttuu yhtä aikaa yhteiskunnan muutosten kanssa ja tämän muutoksen on heijastuttava kirjastotiloihin ja palveluihin (Aaltonen 2009, 291–593).

6.5 Miten kirjastojen nuorisotyö nähdään tulevaisuudessa?

Lähdekirjallisuuden sekä haastatteluissa esiin nousseiden teemojen pohjalta voidaan sanoa, että kirjastojen uudistamisprosesseissa ja remonteissa kuunnellaan nykyään asiakaskuntaa tarkkaan. Asiakkaita kuunnellessa pääsevät he itse vaikuttamaan kirjaston tiloihin ja saamaan niistä itsensä näköiset (Malminen, 2022). Nuorten kohdalla nämä toiveet ovat erilaisia hengailutiloja, tai pieniä “soppia”, joissa viettää aikaa ilman että on koko ajan jonkin valvovan silmän alla. Jos tämän kaltaiset toiveet vastaavat nuorten omia haluja, voidaankin pohtia, onko H2:en kirjaston uudistamistyössä jätetty asiakaskyselyt tekemättä, sillä siellä nuortenosastoa on uudistettu päin vastaiseen suuntaan ja se on tuotu kirjaston keskelle. Ei ole välttämättä sattumaa, että samaisessa kirjastossa olikin palattu nuorten kohtaamisessa niinkin perus asioiden äärelle, kuin tervehtimiseen.

Huumeiden ja häiriökäyttäytymisen näkyminen kirjastoissa on valitettava tosiasia tänä päivänä. Tämän lisäksi arvio siitä, että järjestyksenvalvojien rooli kirjastoissa tulisi lisääntymään on todella huolestuttava. Tämänkaltaisen ongelmien näkyminen kirjastoissa ei ole ihme, sillä nuorten huumekuolemien määrä on kasvanut. Vuonna 2021 nuorten huumekuolemien määrä Helsingissä oli suurin koko mittaushistorian aikana (Mäki,2023). Jotta kirjastojen tulevaisuus näyttäisi valoisammalta, on syytä panostaa juuri nuorten kohtaamiseen tervehtimisestä alkaen. Onkin tärkeää, että nuoriin otetaan kontakti välittömästi. Tervehtiminen ja kuulumisten kysyminen on tärkeä osa tätä työtä. Nuoret toivovat henkilökunnan näkymistä ja nuorien nimeltä tunteminen auttaa vähentämään häiriökäyttäytymistä (Nuortenpalvelu RY, 2016).

Haasteista huolimatta haastattelujen pohjalta kirjastojen nuorisotyön tulevaisuudessa ei ole nähtävissä suurta muutosta. Isossa osassa haastatteluja korostuivat niin resurssien, kuin ajankäytönkin riittämättömyys. Halua kuitenkin toiminnan laajentamiseen on, joten mikäli kirjastojen resurssipulaan saadaan muutosta, on kirjastokentällä tehtävällä työllä kaikki edellytykset nuorisotoiminnan kehittämiseen. Yksittäisissä kirjastoissa voi paikallisesti tapahtua paljon ja nopeasti, kunhan vain oikeat ihmiset osuvat kohdalle sekä kirjastoissa, että nuorisotoimessa. On selvää, että kirjastoissa toivotaan lisääntyvää yhteistyötä nuorisotyöntekijöiden kanssa, joko palkkauksen kautta tai kirjaston ulkopuolisten ammattitaidon hyödyntämisessä. Nuorisotyölle kirjastoissa on selkeää tarvetta ja toivetta haastateltavien keskuudessa.

6.6 Jatkotutkimus ja kehitysideat

Kuten jo tutkimukseni johdannossa toin ilmi, on kirjastojen nuorisotyötä tutkittu varsin vähän. Myös pelaaminen ja peliharrastus kirjastokentällä ovat saaneet niukasti huomiota tutkimuksissa. Näistä molemmista saisi kehitettyä lisää mielenkiintoisia tutkimuksia. Henkilökohtaisesti minua kiinnostaisi esimerkiksi selvittää pelaamisen vaikutuksesta nuorten lukuharrastukseen. Lisäksi mielenkiintoinen näkökulma tutkimukselle olisi tarkastella pelaamisen ja kirjastojen nuorisotyön vaikutusta nuorten hyvinvointiin. Joka tapauksessa kirjastoissa näyttäisi olevan halua tehdä enemmän töitä nuorten parissa ja monenlainen tutkimus aihepiiristä olisi tervetullutta. Lopuksi siteeraan erään haastateltavan sanomaa:

I1: "On hyvä, että nuorisotyötä tapahtuu kirjastoissa."

LÄHTEET

Aalto, A., Grahn, J., Mäkelä, M., Ollikainen, P., Reuhkala, I., Rikkilä, J., & Räty, P. (2022). Level up - kirjastojen pelimaailmat tutuiksi. AKEPIKE-kehittämiskirjasto.

Alava, J. (2015). Kirjasto peleissä: pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa. 9. Tampereen yliopisto.

Berg, J. M., Dutton, J. E., & Wrzesniewski, A. (2013). Job crafting and meaningful work. In B. J. Dik, Z. S. Byrne, & M. F. Steger (Eds.), Purpose and meaning in the work-place. 81–82. American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/14183-005

Eskola, J. & Suoranta, J. (2008). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 8. painos (1. P. 1998) Tampere: Vastapaino

Eskola, J. & Suoranta, J. (2014). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 8. painos (1. P. 1998) Tampere: Vastapaino

Grahn, J. (2022). Pelaa-PikeBOKSI läpivalaisussa. Teoksessa: Level up, kirjastojen pelimaailmat tutuiksi. 56–57.

Hallitusohjelma 2019, s.175–179.

HE 111/2016 vp, Nuorten osallisuus vaikuttaminen ja kuuleminen, luku 2.2.2. saatavissa: https://www.finlex.fi/fi/esitykset/he/2016/20160111#idm45843170578256

Hokkanen, L. (2012). Viiden tähden olohuone. Kirjastot nuorisotyön uutena toimintaympäristönä. Teoksessa Komonen, K. & Suurpää, L. & Söderlund, M.

(toim.) Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 128, 149–162.

Hokkanen, L., Launonen, V., Haapala, A., Purhonen, K., Johnston, J., . . . Timonen, H. (2015). Sosiaalinen kirjasto: Lukemattomien mahdollisuuksien maailma. Avain. 16–18

Jyrkinen, J. (2013). Kirjasto tervehdyttää. Projekti erilaisten asiakasryhmien kohtaamisesta, hakutuvasta kirjastotyöstä sekä toiminnan ja palveluiden kehittämisestä erityisryhmien ehdoilla. Porin kaupunginkirjasto – Satakunnan maakuntakirjasto. Saatavissa: https://www.yumpu.com/fi/document/view/39335068/kirjasto-tervehdyttaa-raportti-pori

Kinnunen, J, Mäyrä, F., Tuomela, M. (2022). Pelaaja barometri 2022: kohti uutta normaalia. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Trim Research Reports. Tampereen yliopisto. Saatavissa: https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376

Kirjastolaki 2016/1492 (2016). Finlex. Viitattu 20.2.2023. Saatavissa: https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161492

Kirjastot.fi. 2017. Kirjastojen rooli elinvoimaisessa kunnassa. Viitattu 10.6.2023. Saatavissa: https://vaikuttavuus.kirjastot.fi/info.html

Komonen, K. (2014). Nuorisotyö muutoksessa? Katariina Soanjärvi nuorisotyön villin kentän kesyttäjänä. Arvosteltu teos: Katariina Soanjärvi 2011. Mitä on

ammatillinen nuorisotyö? Nuorisotyön villiä kenttää kesyttämässä. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research 413. Jyväskylän yliopisto. 173. Kasvatus & Aika, 8(3). s. 97–98. Viitattu 20.6.2023. Saatavissa: https://journal.fi/kasvatusjaaika/article/view/68653

Korsoff, E. (2018). Kirjastoissa tehtävä nuorisotyö. Opinnäytetyö Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma Yhteisöpedagogi (YAMK). Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk. 18–19.

Korsoff, E. (2018). Kirjastonuorisotyöllä on merkitystä. Nuorisotyö-lehti, 2/2018, 18–19. https://nuorisotyo.nuorisoseurat.fi/nakoislehdet/

Launonen, V. (2015). Sosiaalisuuden muutos kirjastoissa. Teoksessa L. Hokkanen, V. Launonen, A. Haapala, K. Purhonen, J. Johnston, P. Uotila, & H. Timonen (toim.), Sosiaalinen kirjasto: Lukemattomien mahdollisuuksien maailma. 45. Helsinki, Suomi: Avain.

Lobe, Bojana, David L. Morgan, and Kim Hoffman. (2022). "A Systematic Comparison of In-Person and Video-Based Online Interviewing." International journal of qualitative methods Viitattu 20.6.2023. Saatavissa: https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1184&context=soc_fac

Malminen, U. (2022, 30. maaliskuuta). Tavallinen ostari ei enää riitä: kauppakeskuksessa on nykyään metro, kirjasto, asuntoja ja päiväkoti - Espoonlahden Lippulaiva avautuu torstaina. Yle. Saatavissa: https://yle.fi/a/3-12383174

Marjomaa, H., & Oikkonen H. (2014). Pelin paikka. Toimintakertomus ja tulokset Loppuraportti. Helsingin kaupunginkirjasto.

Mattila, P. (2011). Hiilen ja tuhkan rajamailla. s. 104–105. Teoksessa Paakkunainen, K., Suurpää, L. Nuorten poliittinen ohjaus – strategista johtamista, kentän kasvavaa yhteistyötä vai latistuvaa osallistumista? Nuorisotutkimusverkosto verkkojulkaisusarja. Saatavissa: https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/354-nuorten-poliittinen-ohjaus-strategista-johtamista-kentan-kasvavaa-yhteistyota-vai-latistuvaa-osallistumista

Marti-Parreño J., Méndez-Ibañez J; Alonso-Arroyo A. 2016. The use of gamification in education: a bibliometric and text-mining analysis. Journal of computer assisted learning, 2016–12, Vol.32 (6). 663–676.

Metsämuuronen, J. (2008). Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia-sarja 4. Jyväskylä: Gummers kirjapaino OY. 23–24.

Mustikkamäki, M. (2013). Yleinen kirjasto lasten ja nuorten kolmantena tilana. Teoksessa Kupiainen R.,Kotialinen, S., Nikunen, K. & Suoninen, A. (toim.), Lapset netissä. Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä. Helsinki: Mediakasvatusseura ry, 37–43. Saatavissa: http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/ISBN978-952-67693-3-2.pdf

Mäki, N. (2023). Kuolleisuus huumausaineisiin on kasvanut Helsingissä ja koko maassa. Saatavissa: https://www.sttinfo.fi/tiedote/kuolleisuus-huumausaineisiin-kasvanut-helsingissa?publisherId=60590288&releaseId=70015897

Neiburger, E. (2007). Gamers... in the library?! The Why, What and How of Videogame Tournaments for All Ages. Chicago, IL: American Library Associations Editions.

Nicholson, S. (2013). Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in North American libraries. Library Quarterly, 83(4), 341–361. Saatavissa: http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf

Nuorisolaki 2016/1285 (2016). Finlex. saatavissa: https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285

Nuorten palvelu RY, (2016). Nuoret kirjastossa. Työntekijän opas. 2. painos.

OpenAI. (2023). ChatGPT (GPT-3.5) Saatavissa osoitteessa: chat.openai.com

Opetusministeriö (2003). Kirjastostrategia 2010: Tiedon ja kulttuurin saatavuuden politiikka. Opetusministeriön julkaisuja 2003:1. Helsinki: Opetusministeriö.

Opetus ja kulttuuriministeriö (2020). Valtakunnallinen nuorisotyön ja –politiikan ohjelma 2020-2023. Tavoitteena nuoren merkityksellinen elämä ja osallisuus yhteiskunnassa. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2020:2. Saatavissa: http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-697-3

Opetus ja kulttuuriministeriö. (2023). Sivistyskatsaus 2023. 57–59. Opetus ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:3. Saatavissa: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/164564?show=full

Peliviikko.fi, (2023). Viitattu 11.08.2023. Saatavissa: peliviiko.fi.

Peltola, L. (2013). Kirjastoista tapahtumafoorumeita. Yle. Saatavissa: https://yle.fi/a/3-6839217. Viitattu 19.07.2023.

Purhonen, K. (2015). Muuttuva työ - kirjaston hyllynvälistä ja nuorisotalon ikkunasta kurkistaa kolmas työ. 90–94. Teoksessa L. Hokkanen, V. Launonen, A. Haapala, K. Purhonen, J. Johnston, P. Uotila, & H. Timonen (toim.), Sosiaalinen kirjasto: Lukemattomien mahdollisuuksien maailma. 88–109. Helsinki, Suomi: Avain.

Purhonen, K. (2017). Ammattien rajapinnoilla ja kolmannen työn äärellä. Uusiutuva ammattiosaaminen ja nuorten kohtaaminen Kolmannen työn määritelmä, reunaehdot ja mahdollisuudet. 28–30.

Reuhkala, I. & Räty, P. (2022). Pelitilat kirjastossa, kirjastot pelitiloina. Teoksessa: Level up, kirjastojen pelimaailmat tutuiksi. 19. Saatavissa: https://ekstrat.tampere.fi/kirjasto/pike/peliopas/#p=1

Sahavirta, H. & Kytö, M. (2017). Yleisten kirjastojen muuttuva äänimaisema. Teoksessa: Uimonen, H., Kytö, M. & Ruohonen, K. (toim.) Muuttuvat suomalaiset äänimaisemat. Tampere: Tampere university press, 81–104. Saatavissa: http://urn.fi/URN:ISBN:978952-03-0382-2

Sipilä, M. (2013). Tietosuoja ja yksityisyys kuluttajille suunnatuissa pilvipalveluissa. Diplomityö. Tampereen teknillinen yliopisto. Signaalin käsittely ja tietoliikennetekniikan koulutusohjelma. 37–38. Viitattu 19.8.2023. Saatavissa: https://trepo.tuni.fi/handle/123456789/21878

Toppari, M. (2010). ”Oikeestaan aika siistii” – nuorten kirjasto kehittyy. Teoksessa A. Ruhala, A. Pentikäinen & H. Niinistö (toim.), Mediametkaa! Osa 5 – kirjasto kohtaa mediakulttuurin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka. 14–21.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 5. uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. 73–74.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi. 117–118.

Vapiwala, F., & Pandita, D. (2022). Strategies for Effective Use of Gamification Technology in E-learning and E-assessment. Teoksessa Proceesings of the 7th INternational Conference on Business and Industrila Research (ICBIR), 596–601. doi: 10.1109/ICBIR54589.2022.9786495.

Vogl, S. (2013). Telephone Versus Face-to-Face Interviews Mode Effect on Semistructured Interviews with Children. Sociological Methodology, 43(1), 133–177.

Yleisten kirjastojen neuvosto. (2016). Yleisten kirjastojen suunta 2016–2020: Kansalaisten kirjasto – Olennainen osa suomalaista osaamista. Viitattu 20.6.2023. 14–15. Saatavissa: https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/yleisten-kirjastojen-suunta-2016-2020-web.pdf

LIITE 1: HAASTATTELURUNKO

Aluksi

Kuka olet?

Mikä on työnkuvasi?

Nuorisotyö kirjastossa

Minkälaista nuorisotyö kirjastossanne on?

Mitä tavoitteita teillä on nuorisotyölle?

Minkälaisia linjauksia ja hankkeita teillä on siihen liittyen?

Miten tätä työtä ohjataan? Onko kirjastossanne tehtävä nuorisotyö johdonmukaista, vai hieman satunnaista? Ns. Se tekee, kuka keksii ja viitsii.

Monien kirjastojen yhteydessä/läheisyydessä on erilaisia nuorisotiloja. Onko näin teidän kirjastossanne ja näkyykö se jotenkin työssänne?

Minkälaista yhteistyötä näiden nuorisotyöntekijöiden kanssa kirjastossanne tehdään?

Jos ei tehdä: miksi ei ja voisiko tällaisesta yhteistyöstä olla hyötyä?

Jos tehdään: Minkälaisiin tarpeisiin tämä yhteistyö kirjastossanne vastaa? Mitä sillä tavoitellaan ja miten se hyödyttää?

Onko nuorisotyö kirjastossa muuttunut vuosien varrella ja jos, niin millä tavalla?

Millä tavalla toivoisit, että kirjastonne nuorisotyötä kehitettäisiin?

Kirjasto ja nuoriso

Millä tavoin kirjastossanne suhtaudutaan nuorisoon ja miten heitä kohdataan?

Olisiko syytä kehittää nuorten kohtaamiseen tarvittuja taitoja?

Onko jotain hauskoja esimerkkejä ongelmatilanteista? (Mikäli ongelmallisia tilanteita mainitaan)

Miten tällaiset tilanteet vaikuttavat nuorisoon suhtautumiseen?

Onko teidän mielestänne tarvetta kehittää eri alojen yhteistyötä nuorten paremman kohtaamisen takaamiseksi?

Tilat ja laitteet

Millä tavoin kirjastojen tiloja on tarjottu nuorten käyttöön? Esimerkiksi pelaamiseen tarkoitettua tilaa.

Millä tavoin kirjaston tilat ovat muuttuneet nuorisotyön kannalta?

Millä tavoin nuorison tarpeita otetaan huomioon kirjaston tiloja suunniteltaessa?

Millä tavalla toivoisit näitä tarpeita huomioitavan?

Minkälaisia muutoksia näkisit tarpeellisiksi/hyödyllisiksi tulevaisuuden kannalta?

Pelit ja tapahtumat

Onko kirjaston linjauksissa huomioitu pelaamista ja miten linjaukset edistävät sitä? (Esimerkiksi kokoelmapoliittista linjausta tai toimintasuunnitelmaa)

Miten pelaaminen nähdään osana kirjastojen nuorisotyötä?

Minkälainen/Kuinka iso rooli sillä on?

Onko kirjastollanne linjauksia nuorten pelaamiselle? Millä tavoin linjauksia noudatetaan?

Voiko pelaamista ajatella lukutaidon kehittämisenä? Mitä mieltä itse olet tästä?

pelilukutaito/medialukutaito.

Vaikuttaako nuorisotyö kirjaston pelikokoelmaan ja millä tavoin?

Mitä mieltä sinä olet tästä?

Minkälaisia tapahtumia kirjastossa järjestetään nuoria varten?

Minkälaisia peleihin keskittyviä tapahtumia ja –tai ohjelmaa teillä on nuoria varten?

Pitäisikö mielestäsi tapahtumia suunniteltaessa ottaa pelaaminen useammin huomioon ja millä tavoin?

Tulevaisuus

Onko näkyvissä selkeää muutosta siihen, millä tavoin nuorisotyötä tullaan tekemään kirjastoissa tulevaisuudessa?

Onko sinulla jotain toiveita sille, mitä tulevaisuudessa otettaisiin paremmin huomioon?

Minkälaisia haasteita tulee olemaan edessä? Mitä mieltä olet?

Muita asioita

Tuleeko mieleen jotakin muuta mitä haluaisit sanoa aiheisiin liittyen?

Jäikö minulta jotakin oleellista kysymättä?