

Mikaela Kumlander

# LAUTAPELIT JA NIIDEN SISÄLLÖNKUVAILU SUOMEN YLEISISSÄ KIRJASTOISSA

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Huhtikuu 2020

# TIIVISTELMÄ

Mikaela Kumlander: Lautapelit ja niiden sisällönkuvailu Suomen yleisissä kirjastoissa  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median tutkinto-ohjelma  
Huhtikuu 2020

---

Lautapelit ovat verrattain uusi lisä yleisten kirjastojen lainattavien aineistojen kokoelmiin, vaikka ne ovat tuhansia vuosia vanha kulttuurimuoto. Kuten kaikki muukin lainattava kirjastoaineisto, lautapelit on järjestelmään luetteloinnin lisäksi kuvailtava myös niiden sisältöjen osalta, jotta kirjaston asiakkaat voivat helposti löytää ne ja hakea *sisällöltään* samankaltaisia lautapelejä.

Kaikki kirjastoaineistot ansaitsevat lähtökohtaisesti tulla sisällönkuvailluksi yhtä tarkasti ja juuri omalle aineistotyyppilleen ominaisia sisältöpiirteitä käyttäen. Koska lautapeli on luonteeltaan kokemuksellinen, vuorovaikutuksellinen aktiviteetti, sen sisällönkuvailussa on tarkasteltava paitsi pelin tarinallista eli narratologista ulottuvuutta, myös sen ludologiaa eli pelin rakenteeseen ja pelikokemukseen liittyviä ominaisuuksia.

Tässä tutkielmassa hahmoteltiin ehdotus ensimmäiseksi lautapelien sisällönkuvailun malliksi, jossa on huomioitu molemmat edellä mainitut lautapelin ulottuvuudet. Mallin sisältämien lautapelien sisällöllisten ominaispiirteiden keskeisyyttä ja riittävyttä testattiin toteuttamalla verkkokysely suomalaisille lautapeliharrastajille. Kyselyn tulokset analysoitiin määrällisin ja laadullisin menetelmin, ja harrastajille kaikista keskeisimmäksi lautapelien sisältöpiirteeksi osoittautuivat tilanteesta riippumatta pelissä käytetyt *pelimekanismit*. Valtaosa vastaajista piti myös ehdotettua mallia riittävän kattavana lautapelien sisällön kuvailemiseksi.

Lisäksi tutkielmassa tarkasteltiin lautapelien saapumista, asemaa ja sisällönkuvailun nykytilaa suomalaisissa yleisissä kirjastoissa. Tähän paneuduttiin haastatteleamalla Helsingin kaupungin kirjastossa lautapelien parissa työskenteleviä Renni Honkasta ja Heikki Marjomaata sekä toteuttamalla Suomen suurimpien kaupunkien pääkirjastoille verkkokysely, jonka tulokset analysoitiin laadullisin menetelmin.

Kyselytulosten perusteella yleisten kirjastojen tämänhetkisten lautapelien sisällönkuvailun käytäntöjen ja lautapeliharrastajien eli pelejä lainaavien asiakkaiden tärkeinä pitämien sisältöpiirteiden välillä ilmeni vallitsevan huomattava ristiriita. Useimmissa kirjastoissa oli huomioitu lähinnä lautapelien narratologiset ominaisuudet, eikä esimerkiksi lautapeliharrastajille niin tärkeitä pelimekanismeja kuvailtu juuri muualla kuin pääkaupunkiseudulla. Suurimmaksi syyksi lautapelien puutteelliseen asiasanoitukseen osoittautui kirjastojen käytössä olevien asiasanojen ja ontologioiden kehno kattavuus etenkin pelien ludologisia аспектеja kuvailevien termien osalta. Asian korjaamiseksi olisi suositeltavaa perustaa peliaineistojen metatiedon asian tuntijaryhmä sanastoja korjaamaan ja ylläpitämään, samaan tapaan kuin musiikkiaineistollakin jo on oma Muusa-ryhmänsä.

Avainsanat: lautapelit, pelit, yleiset kirjastot, kirjastoaineistot, metatieto, sisällönkuvailu, sisällölliset ominaispiirteet, pelitutkimus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

# ESIPUHE

*"Games are beautiful. They do not need to be justified."*

— Eric Zimmerman: Manifesto for a Ludic Century

Kimmoke tämän pro gradu -tutkielman aiheelle syntyi selatessani kerran pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastojen mittavaa lautapelitarjontaa ja havaitessani, etten voinut rajata pelejä omien suosikkipelimekanismieni perusteella, niin kuin olisin toivonut. Lähempi tarkastelu paljasti, ettei lautapelien sisällönkuvailutietoihin itse asiassa ollut kirjattu mitään mainintaakaan niissä käytetyistä pelimekanismeista (vaikka nykyään tätä ongelmaa onkin jo pyritty kiertämään järjestelmän huomautuskentän käytön avulla).

Ymmärsin, ettei lautapelien sisällönkuvailu järjestelmässä ollut tarkoituksenmukaista eikä riittävää, ja että tilanne tuskin korjaantuisi ainakaan kovin nopeasti itsestään. Siispä päätin yrittää kehittää mallin lautapelien paremmaksi sisällönkuvailuksi itse. Työ osoittautui odotettua haastavammaksi, ja tähän tutkielmaan onkin kuluneiden vuosien varrella kaadettu aimo annos pitkällisen lautapeliharrastukseni aikana kertynyttä tietoa. Lopputulosta voi pitää eräänlaisena rakkaudentunnustuksena lautapeleille ja lautapeliharrastukselle, vaikkakin toivoakseni tästä työstä koituu myös jonkinlaista utilitaristisempaaakin hyötyä, lautapelien paremman sisällönkuvailun muodossa.

Neuvoista, kirjallisuusvihjeistä ja tuoreista näkökulmista lautapelin olemuksen pohtimiseen kuuluu suuri kiitos lukuisille lautapeliharrastuksen parista kertyneille ystävilleni. Ajatustenvaihtoon ovat osallistuneet muun muassa Aleksi Ahtiainen, Stefan Engblom, Heikki Hyhkö, Ville Inkiläinen, Antero Kuusi, Kalle Malmioja, Pekka Marjola, Mauri Sahlberg, Marko Tainio ja Marko Tamminen. Aivan erityisen kiitoksen ansaitsee Mikko Saari avustaan etenkin terminologian ja lautapelihistorian saralla.

Kiitokset myös ohjaajalleni Jaana Kekäläiselle, joka jakoi lukea koko tämän työn läpi ja esittää hyviä korjausehdotuksia, sekä tutkielmaani ennen eläkkeelle jäämistään ohjanneelle emeritusprofessori Reijo Savolaiselle, jonka neuvojen avulla gradun tutkimussuunnitelma alkoi hahmottua.

Henkisestä tuesta ja kannustuksesta haluaisin kiittää myös kaikkia ystäviäni, erityisesti erään IRC-kanavan väkeä – te tiedätte kyllä, keitä olette!

Lopuksi kiitoksen ansaitsevat vielä perheeni ja sukulaiseni, jotka ovat kärsivällisesti sivusta seuranneet graduprojektini venymistä. Erityisesti haluaisin kiittää avopuolisoani Antero Kuusta hänen hyvistä neuvoistaan, korvaamattomasta henkisestä tuestaan sekä mukautumiskyvystään tänä haasteellisena, maailmanlaajuisen koronaviruspaniikin sävyttämänä keväänä.

Mikaela Kumlander,

Helsingissä 21.4.2020

# SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO.....	1
1.1 Tutkimuksen tavoitteet.....	2
1.2 Tutkielman rakenne.....	3
1.3 Keskeisiä käsitteitä.....	4
1.3.1 Lautapeleistä.....	4
1.3.2 Pelitutkimuksesta.....	8
2 PELIT JA TIETOYHTEISKUNTA.....	10
2.1 Monilukutaito ja pelilukutaito.....	11
2.2 Pelit taiteena.....	15
3 PELIT JA YLEISET KIRJASTOT.....	18
3.1 Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen.....	20
3.2 Peliaineistojen tarjoaminen ja näkyväksi tekeminen.....	21
3.3 Lautapelit ja yleiset kirjastot.....	23
3.3.1 Lautapelit kirjastoaineistona.....	25
3.3.2 Lautapelilainauksen henkilökunnalle asettamista vaatimuksista.....	26
4 LAUTAPELIT VS DIGITAALISET PELIT.....	30
4.1 Informaatio ja tavoitteet.....	31
4.2 Sosiaalisuus.....	33
4.3 Aika.....	35
4.4 Teema ja tarina.....	37
4.5 Estetiikka ja aistit.....	39
4.6 Yhteenveto.....	41
4.6.1 Rajanvedon häilyvyys.....	42
4.6.2 Lautapelin sisällöllisiä ominaispiirteitä.....	43
5 LUETTELOINTI JA SISÄLLÖNKUVAILO.....	54
5.1 Luettelointi.....	54
5.2 Sisällönkuvaילו.....	55
5.2.1 Luokitus.....	55
5.2.2 Indeksointi.....	56
5.3 Kirjastoaineistojen luetteloinnin ja sisällönkuvaילוn tavoitteet.....	57
6 LAUTAPELIEN LUETTELOINTI JA SISÄLLÖNKUVAILO.....	60
6.1 Lautapeliien luettelointi.....	60
6.2 Lautapeliien sisällönkuvaילו.....	61
6.2.1 Lautapeliien sisältötietoa tuottavia tahoja.....	61
6.2.2 Lautapeliien suosittelujärjestelmiä.....	71
6.3 Lautapeliien sisällönkuvaילו Helsingin kaupunginkirjastossa.....	73
6.3.1 Lautapeliien luokitus.....	74
6.3.2 Lautapeliien indeksointi ja muu sisällönkuvaילו.....	81
6.4 Ehdotus lautapeliien sisällönkuvaילו malliksi.....	87
6.4.1 Teema ja tarina.....	87
6.4.2 Pelimekanismit.....	88
6.4.3 Pelaajienväliset suhteet pelin aikana.....	90
6.4.4 Kohderyhmä.....	91

6.4.5 Kesto.....	92
6.4.6 Mutkikkuus.....	93
6.4.7 Pelaajamäärä.....	94
6.4.8 Genre.....	95
6.4.9 Yhteenveto.....	96
<b>7 LAUTAPELIHARRASTAJIEN NÄKEMYKSIÄ LAUTAPELIEN SISÄLTÖPIIRTEISTÄ.....</b>	<b>99</b>
7.1 Tutkimusasetelma.....	99
7.2 Tutkimusmenetelmä.....	100
7.3 Tulokset.....	102
7.3.1 Lautapeliien sisältöpiirteiden painoarvot harrastajille.....	102
7.3.2 Lautapeliien sisältöpiirteiden tilannesidonnainen merkitys.....	105
7.3.3 Sisällönkuvailun mallin riittävydestä ja hakutoimivuudesta.....	114
7.3.4 Yhteenveto.....	117
<b>8 LAUTAPELIEN TARJONTA- JA SISÄLLÖNKUVAILUKÄYTÄNTÖJÄ SUOMEN YLEISISSÄ KIRJASTOISSA.....</b>	<b>120</b>
8.1 Tutkimusasetelma.....	120
8.2 Tutkimusmenetelmä.....	121
8.3 Tulokset.....	122
8.3.1 Lautapeliien tarjonta, hankinta ja yleinen asema.....	122
8.3.2 Lautapeliien luokitus.....	127
8.3.3 Lautapeliien asiasanoitus.....	129
8.3.4 Lautapeliaineiston esillepano, näkyvyys ja haettavuus.....	137
8.3.5 Yhteenveto.....	142
<b>9 DISKUSSIO.....</b>	<b>145</b>
9.1 Lautapelialan tulevaisuuden trendeistä.....	147
9.2 Kirjastoaineistojen sisällönkuvailun tulevaisuudesta.....	148
<b>LUDOGRAFIA.....</b>	<b>151</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>154</b>
<b>LIITE 1: KYSELY LAUTAPELIHARRASTAJILLE LAUTAPELIEN SISÄLLÖNKUVAILUPIIRTEISTÄ.....</b>	<b>160</b>
<b>LIITE 2: KYSELY YLEISILLE KIRJASTOILLE LAUTAPELIEN TARJONTA- JA SISÄLLÖNKUVAILUKÄYTÄNNÖISTÄ.....</b>	<b>164</b>

# 1 JOHDANTO

Lautapelit ovat ihmiskunnan historiassa ikivanha kulttuurimuoto; varhaisimmat säilyneet lautapelit ovat jopa vanhempia kuin ensimmäiset kirjoitusjärjestelmämme. Vaikka modernilla ajalla pelatuimmiksi ovatkin nousseet erilaiset digitaaliset pelit, myös lautapelit elävät parhaillaan uutta kulta-aikaansa: etenkin nuoret aikuiset ovat nyt löytäneet tiensä tämän sosiaalisen peliharrastuksen pariin, ja uusia lautapelejä ilmestyy sellaista tahtia, että puhetta on alkanut olla jopa lautapelijulkaisujen ylitarjonnasta.

Peleistä ja pelaamisesta onkin tullut modernissa yhteiskunnassa niin keskeinen tekijä, että niiden tulkitsemiseen liittyvän *pelilukutaidon* merkitykseen on alettu kiinnittää yhä enemmän huomiota. Ei olekaan mikään ihme, että Suomen yleiset kirjastotkin ovat innostuneet hankkimaan kokoelmiinsa lainattavia pelejä. Esimerkiksi pääkaupunkiseudun alueen Helmet-kirjastoverkossa on tällä hetkellä tarjolla yli 2700 konsolipeliä ja 1300 lautapeliä.

Jotta hankittu kirjastoaineisto pystytään saattamaan asiakkaiden helposti löydettäväksi, se on pyritty kirjastoissa yleensä luetteloinnin eli ulkoisten piirteiden kuvailun ja kirjastojärjestelmään listaamisen lisäksi myös *sisällönkuvailemaan*. Tällä tarkoitetaan aineistodokumentin sisällön ja sisällöllisten ominaisuuksien kuvailemista siten, että asiakas pystyy hakemaan järjestelmästä myös sisällöltään samankaltaisia dokumentteja.

Pelit poikkeavat lainattavana aineistona merkittävästi aiemmista yleisten kirjastojen tarjoamista aineistotyypeistä: niiden kokemuksellisen, toiminnallisen ja vuorovaikutuksellisen luonteen vuoksi niitä ei voida sisällönkuvailla pelkästään samoilla menetelmillä kuin esimerkiksi kirjallisuutta, musiikkia tai elokuvia. Kaikki kirjastoaineistot kuitenkin ansaitsevat lähtökohtaisesti tulla kuvailluksi yhtä hyvin – ja juuri omalle aineistotyyppilleen olennaisia sisällöllisiä ominaispiirteitä käyttäen.

Tässä tutkielmassa paneudutaankin siihen, miten erityisesti lautapelien sisällöllisiä piirteitä voidaan kuvailla ja miten lautapelejä on tähän asti sisällönkuvailtu Suomen yleisissä kirjastoissa. Tutkimuskohteena lautapelien sisällönkuvailu ja sisällöllisen metadatan selvitys sivuaa sekä informaatiotutkimuksen että pelitutkimuksen tieteenaloja.

## 1.1 Tutkimuksen tavoitteet

Tämän tutkimuksen ensisijaisena tavoitteena on hahmotella ehdotus lautapeliin sisällönkuvailun malliksi käytettäväksi Suomen yleisissä kirjastoissa. Mallin luomiseksi on ensin selvitettävä, *mitkä* ovat ne olennaisimmat lautapeliin sisällölliset ominaispiirteet, joilla yksittäisen lautapelin sisältö pystytään kuvailemaan lautapelilainaanajan kannalta tarkoituksenmukaisesti, kattavasti ja riittävällä tarkkuudella.

Koska aiempaa tyhjentävää selvitystä lautapeliin sisällöllisistä ominaispiirteistä ei ole tehty, tässä tutkimuksessa päädytään laatimaan sellainen itse käyttämällä lähteinä lautapelejä sivuavaa pelitutkimusta, lautapeliin sisältötietoa tuottavien tahojen vakiintuneita käytäntöjä sekä kirjoittajan omaa, pitkällisestä lautapeliharrastuksesta kumpuavaa asiantuntijuutta. Metodologisesti lautapeliin sisällönkuvailun mallin hahmottelussa on siis kyse eräänlaisesta aineistolähtöisestä teorianmuodostuksesta, jossa aineistona toimivat edellä luetellut lähteet.

Lisäksi tämän kehitetyn lautapeliin sisällönkuvailun mallin toimivuutta ja riittävyyttä selvitetään kyselytutkimuksella, joka kohdistetaan suomalaisille lautapeliharrastajille – eli heille, jotka ovat toisaalta yleisten kirjastojen lautapelejä lainaavia asiakkaita, toisaalta myös usein lautapelejä koskevan tiedon parhaita asiantuntijoita. Kyselytutkimuksen vastaukset analysoidaan määrällisin ja laadullisin menetelmin.

Tutkimuksen toissijaisena tavoitteena on kartoittaa lautapeliin asemaa ja niiden sisällönkuvailun nykyisiä käytäntöjä Suomen yleisissä kirjastoissa. Tähän paneudutaan haastattelemalla lautapelilainauksen edelläkävijänä Suomessa toimineen Helsingin kaupunginkirjaston digi- ja lautapelihankinnan ja sisällönkuvailun parissa työskenteleviä Renni Honkasta ja Heikki Marjomaata. Lisäksi tutkitaan, miten lautapelejä on luokiteltu Helsingin kaupunginkirjaston järjestelmässä ja miten niitä on indeksoitu pääkaupunkiseudun alueen Helmet-kirjastoverkon kirjastojärjestelmässä. Lopuksi toteutetaan vielä kyselytutkimus, jolla selvitetään lautapeliin tarjonnan ja sisällönkuvailun käytäntöjä Suomen suurimpien kaupunkien yleisissä kirjastoissa. Kyselytutkimuksen vastaukset analysoidaan laadullisen sisällönanalyysin menetelmin.

## 1.2 Tutkielman rakenne

Tämän tutkielman luvussa 1.3 määritellään aivan aluksi joukko tutkimuksen kannalta keskeisiä käsitteitä, joiden ymmärtäminen on myöhempien lukujen kannalta olennaista.

Luvussa 2 paneudutaan yleisesti siihen, miten peleistä ja pelaamisesta on tullut modernissa yhteiskunnassa niin merkittävä tekijä ja millaisia yhteiskunnallisia, kulttuurisia ja psykologisia ulottuvuuksia peleillä on; tämä luku pyrkii pohjustamaan sitä, miksi yleisten kirjastojen ylipäätään tulisi tarjota aineistovalikoimassaan pelejä.

Luvussa 3 puolestaan siirrytään tarkastelemaan pelien merkitystä yleisten kirjastojen näkökulmasta, erityisesti kirjastoväen peleihin ja pelaamiseen suhtautumisen, peliaineiston tarjoamisen tapojen sekä peliaineistojen näkyväksi tekemisen kannalta. Lopuksi selvitetään lautapeliin saapumista lainattavaksi kirjastoaineistoksi, lautapeliaineiston erityispiirteitä kirjaston näkökulmasta sekä lautapelilainauksen kirjastohenkilökunnalle asettamia vaatimuksia.

Luvussa 4 perehdytään pelitutkimuskirjallisuuden kautta siihen, miten lautapelit eroavat digitaalisista peleistä, ja millaisia lautapeliin sisällöllisiä ominaispiirteitä tämän pelimuotojen välisen vertailun pohjalta nousee esiin. Tämä sisältöpiirteiden kokoelma toimii pohjana myöhemmin ehdotetulle lautapeliin sisällönkuvailun mallille.

Luku 5 määrittelee ensin, mitä kirjastoaineistojen luetteloinnilla ja sisällönkuvailulla tarkoitetaan ja mihin sillä ylipäätään pyritään. Luvussa 6 paneudutaan tämän jälkeen erityisesti lautapeliaineiston sisällönkuvailuun ja sivutaan lyhyesti myös lautapeliaineiston luettelointia, vaikka se ei tämän tutkielman aihepiiriin varsinaisesti kuulukaan. Lautapeliin sisällöllisten ominaispiirteiden listaa kartutetaan tutkimalla, millaisia kuvailukäytäntöjä erityyppisillä lautapeliin sisältötietoa tuottavilla tahoilla on käytössään, ja lopuksi hahmotellaan näiden sekä luvussa 4 esiin nousseiden piirteiden pohjalta varsinainen ehdotus lautapeliin sisällönkuvailun malliksi Suomen yleisissä kirjastoissa.

Laaditun lautapeliin sisällönkuvailun mallin piirteiden riittävyttä ja keskeisyyttä testataan luvussa 7 esitellyllä verkkokyselyllä, joka kohdistettiin suomalaisille lautapeliharastajille. Luvussa 8 puolestaan tarkastellaan lautapeliin tarjonnan ja sisällönkuvailun



nykyisiä käytäntöjä Suomen yleisissä kirjastoissa. Tätä koskeva kysely lähetettiin Suomen suurimpien kaupunkien pääkirjastojen sisällönkuvailusta vastaaville tahoille.

Lopuksi luvussa 9 kootaan yhteen tämän tutkielman merkittävimmät havainnot ja kontribuutiot sekä luodaan vielä silmäys siihen, miten lautapelialan uudet trendit saattavat tulevaisuudessa vaikuttaa lautapelien sisällönkuvailuun ja millainen kirjastoaineistojen tulevaisuus kirjastoaineistojen sisällönkuvailulla ylipäätään voisi olla.

## 1.3 Keskeisiä käsitteitä

Seuraavassa tarkastellaan joukkoa tämän tutkielman kannalta keskeisiä käsitteitä, joihin tullaan tutkielman myöhemmissä luvuissa usein viittaamaan.

### 1.3.1 Lautapeleistä

Ensimmäiseksi on syytä tarkentaa, mitä *lautapelillä* tässä tutkimuksessa oikeastaan tarkoitetaan. Niinkin vanhaksi kulttuuriartefaktiksi lautapeli osoittautuu kuitenkin yllättävän haastavaksi määriteltäväksi; vaikuttaa siltä, että *prototyypin* eli tyypillisen lautapelin idea on kyllä helposti kuvailtavissa, mutta käsitteen tyhjentävä määrittely sen sijaan on vaikeaa, ellei jopa mahdotonta.

Voisi kuvitella, että lautapelin (engl. *board game*, saks. *Brettspiel*) määritelmässä voitaisiin lähteä siitä, pelissä on käytössä jonkinlainen pelilauta. Näin ei kuitenkaan läheskään aina ole. Esimerkiksi nyt jo klassikoksi muodostuneessa *Carcassonnassa* (2000) ei ole pelilautaa, joskin sellaisen voi jossain määrin ajatella muodostuvan pelin edetessä pelatuista laatoista. Sen sijaan *Splendorissa* (2014) ei pelilautaa ole läsnä missään vaiheessa, vaan koko peli koostuu vain muutamasta korttipakasta ja pinosta pokerimerkkejä muistuttavia resurssikiekkoja. Peliä voisi tietysti tämän johdosta väittää *korttipeliksi*, mutta useimmat harrastajat mieltävät sen silti lautapeliksi, ja sellaisena sitä myös myydään. Samoin on laita lukuisten muidenkin korttipohjaisten, laudattomien lautapelien.

Toiset yritykset määritellä lautapelin käsitteen sisältö puolestaan keskittyvät siihen, että lautapeliä pelataan jonkinlaisen pöydän ääressä. Englanniksi näkee käytettävän lautapeleistä myös termejä *tabletop games* (suom. *pöytäpelit*) tai *board and tabletop games* (suom. *lauta- ja pöytäpelit*) (Woods 2012). Tämän määritelmän ongelmana kuitenkin

on, etteivät lautapelit suinkaan ole ainoita pöydällä pelattavia pelejä; sekaannuksen vaara esimerkiksi *pöytäroolipeleihin* (engl. *tabletop role-playing games*) tai *miniatyyripeleihin* (engl. *miniature wargames*) eli figuuripohjaisiin sotapeleihin on ilmeinen. Lisäksi on olemassa lautapeleiksi yleisesti miellettyjä pelejä, joissa ei tarvita pöytää lainkaan, etenkin niin sanottujen *seurapeli* (engl. *parlor game*; *party game*) kuten *sozialisten päättelypeli* (engl. *social deduction game*) piirissä, esimerkiksi *Werewolf* (1997) tai *Two Rooms and a Boom* (2013).

On myös huomattava, että termit *lautapeli* ja *seurapeli* eivät ole toistensa synonyymejä, vaikka niitä toisinaan näkeekin synonyymien ominaisuutena käytettävänä, vaan kyse on pikemminkin kahdesta eri käsitteestä, joiden alat osittain leikkaavat. Jotkin lautapelit siis todella ovat tulkittavissa myös seurapeleiksi, mutta samalla on olemassa valtavasti lautapelejä, jotka eivät ole seurapelejä, ja vastaavasti koko joukko seurapelejä, jotka eivät ole lautapelejä – esimerkiksi klassiset, pantomiimiin perustuvat sananarvuutteluleikit (engl. *charades*), joilla on juurensa 1800-luvun Ranskassa ja brittiläisyyden huiveissa.

Modernin ajan lautapeliharrastajille käsite *lautapeli* pitää siis sisällään hieman epämääräisen kokoelman erilaisia lauta-, kortti- ja seurapelejä. Tämän suuntaiseen lautapelin määrittelyyn lienee päätyttyä myös lautapeliharrastajien suosituin verkkosivusto *BoardGameGeek*, sillä sen tietokantaan on hyväksytty lautapeleinä näiden kaikkien kolmen kategorian edustajia.

Lautapelin käsitteen voikin ajatella olevan tyyppiesimerkki *Wittgensteinin perheyhtäläisyydestä*, jossa jonkin käsitteen alan reunat ovat sumeat eikä sen alaisilla yksilöillä ole mitään yhtä kaikille yhteistä piirrettä, vaan yhtäläisyyden muodostaa sekava joukko riitteäviä ominaisuuksia ja yhtäläisyyden kuulumisen ehtoja on lähes mahdoton tyhjentävästi määrittellä (Wittgenstein 1953). Tarkkaan rajatun ja määritellyn joukon sijaan käsitteen edustajat muodostavat siis eräänlaisen perheen, jonka yksilöillä on lukuisia päällekkäisiä yhteisiä ominaisuuksia. Lautapelit on tässä tutkielmassa mielletty tällaiseksi perheeksi, joka siis kattaa epämääräisen joukon *lautapelimäisesti paketoituja* (Chircop 2016) ja julkaistuja pelejä aina lauta- ja korttipeleistä seurapeleihin.

Toiseksi on tarpeen sivuta lyhyesti *pelimekanismin* käsitettä, johon tässä tutkielmassa viitataan useasti. Lautapelissä käytetyillä pelimekanismeilla tarkoitetaan joukkoa lautapelin sääntöihin kirjattuja toimintamalleja, jotka määrittelevät, mitä pelaajat voivat pelin aikana tehdä – esimerkiksi heittää noppaa, pelata kortteja, käydä huutokauppaa, asetella laattoja tai liikutella pelinappuloita pelilaudalla. Pelimekanismit ovat eräänlainen lautapelin funktionaalinen selkäranka, joka määrittää puitteet kaikelle sille toiminnalle ja vuorovaikutukselle, jota pelin aikana voi tapahtua. Lautapeleissä pelimekanismit ovat näkyvämmiin esillä kuin digitaalisissa peleissä, sillä lautapeleissä pelaajat joutuvat itse huolehtimaan pelin sääntöjärjestelmän ylläpidosta (ks. luku 4.1; luku 4.6.2).

Kolmantena lautapeleihin liittyvänä käsitteenä on vielä ehkä syytä määritellä, mitä tarkoitetaan, kun puhutaan nykyisen lautapelibuumin synnyttämistä peleistä *uuden aallon lautapeleinä*. Lautapelisuunnittelun ja -historian "aallot" voidaan jakaa karkeasti neljään periodiin:

1. niin sanotut klassiset lautapelit, kuten *Senet* (~3500 eaa.) ja *shakki* (1475), joiden suunnittelijaa tai julkaisijaa ei tunneta;
2. varhaisimmat tunnetun suunnittelijan ja/tai julkaisijan lautapelit 1700- ja 1800-luvuilta lähtien, kuten *A Journey Through Europe* (1759) ja *The Mansion of Happiness* (1843);
3. ensimmäiset tekijänoikeudelliset massamarkkinalautapelit 1900-luvulta lähtien, etenkin Yhdysvalloissa, kuten *Monopoli* (1933), *Risk* (1959), *Scrabble* (1948) ja meillä *Afrikan tähti* (1951);
4. niin sanotut uuden aallon lautapelit 1990-luvun lopulta lähtien.

Uuden aallon lautapelibuumin käynnistäjänä pidetään yleisesti saksalaisen Klaus Teuberin suunnittelemaa *Settlers of Catan* (1995), joka nousi pienen alkukankeuden jälkeen lopulta valtavaksi myyntimenestykseksi. Siksi uuden aallon lautapeleistä näkee toisinaan käytettävän myös nimitystä *saksalaistyyppiset lautapelit* eli *europelit*. Tämän jonkinlaisena vastavoimana nykyisessä lautapelikentässä toimivat niin sanotut *amerikka-*

*laistyypiset lautapelit eli ameritrash-pelit*<sup>1</sup>, jotka ovat vanhan amerikkalaisen massamarkkinalautapeliä aallon moderneja, kehittyneitä jälkeläisiä.

Nämä lautapeligenret eroavat toisistaan lautapelisuunnittelun koulukunnan perusteella. Näistä amerikkalaistyypiselle lautapelisuunnittelun koulukunnalle tyypillistä ovat satunnaisuuteen perustuvien pelimekanismien käyttö lisäjännityksen tuojana, panostus pelikomponenttien esteettiseen kauneuteen ja laatuun, teeman ja tarinallisuuden painotus sekä runsas suora pelaajien välinen vuorovaikutus, joka on usein luonteeltaan konfliktinomaista, jopa sotaisaa. Saksalaistyypinen lautapelisuunnittelun koulukunta puolestaan painottaa strategista suunnittelua satunnaisuuden sijaan sekä epäsuoraa pelaajien välistä vuorovaikutusta, joka saattaa ilmetä esimerkiksi kilpailemisena samoista rajallisista resursseista. Pelin teemalla ja ulkonäöllä ei tässä koulukunnassa ole perinteisesti ollut niin suurta merkitystä kuin pelissä käytettyjen pelimekanismien toimivuudella ja saumattomalla yhteensopivuudella. Saksalaistyypisessä koulukunnassa on myös nostettu lautapeliä suunnittelijat keskeiseen ja näkyvään asemaan, minkä johdosta jotkut sitä edustavat suunnittelijat ovat nousseet kansainvälisesti kuuluisiksi ja jopa eräänlaisiksi lautapelialan julkkiksiksi, kuten esimerkiksi Klaus Teuber, Friedemann Friese, Martin Wallace, Reiner Knizia, Uwe Rosenberg, Vlaada Chvátil ja Donald X. Vaccarino.

Käytännössä rajat näiden kahden lautapelisuunnittelun koulukunnan välillä ovat kuitenkin alkaneet hämärtyä. Jos näkemykset koulukuntien välisestä paremmuusjärjestyksestä vielä kymmenisen vuotta sitten saattoivatkin aiheuttaa lautapeliharrastajien parissa nopeasti kärjistyviä väittelyitä, nykyään tiukka vastakkainasettelu niiden välillä on jo lientynyt melko sopuisaksi yhteiseloksi. Saksalaistyypiset lautapelit ovat ottaneet vaikutteita amerikkalaistyypisestä pelisuunnittelusta, ja samoin on käynyt toisin päin. Seurauksena monet menestyneimmät lautapelit sisältävätkin nykyään parhaita piirteitä molemmista lautapelisuunnittelun koulukunnista: upeita pelikomponentteja, tarinallista koukuttavuutta, strategista syvyyttä tuovia monipuolisia pelimekanismeja, sopivasti

---

<sup>1</sup> Termillä "ameritrash" on syntyjään ollut pejoratiivinen konnotaatio, mutta sen halveksuva sävy on menettänyt merkitystään amerikkalaistyyppisten lautapeliä harrastajien alettua itsekin käyttää tätä sanaa omasta peliharrastuksestaan.

annosteltua satunnaisuutta – ja maun mukaan joko suoraa tai epäsuoraa pelaajien välistä vuorovaikutusta. On saavutettu eräänlainen lautapelisuunnittelun synteesi.

### 1.3.2 Pelitutkimuksesta

Tässä tutkielmassa sivutaan myös joitakin pelitutkimuksen alaan kuuluvia käsitteitä. Niistä ensimmäinen on Johan Huizingan (1947) luoma ja Katie Salenin ja Eric Zimmermanin (2004) myöhemmin edelleen kehittämä *taikapiirin* (engl. *magic circle*) käsite. Taikapiirillä tarkoitetaan pelitutkimuksessa pelin omaa sisäistä maailmaansa, johon pelaajat vapaaehtoisesti astuvat sisään hyväksymällä pelin tavanomaisesta elämästä poikkeavat säännöt ja omaksumalla pelin asettamat tavoitteet.

Taikapiiri on siis eräänlainen pelitilanteeseen liittyvä, joko sanaton tai ääneen lausuttu sosiaalinen sopimus, jonka pelaajat hyväksyvät aloittaessaan pelin. Pelin sääntöjen vastaista toimintaa esimerkiksi huijaamalla voidaan pitää taikapiirin rikkomisena (Consalvo 2012), ja sen seurauksena on pelaajien tempautuminen takaisin tavalliseen maailmaan. Taikapiirin käsite on saanut osakseen myös kritiikkiä, mutta se on edelleen yksi toimivimmista ratkaisuista kuvata pelin ja leikin sisäistä todellisuutta, jossa pätevät aivan omat lainalaisuutensa.

Toinen tässä tutkielmassa esiin nouseva, selvennystä vaativa käsitteellinen aihepiiri ovat pelitutkimuksen tieteenalan alkuaikojen ristiriitaiset näkemykset siitä, miten peliä tulisi tutkia: pelkistettynä yhdeksi narratiivin mahdollisista ilmenemismuodoista vai ko aivan omana kulttuurituotteenaan, jonka yksi osa-alue liittyy tarinallisuuteen. Ensin mainittua tapaa lähestyä peliä tutkimuskohteena kutsutaan *narratologiseksi*, jälkimmäistä *ludologiseksi*. Niin sanottu *radikaali ludologia* menee jopa niin pitkälle, että se tulkitsee narratiivin ja kaiken muun paitsi pelin sääntöihin ja mekanismeihin liittyvän informaation turhaksi, epäolennaiseksi kuorrutteeksi (Eskelinen 2001).

Näistä rinnakkaisista näkökulmista pelien tutkimukseen ludologisen voi tulkita lopulta "voittaneen", kun nuoren pelitutkimuksen tieteenalan nimeksikin alkoi vakiintua *ludologia*. Toisaalta, jotkut pelitutkijat kuten Gonzalo Frasca (2003) ovat kyseenalaistaneet, oliko mitään tiukkaa metodologis-ideologista vastakkainasettelua lopulta alun perin

olemassakaan vai oliko kyse sittenkin vain väärinkäsityksistä ja eroavaisuuksista lähestymistapojen ja painotusten suhteen.

Tässä tutkielmassa on lähdetty siitä, että lautapeli on aivan omanlaisensa kulttuuriartefakti, jolla on sekä narratologisia että ludologisia ulottuvuuksia, eikä kummankaan näkökulman merkitystä tule väheksyä. Olipa kyseessä sitten amerikkalais- tai saksalais-tyyppisen lautapelisuunnittelukoulukunnan tuotos tai abstrakteista abstraktein, teematon strategiapeli, lautapelin pelikokemukseen liittyy aina *jonkinlaista* narratiivia (ks. luku 4.4). Samalla lautapelin olemusta on kuitenkin mahdotonta vangita pelkästään narratologisilla työkaluilla: lautapelin sisällön ja sen tuottaman pelikokemuksen tyhjentävä kuvaileminen vaatii ehdottomasti paneutumista myös sen ludologiseen, pelin rakenteeseen ja mekanismeihin liittyvään ulottuvuuteen. Erityisesti yleisissä kirjastoissa, joissa on perinteisesti hellitty ajatusta tarinallisuuden eri muodoista, on syytä varoa redusoida niin digitaalista kuin lautapeliäkään pelkäksi narratiivin välineeksi; tämä käsitys ei vastaa todellisuutta, ja lisäksi se palvelisi kovin kehnosti kirjaston peliaineistoa lainaavan asiakkaan intressejä.

## 2 PELIT JA TIETOYHTEISKUNTA

Pelaamisesta on tullut valtavirtaa. Harrastus, joka vielä vähän aikaa sitten liitettiin mielikuvissa pelkkään nörttien puuhasteluun, on viimeistään mobiilipelien läpimurron myötä muuttunut arkipäiväiseksi, koko väestön ja yhteiskunnan lävistäväksi toiminnaksi. Vuoden 2018 Pelaajabarometrin (Kinnunen, Lilja ja Mäyrä 2018) mukaan nykyään pelaavatkin lähes kaikki: kun huomioidaan kaikki pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, 97.8% suomalaisista pelaa ainakin *jotakin*. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa puolestaan pelaa 88% Suomen väestöstä. Pelaajabarometrin kartoittamat pelimuodot kattavat kaikki pelien tyypit aina lauta-, seura-, kortti- ja pulmapeleistä roolipeleihin, pubivisoihin ja bingoon, ja digitaalisista peleistä rahapeleihin. Pelien kirjo on siis moninainen, ja yhtä moninainen on niitä pelaavien ihmisten joukko, vaikka moni heistä ehkä vierastaisikin termin "pelaaja" käyttöä itsestään.

Silmiinpistävin piirre 2010-luvun pelaamisessa on kuitenkin digitaalisten, etenkin mobiililaitteilla pelattavien pelien voittokulku. Meille on syntynyt kokonainen digipeleillä kasvanut sukupolvi: nykyteinit ovat pelanneet koko ikänsä, ja se on heille tuttua, turvallista ja luontevaa. Kaikki merkit viittaavat myös siihen, että lapset tulevat imaistuuksi pelaamisen ja mobiililaitteiden maailmaan yhä nuorempina ja nuorempina (Ružić-Baf, Strnak ja Debeljuh 2016). Amerikkalainen leluketju Toys 'R' Us ajautuikin hiljattain konkurssiin, ja Suomen Leluyhdistys listaa lelujätin ahdingon syyksi lasten syntymisen vähenemisen lisäksi sen, että lasten leikki-ikä on laskenut – lapset ovat alkaneet lopettaa [leluilla] leikkimisen aiemmin kuin ennen (Järvinen 2018). Tämä lienee seurausta siitä, että tarjolla on nyt jotain paljon koukuttavampaa tekemistä: pelit.

Pelitutkija Eric Zimmermanin (2014) mukaan käsillä onkin parhaillaan *pelin vuosisata* (engl. *ludic century*). Kun mennyttä 1900-lukua tiedon vallankumouksineen on usein nimitetty informaation vuosisadaksi, sitä seuranneella vuosisadallamme informaatio on nyt Zimmermanin mukaan "laitettu peliin". Jäykistä korttikatalogeista on kuljettu pitkä matka: modernit digitaaliset informaatioverkot ovat joustavia ja alati muuttuvia tietovarantoja, joihin informaatiota tuottavat asiantuntijaryhmien sijaan käyttäjät itse. Ja kun aiemmalla informaation vuosisadalla dominoivaksi kulttuurimuodoksi kohosi liikku-

va kuva uutislähetyksineen, elokuvineen ja poliittisine propagandoineen, 2000-luvulla eli pelin vuosisadalla tämän lineaarisen, ei-vuorovaikutteisen median ovat korvaamassa pelit ja pelilliset kokemukset, joissa katsojan/käyttäjän oma interaktio sisällön kanssa muokkaa ja kustomoi mediakokemuksen (Zimmerman 2014). Olemme siirtymässä *osallistumiskulttuuriin* (engl. *participatory culture*), jossa kaikkeen toimintaan on jollain tavalla itse osallistuttava ja jossa katsoja ei enää ole pelkästään sisällön passiivinen kuluttaja vaan myös sen tuottaja.

Pelit eivät siis ole menossa mihinkään ja niiden suosio on päinvastoin vain lisääntymässä, eikä pelaamisen merkitystä nyky-yhteiskunnassa voi enää väheksyä. Pelit ja pelillisyydet ovat lävistäneet modernin tietoyhteiskunnan, eivätkä ne ole pelkkää viihdettä, vaan myös esimerkiksi oma erityinen lukutaitonsa ja taidemuotonsa. Näihin pelien aspekteihin perehdytään seuraavissa alaluvuissa.

## 2.1 Monilukutaito ja pelilukutaito

Modernissa tietoyhteiskunnassa ja osallistumiskulttuurissa ei enää tule toimeen pelkällä perinteisessä mielessä käsitetyllä luku- ja kirjoitustaidolla, vaan lukutaitokäsitystä on ollut päivitettävä vastaamaan muuttuneen yhteiskunnan tarpeita. Perinteisen lukutaidon rinnalle onkin noussut runsaasti sen uusia sukulaiskäsitteitä, kuten kulttuurin lukutaito, teknologinen lukutaito, informaatiolukutaito, verkkolukutaito, kuvanlukutaito, visuaalinen lukutaito, globaali lukutaito, tietokonelukutaito, mainonnan lukutaito ja medialukutaito (Kupiainen, Kulju ja Mäkinen 2015). Nyky-yhteiskunnassa menestyksekkäästi toimiminen edellyttää siis monien eri lukutaitojen hallintaa.

Näille uusille ja vanhoille lukutaidoille ehdotettiin jo 1990-luvun puolivälissä ne kaikki yhdistävää kattotermiä *monilukutaito* (engl. *multiliteracy*) (The New London Group 1996). Uudella monilukutaidon käsitteellä on kuitenkin kestänyt aikansa vakiintua käyttöön, ja esimerkiksi Suomessa monilukutaidon osaamiskokonaisuus on otettu perusopetuksen opetussuunnitelmaan vasta vuonna 2014, vaikka erilaisia muita laajennettua lukutaidon käsitteitä olikin esiintynyt opetussuunnitelmissa jo aiemmin (Kupiainen, Kulju ja Mäkinen 2015).



Kupiainen, Kulju ja Mäkinen (2015) tutkivat erilaisia monilukutaidon määritelmiä ja etsivät sellaista tulkintaa, joka painottaisi myös tiedon tuottamisen merkitystä sen pelkän vastaanottamisen sijaan. Nykyisessä osallistumiskulttuurissa itse tekemisen merkitys onkin noussut keskiöön: sisältöä ei pelkästään kuluteta, vaan sitä myös tuotetaan aktiivisesti.

Sisältöjen tuottamiseen ja niiden kuluttamiseen osallistuvien ihmisten välillä vallitsee kuitenkin suuri epäsuhta. Internet-yhteisöjen alkuaikojen nyrkkisäännön, niin sanotun *yhden prosentin säännön*, mukaan vain 1% keskiverron online-yhteisön käyttäjistä tuottaa palveluun uutta sisältöä, ja loput 99% ovat hiljaisia taustalla "hengailijoita" (engl. *lurkers*) (McConnell ja Huba 2006). Joskus säännöstä näkee myös esitettävän varianttia, jossa 1% käyttäjistä tuottaa sisältöä, 9% on sisällön kanssa jollain tavalla vuorovaikutuksessa esimerkiksi kommentoimalla tai muokkaamalla sitä, ja loput 90% vain hengaillevat mukana. Sisällön tuottamisen ja sisältöinteraktion taitoja ei tulisikaan monilukutaidon opetuksessa väheksyä: kyse on siitä, kuka saa tulevaisuudessa äänensä kuuluviin, ja kenen tuottamaa ja kenen näköistä sisältöä ja kulttuuria saamme kuluttavaksemme.

Internet-yhteisöjen hengailijoiden määrät saattavat kuitenkin olla laskussa, ja aktiivisesti osallistuvien käyttäjien osuudet kasvussa (Spidel 2017). Ehkä kyseessä onkin nuorten esiinmarssi, kun käyttäjälähtöisten digitaalisten sisältöjen äärellä koko ikänsä viettäneellä uusilla sukupolvilla onkin vanhempiaan matalampi kynnyksensä tarttua sisällöntuotantoon itsekkin. Tai kenties tämä kehitys on jo osa laajempaa kulttuurin ja yhteiskunnan murrosta, jossa osallistumiskulttuuri on todella lyömässä itsensä läpi – kaikissa ikäluokissa?

Osallistavuus on myös keskeinen tekijä niin sanottujen *uusien lukutaitojen* (engl. *new literacies*) käsitteessä, jolla viitataan etenkin uusien digitaalisten viestintätekniikoiden mahdollistamien *multimodaalisten* tekstimuotojen lukutaitoon (Lankshear ja Knobel 2011). Tekstin multimodaalisuudella tarkoitetaan sen koostumista monesta eri muodosta: se voi olla ääntä, tekstiä, kuvaa, videota, animaatiota, tai mitä tahansa edellisten yhdistelmistä. Uusien teknisten aspektien lisäksi uusiin lukutaitoihin liittyy myös uusi

"eetos", jossa painopiste ei ole niinkään perinteisen kirjoitusmaailman kaltaisessa tekijyydessä ja julkaisemisessa vaan yhteistyössä, osallistumisessa ja jakamisessa (Lankhear ja Knobel 2011).

Mustikkamäki (2011) näkee yhtenä uusien lukutaitojen rikkaimmista toteutumipaikoista digitaaliset pelit: ne ovat jo lähtökohdiltaan teknisesti multimodaalisia, niiden tuotanto, jakelu, vaihto ja vastaanotto tapahtuvat digitaalisten laitteiden maailmassa, ja ne jakavat uusien lukutaitojen eetoksen, jossa yhdessä tekeminen, yhteisvastuu muista pelaajista ja sisällön tuotanto, vaihto ja jakaminen ovat keskeisellä sijalla. Mustikkamäki (2011) pitääkin uusia lukutaitoja historiallisena kattokäsitteenä *pelilukutaidolle*, jolle esiintyy englanninkielisissä lähteissä runsaasti eri termejä: *gaming literacy*, *video-game literacy*, *ludoliteracy* ja *media literacy for games*.

Kirjavan terminologian lisäksi pelilukutaidon käsitteen sisällölle on ehtinyt kehittyä jo monenlaisia eri tulkintoja, mutta niistä tai niiden summasta ei vielä ole vakiintunut käyttöön mitään yhtä yleisesti hyväksyttyä totuutta ja määritelmää. Mustikkamäki (2011) jaottelee tulkinnat karkeasti kolmeen eri lähestymistapaan: mediakasvatuksen näkökulmaan, systeemi-proseduraaliseen näkökulmaan ja sosiokulttuuriseen näkökulmaan.

- *Mediakasvatuksellisessa* pelilukutaidon näkökulmassa tarkastellaan pelejä merkitysten representaation välineinä sekä pelaajien toimijuutta ja mahdollisuuksia osallistua merkitysten tuotantoon. Pelejä voidaan jopa pitää eräänlaisena kieleinä, jonka tavat muodostaa merkityksiä rinnastuvat perinteiseen kirjoitettuun kieleen. Mediakasvatuksellisessa näkökulmassa pelejä tutkitaan myös kriittisesti osana yhteiskuntaa ja huomioidaan pelien suhteet muuhun mediaan ja media-kulttuuriin. (Mustikkamäki 2011)
- *Systeemi-proseduraalisessa* pelilukutaidon tulkinnassa näkökulma on toiminnallinen: kyse on etenkin pelien pelaamisen, modaamisen<sup>2</sup> ja pelituotannon eri

---

2 Pelin modaaminen on käyttäjien itse luoman sisällön lisäämistä peliin, usein ilman pelin alkupe-  
räisten kehittäjien tukea.

osa-alueiden hallitsemisesta sekä pelien prosessimaisen luonteen ymmärtämisestä. Pelit nähdään formaaleina, sääntöpohjaisina järjestelminä, joiden rajoja voidaan koetella, muuttaa ja ylittää. Pelisuunnittelu itsessään voidaan nähdä yhtenä tapana oppia pelilukutaitoa oman pelin toteutuksen kautta, ja pelaaminen ja pelisuunnittelu voisivat jopa toimia yleisinä oppimisen malleina. (Mustikkamäki 2011)

- *Sosiokulttuurisessa* lähestymistavassa pelilukutaitoon on kyse pelien luonteesta kulttuurisina artefakteina sekä pelimaailman ja reaali maailman välisistä suhteista ja näiden välisestä rajankäynnistä. Varsinaisen pelaamisen lisäksi etenkin pelaamiseen liittyvät sosiaaliset suhteet ja pelaajayhteisöt nähdään keskeisinä pelilukutaitojen syntymiselle. Tarkastelun kohteena voivat olla myös pelien lajityypit ja niiden suhteet muihin, myös ei-digitaalisiin peleihin sekä muuhun digitaaliseen mediaan. (Mustikkamäki 2011)

Kaikki nämä pelilukutaidon näkökulmat tuovat käsitteeseen omat arvokkaat lisänsä. Mediakasvatuksellisessa pelilukutaidon painotuksessa saatettaisiin esimerkiksi opettaa ihmisiä tunnistamaan yhteiskuntaan ja kulttuuriin hiipineet pelilliset elementit sekä näkemään, miten meihin pyritään pelillisyydellä vaikuttamaan – samaan tapaan kuin informaatiolukutaidossa tutkitaan tietolähteitä kriittisesti ja mainonnan lukutaidossa mainosten vaikutuskeinoja. Systemi-proseduraalisen pelilukutaidon mukaisessa pelityöpajassa puolestaan voitaisiin opettaa pelijärjestelmien suunnittelua jo pikkulapsille ja antaa heille hyvät eväät tulevaisuuden peliteollisuuden ammatteihin – sillä pelinteko ei ole pelkkää ohjelmointia, vaan pelien ja pelimaailmojen suunnittelijoitakin tarvitaan. Sosiokulttuurinen pelilukutaidon näkökulma taas voisi opettaa ymmärtämään pelien estetiikkaa ja näkemään pelit taideteoksina siinä missä esimerkiksi taidemaalaus ja kaunokirjallisuuskin.

Yhteistä useimmille pelilukutaidon määritelmille on kuitenkin käsitys siitä, että pelilukutaitoa ei voi oppia tai opettaa pelaamatta. Peli ei ole pelkkä mediaesitys, jonka voi antaa passiivisesti vyöryä ylitseen, vaan vuorovaikutteista, osallistuvaa toimintaa ja omakohtaista sisältöjen ja merkitysten luomista. Paperinmakuinen, pintapuolinen tarkaste-

lu onkin keho väline pelin kaltaisen multimodaalisen, interaktiivisen median opiske-  
luun; todellisen pelillisen ymmärryksen kehittyminen vaatii pelien maailmaan sukelta-  
mista itse.

## 2.2 Pelit taiteena

Pelit on perinteisesti nähty luonteeltaan kaupallisina ja puhtaan viihteellisinä, ja moni  
peli tätä onkin. Viihteen luonteen voi nähdä eskapistisena: se pyrkii verhoamaan epä-  
miellyttävän todellisuuden ja tuottamaan kokijalleen mielihyvää (Bates ja Ferri 2010).  
Taide puolestaan haluaa Batesin ja Ferrin (2010) mukaan pikemminkin paljastaa todelli-  
suudessa piileviä epäkohtia, eikä taiteen kokemisesta välttämättä aina jää kovin muka-  
vaa oloa.

Taiteen ja viihteen välinen rajanveto ei kuitenkaan ole helppoa. Taideteos voi toimia  
viihteenä, kuten esimerkiksi hyvä elokuva, ja viihteeksi mielletyllä voi olla myös taiteel-  
lisiä ulottuvuuksia. Esimerkiksi suomalaisen Platonic Partnershipin tietokonepeli *Lydia*  
(2017) käsittelee vanhempien alkoholismia ja perheväkivaltaa pienen tytön näkökul-  
masta. Graafisesti tummanpuhuva, sarjakuvamainen peli ei ole mitään hyvän mielen  
hömppää, vaan se antaa pelaajalle mahdollisuuden kokea itse, miltä aikuisten alkoho-  
linkäyttö lapsesta tuntuu ja millaiset jäljet se jättää lapsen elämään. Kyseessä ei kuiten-  
kaan myöskään ole mikään valistusmielessä tehty saarnamainen opetuspelin alkoholin  
vaaroista, vaan genrelleen uskollisesti laadittu tarinallinen seikkailupeli, jolla vain sattuu  
olemaan syviä tunteita ja ajatuksia herättävä teema.

Sharp (2015) luokittelee taiteen ja pelien väliset suhteet kolmeen kategoriaan: *pelitai-  
teeseen* (engl. *game art*), jossa taide lainaa peleistä aiheita, välineitä ja muuta mate-  
riaalia, *taidepeleihin* (engl. *artgame*), joissa pelisuunnittelijat tutkivat peleillä aiheita,  
jotka ovat tutumpia muista taidemuodoista kuten kaunokirjallisuudesta, ja *taiteilijoi-  
den peleihin* (engl. *artists' game*), jotka perustuvat sekä pelien että taiteen traditioihin.  
Pelitaidetta edustaisivat esimerkiksi digitaalisten pelien estetiikasta ja mekanismeista  
lainaavan japanilaisen TeamLab-ryhmän Helsingin Amos Rex -taidemuseossakin esitelty  
digitaalinen taide, edellä mainitun Lydian voi puolestaan nähdä taidepelinä, ja taiteili-

joiden peleistä olisi kyse esimerkiksi brittiläisen Blast Theory -ryhmän roolipeliä ja interaktiivista teatteria yhdistelevissä performansseissa.

Toisaalta, pelit voi myös nähdä jo itsessään ja sellaisenaan omana taidemuotonaan ilman mitään erityisiä lisämääreitä. Pelikasvattajan käsikirja (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013) katsoo pelit itsenäisiksi kulttuuriteoksiksi, jotka ovat samanarvoisia elokuvien, musiikin ja kirjallisuuden kanssa. Kuorikoski (2018) nostaa pelit kahdeksanneksi taiteeksi, tasaveroiseksi kirjallisuuden, teatterin, kuvanveiston, maalaustaitteen, musiikin, arkkitehtuurin ja elokuvan rinnalle.

Pelitaiteen sielu ja samalla muista taidemuodoista erottava tekijä on Kuorikosken (2018) mukaan *vuorovaikutteisuus*: peliteoksen merkitys syntyy pelaajan ja pelin vuorovaikutuksesta, joka tuottaa pelaajalle omakohtaisen, yksilöllisen kokemuksen, toisin kuin aiemmissa taidemuodoissa, joissa keskiössä on pikemminkin yleisön kokemus taiteilijan valmiiksi luomasta teoksesta. Pelaaja siis osallistuu itse aktiivisesti pelin taidekokemuksen tuottamiseen ja hänellä on omien valintojensa kautta valta muokata sitä, millaiseksi kokemus juuri hänen kohdallaan muodostuu. Ermi ja Mäyrä (2005) tulevat jopa siihen tulokseen, että peliä ei ole ilman pelaajaa, sillä pelin olemus on sidottu sen interaktiiviseen luonteeseen; toisin sanoen, mikään peli ei olisi edes todella olemassa ennen kuin sitä *pelataan*.

Pelitaiteen vahvuutena voikin siis pitää sitä, miten pelaajan oma toiminta myötävaikuttaa ajatusten heräämiseen, uusien näkökulmien avautumiseen ja syntyvien tunteiden käsittelyyn. Vaikeat aiheet ja tuntemukset tulevat aivan uudella tavalla iholle, kun pelaaja on niiden käsittelyssä aktiivinen toimija eikä pelkästään passiivinen kokija. Amerikkalainen Brenda Brathwaite on esimerkiksi tutkinut taidelautapelissään *Train* (2009) holokaustia ja osallisuuden ja syyllisyyden kokemusta. Trainissa pelaajat laitetaan ope-roiimaan junavaunuja, ja pelin teemasta kerrotaan heille vain ympäröivästä: tarkoitus on saada mahdollisimman paljon pelinappuloiden edustamia matkustajia liikkumaan kohteisiinsa mahdollisimman nopeasti. Vasta pelin edetessä ja määränpääkorttien noustessa pelaajille alkaa vähitellen selvitä, että todellisuudessa he ovat osa natsi-Saksan logistiikkakoneistoa ja heidän kuljettamansa "matkustajat" päätyvätkin keskityslei-

reille. Pelin kiinnostavin osuus onkin siinä, miten pelaajat reagoivat totuuden valjettua. Brathwaite halusi pelaajien keskustelevan päätöksistään ja tuntevan niiden seuraukset, joten hän sisällytti peliin mahdollisuuden kiertää sääntöjä; useimmat Trainin pelikerrat loppuvatkin ennenaikaisesti kesken pelin, kun pelaajat päättävät yhteistuumin jonkin verukkeen turvin lopettaa pelaamisen (Crair 2010).

Myös Suomessa on käsitelty kansallista traumaa pelin keinoin. Kirjapaino Juusela & Levänen Oy:n lautapeli *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* (1918), joka on myös tiettävästi itsenäisen Suomen ensimmäinen lautapelijulkaisu, ehti hämmästyttävästi markkinoille jo joulukuksi 1918. Suomen pelimuseon tutkija Niklas Nylund kuvaa peliä yllättävän objektiiviseksi aikaansa nähden, ja toteaa, ettei lautapelejä 1900-luvun alun Suomessa vielä pidetty lasten leikkeinä, vaan sanomalehden kaltaisena vakavasti otettavana medianä, jonka ääressä saattoi puida ajankohtaisia asioita (Perhiö 2018). Onkin mielenkiintoista, miten 100 vuotta myöhemmin samasta asiasta saatiin aikaiseksi kohu, kun SKP:n Turun piirijärjestön puheenjohtaja törmäsi erääseen juhlavuoden kunniksi ilmestyneistä moderneista sisällissota-aiheisista lautapeleistä ja pahastui siitä, että vakavaa asiaa käsiteltiin pelin keinoin (Silva/Matsinen 2018). Samasta aiheesta aiemmin tehdyn, Suomen sisällissotaa roisistikin käsittelevän sketsivideon hän oli valmis hyväksymään, mutta juuri lautapelin käyttöä hän piti "mauttomana ja törkeänä".

Pelit taitavatkin taistella taidemuotona nyt samoja ennakkoluuloja vastaan kuin elokuvat aiemmin. Vaikka pelit ovat ihmiskunnan historiassa vanhempia kuin esimerkiksi kirjoitusjärjestelmät (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013), niiden asemaa taidemuotona ja kulttuurina ei Suomessa vielääkään yleisesti tunnusteta; ei edes edellä mainitun varhaisen sisällissotapelin kaltaisten merkkipaalujen, jotka ovat ilman muuta osa suomalaista kulttuurihistoriaa. Mutta ehkä asenteet ovat vihdoin muuttumassa. Alkuvuodesta 2019 Jaakko Kemppainen sai kunnian tulla palkatuksi Suomen ensimmäiseksi *pelitaiteen läänintaiteilijaksi*, jonka tehtävänä on edistää oman taiteenalanansa tunnettuutta ja harjoittamista (Sillanpää 2019). Ehkäpä joskus tulevaisuudessa pelejäkin siis aletaan arvioida sanomalehtien kulttuurisivuilla muiden kulttuurituotteiden joukossa, eikä esimerkiksi taloussivuilla peliteollisuuden voittokulkua käsittelevien artikkelien ohessa, kuten nyt niin usein.

### 3 PELIT JA YLEISET KIRJASTOT

Yleisten kirjastojen näkökulmasta pelit ovat merkityksellisiä ainakin neljällä eri tavalla. Ensinnäkin ne ovat ikivanha kulttuurimuoto, ja siksi luontevasti ja itseoikeutetusti *kirjastokokoelman osa* ja lainattava tuote siinä missä muutkin kirjastojen tarjoamat kulttuurituotteet kuten kaunokirjallisuus, runous, musiikki tai elokuvat. Etenkin Lähi-idän alueen muinaisilta kulttuureilta arkeologisissa kaivauksissa löytyneet lautapelit, kuten *tammi* (~3000 eaa.), *backgammon* (~3000 eaa.), *Mehen* (~2700 eaa.) ja *Ur* (~2600 eaa.), todistavat, että peleillä on ollut ihmiskunnan historiassa merkittävä asema; maailman vanhimpana lautapelinä pidetyn egyptiläisen *Senetin* (~3500 eaa.) pelilautoja on löydetty jopa faaraoiden ja muiden merkkihenkilöiden haudoista (Piccione 1980).

Pelien kirjo on monipuolistunut sitten muinaishistoriallisten aikojen, mutta tuoreimmatkin tulokkaat eli modernit digitaaliset pelit voidaan nähdä ikivanhan pelikulttuurin suorana jatkumona, ja olisi erikoista, jos kirjastolaitos ei huomioisi niitä kokoelmissaan mitenkään. Pelikasvattajan käsikirja (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013), joka näkee pelit yhtenä narratiivin rakentamisen muodoista, toteaa, että kun ihmiset haaveavat tarinansa pelien muodossa, kirjastojen on pyrittävä parhaansa mukaan vastaamaan tähän haasteeseen. Eikä tämä koske pelkästään varsinaista peliaineistoa, vaan tarvitaan myös esimerkiksi pelejä ja pelikulttuuria koskevia lehtiä ja kirjallisuutta tyydyttämään peliharrastajien tiedonjanoa.

Toiseksi, pelit voidaan nähdä yhtenä yleisen kirjaston tarjoamista *palveluista*. Ainakin pääkaupunkiseudulla kirjastoilla onkin jo monenlaista peliaiheista toimintaa: pelien ja pelilaitteiden tarjoamista asiakaskäyttöön, pelivinkkausta, pelityöpajoja, peliaineiston jalkauttamista sinne, missä kohderyhmän asiakkaat ovat, pelaamisen ja pelikulttuurin avaamista tietoskuilla, luennoilla ja keskustelutilaisuuksilla, peliaiheisiin tapahtumiin osallistumista sekä kirjastojen omissa tiloissa toteutettavia ajoittaisia pelitapahtumia ja myös säännöllisempiä peli-iltoja, joissa voi olla joko ohjattua tai vapaamuotoista pelaaamista. Juuri kirjastojen aloitteesta on saanut alkunsa myös *Kansallinen Pelipäivä*, joka on sittemmin laajentunut kokonaiseksi jokamarraskuiseksi *Peliviikoksi*. Pelien teemavii-

kon tarkoituksena on esitellä pelikulttuurin eri muotoja ja nostaa pelaamiseen liittyviä teemoja julkiseen keskusteluun.

Erityisen tehokasta pelitoiminta on kirjaston nuorisotoiminnan osana ja nuorten kohtaamisen välineenä. Modernissa digitaalisessa yhteiskunnassa kasvanut nykynuoriso on pelannut koko ikänsä, ja pelaaminen on heille tuttua ja mieluista, joten pelitoiminta on luonteva tapa lähestyä nuoria ja houkutella heitä kirjaston palvelujen pariin. Kirjasto voi lisäksi tarjota pääsyn pelikulttuurin äärelle myös niille, joilla ei ole mahdollisuutta itse ostaa uusimpia pelikonsoleita tai lautapelejä kotiinsa. Digitaalinen kuilu onkin syvenemässä niiden kansalaisten välillä, joilla on käytössään pelilaitteita ja niiden, joille laitteiden hankinta ei ole mahdollista. Tämä voi johtaa pelilukutaidon erojen kasvuun ja eräänlaiseen *digitaaliseen syrjäytymiseen* eli modernista digitaali- ja pelikulttuurista osattomaksi jäämiseen. Kirjasto voi kuitenkin osaltaan toimia digitaalisen kuilun tasoittajana ja syrjäytymisen ehkäisijänä.

Pelit ovatkin merkityksellisiä yleisille kirjastoille myös *mediakasvatuksellisesta* näkökulmasta. Mediakasvatus käsittää kaikenlaiset mediakulttuurissa elämiseen ja mediateknologiaan liittyvät tiedot ja taidot, mukaan lukien pelit ja niihin kohdistuvat pelikasvatus ja pelilukutaito. Pelikasvattajan käsikirjan (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013) mukaan pelilukutaitoon kuuluvat muun muassa pelien eri osa-alueiden tuntemus, kyky hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, kyky tulkita pelien välittämiä viestejä sekä ymmärrys pelaamisen roolista ja merkityksestä nyky-yhteiskunnassa. Pelilukutaidon merkitys modernissa yhteiskunnassa selviämislle alkaa jo nykyään olla merkittävä, ja koska pelaamisen ja pelillistämisen buumi vaikuttaa olevan pelkästään kiihtymässä, sen merkitys tulee todennäköisesti tulevaisuudessa kasvamaan entisestään. Pelien kuluttamisen näkökulman lisäksi pelikasvatus on tärkeää myös pelituotannon kannalta; moni tulevaisuuden työpaikka saattaa löytyä kasvavan peliteollisuuden parista, ja hyvän pelilukutaidon jo nuorella iällä saavuttaneilla kansalaisilla on luultavasti tulevilla työmarkkinoilla etulyöntiasema.

Lopuksi peleillä voi ajatella olevan yleisille kirjastoille myös *välineellistä arvoa*. Pelejä voidaan kirjastoissakin käyttää esimerkiksi sosiaalisissa tilanteissa jäänrikkomisen tai



ryhmytymisen välineenä tai porttina jonkin asiakasryhmän, etenkin nuorison, kohtamiseen. Pelit toimivat myös opetuksessa ja koulutuksessa: monesta opetettavasta aiheesta löytyy nykyään digi- tai lautapelejä, joita voisi vähintäänkin käyttää johdatteluna päivän teemaan. Esimerkiksi kirjaston järjestämä lasten ohjelmointityöpaja ei välttämättä vaadi kalliiden robottien hankkimista, vaan tenavat voisi tutustuttaa ohjelmoinnin perusperiaatteisiin vaikkapa jollakin lukuisista ohjelmointia pelimekanisminaan käyttävistä lautapeleistä kuten *Robogemillä* (2015) tai *Quirky Circuitsilla* (2019), jotka ihannetilanteessa löytyisivät kirjaston kokoelmista jo ennestään. Lautapelikokoelman kartuttamiseen erityisesti opetuksen tueksi ovat perehtyneet muun muassa Brian Mayer ja Christopher Harris teoksessaan *Libraries Got Game* (2010), joskin kirjan näkökulma on koulukirjastojen eikä yleisten kirjastojen.

### **3.1 Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen**

Pelien saapuminen yleisiin kirjastoihin ei ole saanut osakseen pelkkää suitsutusta. Anni Oravakankaan (2013) pro gradu -tutkielma vuosien 2000–2009 lasten- ja nuortenkirjastopuheesta paljastaa, että kirjastoalan ammattilehden *Kirjastolehden* peliaiheisessa keskustelussa korostuivat 2000-luvulla etenkin pelien haitallisuuden näkökulmat ja nuorten kirjaston tietokoneilla notkumisen näkeminen ongelmallisena ja ei-toivottuna ilmiönä. Pelien väkivallan, kielenkäytön ja "keinotekoisesti luotujen tunteiden" arveltiin turmelevan nuorisoa, ja pelinhimoisten nuorten valiteltiin myös aiheuttavan henkilökunnalle ylimääräistä työtä ruuhkauttamalla kirjastojen internet-päätteiden ajanvarausjärjestelmät.

Oravakankaan (2013) mukaan kirjastojen keskustelu peleistä ja pelaamiskulttuurista nivoutuu osaksi laajempaa keskustelua uusista medioista, mediakasvatuksesta, digitaalisesta kulttuurista ja kirjaston roolista kaiken tämän keskellä. 2000-luvun alkupuolella pelikeskustelu olikin negatiivisuuden värittämää, mutta vuosikymmenen loppua kohden keskustelun sävy alkoi muuttua myönteisempään suuntaan – vähintäänkin pelikirjoittelussa tunnuttiin hyväksytyin, että pelit olivat tulleet jäädäkseen, eikä niitä vastaan taistelemiseen kannattanut enää uhrata energiaa. Silti Helsingin kaupunginkirjastossa 2013–2014 toteutettu, kirjaston pelitoiminnan parantamiseen tähtäävä Pelin paikka -projekti paljasti, miten ristiriitaisia näkemyksiä pelaamisesta ja pelien asemasta kirjastossa edel-

leen esiintyi. Etenkin projektin aikana toteutetut kaksi laajamittaista peliaiheista keskustelua kirjaston Helmi-intranetissä osoittivat, että kirjastolaisilla oli hyvin kärjistyneitä mielipiteitä sekä pelien puolesta että niitä vastaan (Marjomaa ja Oikkonen 2014). Intranet-keskusteluissa ei onnistuttu saavuttamaan yhtenäistä näkemystä pelien asemasta kirjastossa, ja Pelin paikka -projektin loppuraportissa todetaankin hieman lakonisesti, ettei "verkkokeskustelu ole sopiva väline sellaisen asian käsittelyyn, johon liittyy ratkaisemattomia voimakkaita mielipiteitä".

Pelin paikka -projektin aikana järjestetyissä kasvokkaisissa koulutustilaisuuksissa ei kuitenkaan esiintynyt samanlaista mielipiteiden kärjistymistä kuin verkkokeskusteluissa (Marjomaa ja Oikkonen 2014). Tätä tutkielmaa varten syyskuussa 2019 haastattelemini, Helsingin kaupunginkirjaston digi- ja lautapeliasioista vastaavien Renni Honkasen ja Heikki Marjomaan mukaan pelivastaisuutta esiintyy kuitenkin kirjastoissa edelleen, mutta se on vähenemään päin; mitä enemmän pelikouluttajana toimiva Marjomaa kiertää kirjastoissa puhumassa, sitä enemmän pelejä koskeva tieto leviää – ja tiedon ja keskustelun myötä lientyvät asenteetkin (Honkanen ja Marjomaa 2019).

## **3.2 Peliaineistojen tarjoaminen ja näkyväksi tekeminen**

2020-luvun alkua eletessä yleisissä kirjastoissa on tarjolla lainattavaksi jo monenlaista peliaineistoa. Edelläkävijänä ovat toimineet pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastot, joiden kokoelmissa on tällä hetkellä lainattavissa yli 2700 konsolipeliä, 1300 lautapeliä ja jokunen tietokonepeli. Pelin paikka -loppuraportin (Marjomaa ja Oikkonen 2014) mukaan esimerkiksi lautapelejä oli hankkinut kokoelmiinsa lähes jokainen Helsingin kaupunginkirjaston 37:stä toimipisteestä. Haastattelemini Helsingin kaupunginkirjastossa toimivien Renni Honkasen ja Heikki Marjomaan (2019) mukaan lainattavat peliaineistot ovat myös erittäin suosittuja: digitaaliset pelit ja lautapelit ovat elokuvien ohella pääkaupunkiseudun kirjastojen kiertävimpiä aineistoja.

Suomalaisen kulttuurin erityispiirteenä on pitkään ollut se, että pelit ja etenkin lautapelit on nähty lähinnä lapsille ja nuorille tarkoitettuna viihteenä, siitäkin huolimatta, että tämä käsitys ei heijasta todellisuutta: esimerkiksi tyypillinen lautapeliin pelaaja on nykyään aikuinen tai nuori aikuinen (Keskitalo 2010; Woods 2012). Muualla maailmassa

peliasenteet eivät ole aina olleet yhtä yksioikoisia; esimerkiksi Keski-Euroopassa ja Yhdysvalloissa on pitkät perinteet vakavasti otettavien, monimutkaisten strategialautapeli harrastamisesta, ja näiden pelien pelaajat ovatkin historiallisesti olleet nuoriso-osaston sijaan pikemminkin jo harmaantuvaa ikäluokkaa. Myös Woodsin (2012) tutkimuksessa lautapeliharrastajien *BoardGameGeek*-sivuston käyttäjäkunnasta paljastui, että sivuston keskivertokäyttäjä on koulutettu, verrattain hyvin toimeentuleva, naimisissa oleva noin 35-vuotias mies.

Ajatus pelaamisesta vain lasten ja nuorten toimintana on meillä heijastunut myös kirjastojen pelihankintoihin. Vuosina 2013–2014 toteutetun Pelin paikka -projektin loppuraportissa (Marjomaa ja Oikkonen 2014) todetaan, että aktiivisinta pelaajaryhmää eli aikuisia pelaajia ei joidenkin projektiin osallistuneiden kirjastojen pelivalinnoissa huomioitu lainkaan, ja pelitoiminnassakin harvakseltaan. Raportissa painotetaankin tarvetta kartoittaa tulevaisuudessa etenkin aikuisten asiakkaiden odotuksia ja tarpeita pelikokoelman suhteen (Marjomaa ja Oikkonen 2014). Mitä ilmeisimmin projektin jälkeen on myös toimeen tartuttu, sillä nykyään pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastoissa on tarjolla esimerkiksi laajuudessaan kansallisesti merkittävä kokoelma aikuisten harrastajalautapelejä. Suomalaiset lautapelibloggaajat palkitsivat jopa vuonna 2018 Helmet-kirjastojen lautapelikokoelman Vuoden pelitekona *Pelaajien valinta*<sup>3</sup> -palkinnon yhteydessä.

Hankitun peliaineiston näkyväksi tekemiseen on panostettu kirjastoissa vaihtelevasti. Pelin paikka -projektin loppuraportin (Marjomaa ja Oikkonen 2014) mukaan asiakkaat saivat tietää kirjaston pelikokoelmasta etenkin vieraillemalla kirjastossa, jossa kokoelma oli näkyvillä, tutustumalla kirjaston tiloissa olevaan listaan peleistä tai kysymällä peleistä henkilökunnalta suullisesti. Lisäksi pääkaupunkiseudun kirjastojen yhteisen Helmet-sivuston aineistonhakutoiminto mainittiin myös useasti tietolähteenä (Marjomaa ja Oikkonen 2014). Myös Helmet-sivuston lainattavien peliaineistojen uutuusluetteloita tarkkailee nykyään ilmeisen moni, sillä useimpiin luettelon uutuuspeleihin ilmaantuu jopa kymmeniä jonottajia pian sen jälkeen kun ne on lisätty Helmet-järjestelmään.

---

3 <https://www.pelaajienvalinta.fi/vuosi-2018/>

Osa peliaineistosta saattaa myös mainostaa itse itseään. Esimerkiksi konsolipelihyllyn läheisyyteen sijoitettu, asiakaskäytössä oleva pelikonsoli vetää digitaalisista peleistä kiinnostuneita puoleensa pelaamaan ja katselemaan, ja siinä samalla saattaa löytyä vie-reisestä hyllystä pelattavaa kotiin lainattavaksikin. Lautapelit puolestaan erottuvat kirjaston muusta aineistosta helposti laatikoidensa suuren koon ja värikyyden ansiosta, joten lautapelihyllyn pystyy yleensä huomaamaan ja tunnistamaan jo kaukaa, ellei sitä sitten ole haudattu jonnekin kirjaston perukoille tai nurkan taakse. Joissain kirjastoissa on myös hyllytetty peliaineistoa kohderyhmittäin, kuten kuvan 1 otoksesta Etelä-Haa-gan kirjaston lautapelihyllystä käy ilmi: hyllyn vasemmassa laidassa on tarjolla pelejä erityisesti lapsille ja perheille, keskiosassa perheille ja aikuisille ja oikeassa laidassa ai-kuisille ja harrastajille. Hyllyjaottelun lisäksi kuvan lautapelit on varustettu kirjaston omalla mustalla infotarralla, josta käyvät ilmi jo nopealla vilkaisulla pelin kesto, ikäsuo-situs, pelaajamäärä ja mutkikkuus.

Lopuksi peliaineistojen näkyvyyteen vaikuttaa myös kirjaston järjestämä peliaiheinen toiminta, kuten peli-illat, pelitapahtumat tai pelivinkkaus. Ainakin pääkaupunkiseudulla kirjaston edustajia on näkynyt myös muiden organisaatioiden järjestämässä pelitapahtumissa pelikokoelmiaan mainostamassa. Lisäksi aktiivisuudella sosiaalisessa mediassa on merkitystä; esimerkiksi pääkaupunkiseudun kirjastojen lautapelikokoelman tunnettuuteen ja suosioon on varmasti vaikuttanut sekin, että ainakin Helsingin kaupunginkir-jaston Renni Honkanen on osallistunut harrastajakeskusteluun muun muassa Facebookin *Lautapelifanaatikot*-ryhmässä ja kertonut kirjaston kokoelmista.

### **3.3 Lautapelit ja yleiset kirjastot**

Lainattavat lautapelit ovat yleisissä kirjastoissa varsin uusia tulokkaita. Haastattelemini Helsingin kaupunginkirjaston Renni Honkasen ja Heikki Marjomaan (2019) mukaan vielä 2000-luvun alussa tyypillinen tilanne pääkaupunkiseudun alueen Helmet-kirjastoissa oli se, että kirjastoissa saattoi kyllä olla joitakin strategisia lautapeliklassikoita kuten *shakkia* (1475) tai *tammea* (~3000 eaa.) ja lastenosastoilla ehkä *Afrikan tähteä* (1951), mutta pelit oli tarkoitettu vain kirjaston tiloissa pelattaviksi ja niitä piti yleensä erikseen pyytää henkilökunnalta.



Kuva 1: Osa helsinkiläisen Etelä-Haagan kirjaston lautapelihyllyä. Kuva: Mika Lemström

Ensimmäiset lainattavat lautapelit saapuivat pääkaupunkiseudun alueen yleisten kirjastojen kokoelmiin 2010-luvun alussa, eli hieman yli 10 vuotta nykyisen harrastajalautapelibuumin alun jälkeen, joka ajoittuu 1990- ja 2000-lukujen taitteeseen. Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan lautapelilainausta oli aluksi pelkkä kokeilu, jota toteutettiin etenkin Helsingin ydinkeskustassa sijainneessa, nykyisin uuden keskustakirjasto Oodin tieltä jo väistyneessä Kirjasto 10:ssä, mutta hyvien kokemusten ja asiakkaiden kiinnostuksen myötä Helmet-kirjastojen lautapelikokoelma alkoi nopeasti laajentua, ja tätä kirjoitettaessa eri lautapelejä on tarjolla jo yli 1300. Honkanen ja Marjomaa (2019) toteavat, että tarjonnan laajenemisen lisäksi lautapelikokoelmissa on tapahtunut yleisissä kirjastoissa kaksi merkittävää muutosta: ensinnäkin pelit on nostettu pois lukituista kaapeista asiakkaiden näkyville ja saataville, ja toiseksi niitä on alettu lainata asiakkaille kotiin, ulos kirjaston tiloista.

### 3.3.1 Lautapelit kirjastoaineistona

Vaikka pelaaminen on nykyään erittäin suosittua nimenomaan digitaalisessa muodossa, myös lautapeliin pelaamisen suosio on noussut nopeasti, etenkin nuorten aikuisten keskuudessa (Keskitalo 2010). Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan lautapeliaineiston määrä Helmet-alueen kirjastoissa onkin lähitulevaisuudessa pelkästään kasvamassa, sillä lautapelibuumin loppua ei toistaiseksi ole näköpiirissä.

Lautapelit toimivatkin esimerkiksi pelilukutaidon opettajina siinä missä digitaaliset pelitkin. Mediana lautapeli ei tietenkään ole yhtä multimodaalinen kuin digipeli, mutta muun muassa Lankshearin ja Knobelin (2011) uusiin lukutaitoihin liittäminen uudenlainen yhteistyön, osallistumisen ja jakamisen "eetos" on nähtävissä lautapelaamisessakin. Monet suosituista lautapeleistä ovat nykyään niin sanottuja yhteistyöpelejä, joissa pelaajat työskentelevät yhdessä peliä vastaan jonkin tietyn päämäärän saavuttamiseksi. Kilpailullisessakin lautapelissä pelaajien oma toiminta ja osallistuminen muokkaavat pelin tuoksinassa syntyvää narratiivia, ja lautapelikokemuksia jaetaan siinä missä digitaalisikin pelikokemuksia esimerkiksi lautapelaajien blogeissa, foorumeilla ja lautapeliarvosteluissa.

Lautapeli ei välttämättä ole digitaaliseen peliin nähden halvempi aineistohankinta. Kuumimmat uutuuslautapelit voivat maksaa alan liikkeissä jopa yli 100 euroa kappaleelta, ja esimerkiksi kulttisuosioon nousseen *Kingdom Death: Monster* (2015) -yhteistyöpelin myyntihinta on vuonna 2020 edelleen noin 400 dollaria, vaikka peli on jo useita vuosia vanha – tosin kampanjamuotoisena, pitkäkestoisena pelinä se kyllä soveltuisikin kehnosti lainattavaksi kirjastoaineistoksi. Tällaiset erittäin kalliit lautapelit ovat kuitenkin edelleen harvinaisia, eikä yleisten kirjastojen ehkä ole mielekästä lähteä hankimaan kaikkein kalleimpia ja erikoisimpia uutuuksia, vaan niiden kannattaisi keskittyä ennemminkin keskivertoon lautapeliharrastajaan. Lisäksi on huomattava, että yhdestä lautapelistä pääsee joka tapauksessa tyypillisesti osalliseksi useampi ihminen kuin yhdestä digitaalisesta pelistä, sillä riippumatta siitä, pelataanko peliä kirjaston tiloissa vai luovutetaanko se kotilainaan, lautapelin pelaaminen vaatii yleensä vähintään kaksi henkilöä ja usein enemmänkin ollakseen mielekästä toimintaa.

Lautapelaaminen onkin hyvin sosiaalinen pelaamisen muoto, ja se taipuu kenties digipelaamista helpommin esimerkiksi koko perheen yhteiseksi harrastukseksi ja valvotuksi, turvalliseksi pelaamiseksi jälkikasvun kanssa. Lautapelaamisen kasvokkaisuus tekee myös yleensä pelin aikaisesta kommunikaatiosta ystävällisempää ja pelikokemuksesta turvallisemman, mikä voi olla helpotus, jos on tullut kokeneeksi digipelimaailmaa ajoittain riivaavaa kiusaamista tai karkeaa kielenkäyttöä.

Lautapelit ovat kirjastoaineistona esimerkiksi kirjoja nopeammin kuluva tavaraa siinä mielessä, että ne sisältävät tyypillisesti paljon pieniä osia, joiden katoamisen riski kotiin lainatessa on suurehko. Toisaalta, aivan kaikki pelikomponentit eivät yleensä ole täysin välttämättömiä, mutta jos jokin olennainen osa kuten pelin sääntövihko puuttuu, peli saattaa pahimmassa tapauksessa olla pelikelvoton – ellei sitten sen sääntöjä löydy internetistä esimerkiksi pelin julkaisijan sivuilta. Haastattelemani Honkanen ja Marjomaa (2019) kuitenkin kertovat, että Helmet-kirjastojen kokemukset lautapeliin lainaamisesta ovat olleet hyviä, eikä komponenttikato ole ollut niin suurta kuin aluksi pelättiin. Lisäksi hävikkiä voi heidän mukaansa torjua monenlaisin keinoin, kuten pelin pakkaamista helpottavilla seikkaperäisillä komponenttilistoilla pakkaus pussien kyljessä ja pelilaatikon kannessa, puutelistoilla ja Pasilan pääkirjastossa sijaitsevalla lautapeliin "varaosapankilla", jonka kokoelmaa kerrytetään muun muassa kirjastojen pelikelvottomiksi käyneiden pelien sisällöllä. Joitakin hävinneitä osia saattaa saada korvatuksi 3D-printterin avulla, ja myös lautapelijulkaisijoilta on usein mahdollista tilata peleihin varaosia kadonneita komponentteja korvaamaan tai esimerkiksi uusia pistelaskuvihkoja loppuun käytettyjen tilalle.

### **3.3.2 Lautapelilainauksen henkilökunnalle asettamista vaatimuksista**

Kuten minkä tahansa muunkin uuden, kirjastossa aiemmin tarjoamattoman aineistotyyppin kohdalla, myös lautapeliin saapuminen lainattavaksi aineistoksi aiheuttaa etenkin aluksi kirjaston henkilökunnalle jossain määrin ylimääräistä vaivaa. Ensimmäisenä pähkäilemään päätyvät luultavasti kirjaston aineistohankinnoista vastaavat tahot: mitä lautapelejä kirjaston kannattaisi hankkia kokoelmiinsa?

Haastattelemieni Helsingin kaupunginkirjaston Renni Honkasen ja Heikki Marjomaan (2019) mukaan Helsingissä on lähdetty ensinnäkin siitä periaatteesta, että kirjastoon ostetaan vain lautapeliä *peruspelejä* (engl. *base game*), ei *lisäosia* (engl. *expansion*). Lisäosilla tarkoitetaan lautapelin varsinaisen peruslaitoksen ilmestymisen jälkeen markkinoille tulleita laajennusosia, jotka eivät toimi omina itsenäisinä peleinä vaan vaativat lisäksi alkuperäisen peruspelin. Perusteluna lisäosien poisjättämiselle on se, että kirjaston kappaleilla on tarkoitus lähinnä tutustua lautapeleihin; jos asiakas pitää pelistä, hän voi ostaa sellaisen myöhemmin itse ja halutessaan hankkia myös mahdolliset lisäosat. Lisäksi lisäosat, jotka eivät ole sellaisenaan pelikelpoisia, olisivat hankalaa kirjastoaineistoa: asiakkaan saattaisi esimerkiksi olla vaikeaa onnistua saamaan samanaikaisesti lainaan sekä peruspeli että yksi tai useampi sen lisäosista, ja lisäksi riski peruspelin ja lisäosan pelilaatikoiden sisältöjen sekoittumisesta olisi suuri.

Myös kertakäyttöiset lautapelit, kuten vaikkapa *Exit: The Game* -sarjan pelatessa tuhoutuvat (tai vähintäänkin vaurioituvat) *pakohuonelaupelit*, tai pelin aikana pysyvästi muokattavat, niin sanotut *legacy-lautapelit* (ks. luku 4.4) on Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan päätetty jättää kirjastokokoelmien ulkopuolelle. Kaikki pakohuonepelit tosin eivät ole kertakäyttötavaraa, vaan esimerkiksi ilmaista kännykkäsovellusta apunaan käyttävät *Unlock!*-sarjan pelit toimivat kirjastoaineistona mainiosti ja ne ovatkin olleet Helmet-järjestelmän lainaustilastoissa erittäin suosittuja. Sen sijaan vakiintunutta pelaajaporukkaa edellyttävät massiiviset, kampanjamuotoiset pelit kuten *Gloomhaven* (2017) eivät oikein sovellu kirjastoaineistoksi, sillä parin viikon laina-aika ei riittäisi kuin murto-osaan pelin tarinan läpikäymisestä, ja lisäksi pelin komponentteihin saatetaan tehdä pysyviä muutoksia pelin edetessä.

Viime kädessä lautapeliaineiston valinta vaatiikin kirjaston hankintaväeltä ainakin jonkinasteista perehtymistä lautapeliä tyyppeihin ja valikoimiin. Hankkimisen arvoisista lautapeleistä voi kuitenkin saada hyviä vihjeitä esimerkiksi seuraamalla lautapelialan vuosittaisia palkintoja ja palkintoehdokkuuksia saaneita pelejä, lautapelivideoita ja -podcasteja, lautapeliblogien peliarvosteluita ja -raportteja tai tutkimalla lautapelaajien BoardGameGeek-sivustolla potentiaaliselta hankinnalta vaikuttavan pelin arvostelukeskiarvoa ja kommentteja.



Hankittaessa lautapelejä kirjastoon joudutaan miettimään myös pelien ikärajoja ja kohderyhmiä. Ainakin pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastoissa noudatetaan yleensä lautapelien jaottelua kolmeen kohderyhmään eli lastenpeleihin, perhepeleihin ja harrastajapeleihin, mutta ei ole aina aivan itsestään selvää, mihin kategoriaan jokin peli tulisi sijoittaa. Kuten Honkanen ja Marjomaa (2019) toteavat, toisin kuin digitaalisilla peleillä, lautapeleillä ei edes ole eurooppalaisen PEGI-järjestelmän kaltaista yleistä ikäluokitusta. Lautapelilaaatikon kyljestä kyllä useimmiten löytyy jonkinlainen ikäsuositus, mutta kullakin julkaisijalla on omat periaatteensa niiden laatumiseksi, eivätkä eri julkaisijoiden kriteerit välttämättä ole samassa linjassa. Lisäksi siinä missä digitaalisten pelien PEGI-ikäluokitukset kuvaavat nimenomaan digipelin sisällön soveltuvuutta lapsille ja nuorille esimerkiksi pelottavuuden tai kyseenalaisten aiheiden käsittelyn kannalta, lautapelien ikäsuositukset puolestaan saattavat kertoa sisällön soveltuvuudesta, mutta myös esimerkiksi pelkästään pelin monimutkaisuudesta ja kestosta, eli siitä, miten pelin asettama vaatimustaso julkaisijan mielestä vastaa ihmisen keskimääräistä ikäkehitystä. Toisaalta, rankkoja tai lapsille sopimattomia teemoja käsitteleviä lautapelejä on melko vähän, ja sellaisten kohdalla, jotka näin tekevät, on yleensä huomattu nostaa ikäsuositustakin: esimerkiksi *50 Clues: The Pendulum of the Dead* -pelissä (2019) pelaaja joutuu suorittamaan melko häiriintyneitä tehtäviä paetessaan mielisairaalaista, ja pelin ikäsuositukseksi onkin merkitty "16+".

Lautapeliaineiston fyysisestä prosessoimisesta lainattavaksi voi syntyä myös jonkin verran ylimääräistä vaivaa, etenkin aluksi, kun rutiineja uudenlaisen aineiston käsittelyyn ei vielä ole ehtinyt muodostua. Uutena ostettujen lautapelien komponentit vaativat usein hieman työtä ennen kun peli on pelikunnossa: esimerkiksi pelaajanappulat saattavat olla saapuessaan yhdessä isossa muovipussissa, josta ne on tarkoitus lajitella yleensä pelin mukana tuleviin pienempiin pelaajanappulapusseihin, ja pahviset pelikomponentit tulevat tyypillisesti isoina tehtaalla tuotettuina pahvilevyinä, joista pahvikomponentit painetaan eli lautapelislangissa "punchataan" varovasti irti ja pussitetaan. Tämän ylimääräisen työn ei kuitenkaan tarvitse väistämättä langeta kirjaston henkilökunnalle, sillä pääkaupunkiseudun Helmet-alueella on jo kokeiltu uusien lautapelien laskemista liikkeelle sellaisenaan, varustettuna erityisillä ensimmäisen lainaajan käsitte-

lyohjeilla, ja Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan kokemukset ovat olleet positiivisia. Lautapelilainajat vaikuttavat heidän mukaansa pääsääntöisesti olevan tunnollisia ja käsittelevän pelejä hyvin ja ohjeita noudattaen.

Helmet-alueella tehty pioneerityö lautapeliin prosessoinnissa kirjastoaineistoksi on myös hyödyttänyt yleisiä kirjastoja laajemminkin, sillä Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan Helsingin kaupunginkirjasto on jo avannut kaikkien Suomen yleisten kirjastojen käyttöön omat lautapeliin käsittelypohjansa ja -ohjeensa, esimerkiksi tiedot pelilaatikon kansiin muovitustarpeesta, pelilaatikkoon liimattavista pelin sisältöluetteloista, komponenttipussien kylkeen liitettävistä pussitusohjeista ja siitä, miten monta ja mikäkin kokoista komponenttipussia kukin lautapeli tarvitsee. Näin muidenkin kirjastojen hankintapuolella voidaan säästää aikaa ja työtä kopioimalla pääkaupunkiseudun kirjastojen käyttämä lautapeliin prosessointimalli, tosin tietysti sillä edellytyksellä, että käsiteltävänä oleva lautapeli on jo Helmet-kokoelmiin hankittu.

Lautapeliin asiasanoituksesta Honkanen ja Marjomaa (2019) toteavat, että koska lautapeleille keskeisiä asiasanoja ei *Yleisestä suomalaisesta asiasanastosta* (YSA) juuri löydy, he ovat pyrkineet korjaamaan puutteita ja parantamaan lautapeliin tietokantahaettavuutta lisäämällä kirjastojärjestelmään lautapeliin huomautuskenttään keskeisimpiä lisätietoja, kuten pelissä käytetyt pelimekanismit (lähteenä usein BoardGameGeek-sivusto), ikäsuosituksen, pelaajamäärän, pelin keston ja toisinaan jopa tiivistelmän. Joitakin asiasanoja he ovat myös yrittäneet saada lisättyä YSAan – vaihtelevalla menestyksellä.

## 4 LAUTAPELIT VS DIGITAALISET PELIT

Niin digipelit, lautapelit, roolipelit, korttipelit, pubivisat, rahapelit kuin muutkin pelimuodot ovat kaikki saman *pelit*-kattokäsitteen alaisia sisarkäsitteitä. Digitaaliset pelit ovat kuitenkin lyöneet itsensä läpi niin voimakkaasti ja lävistäneet modernin yhteiskunnan niin perusteellisesti, että sanat *pelaaja* ja *pelaaminen* loihtinevat nykyään useimmille ensimmäiseksi mieleen kuvan tietokoneen, television tai kännykän ruutua tuijottavasta henkilöstä, joka naputtelee pelikomentoja ruudun tai jonkinlaisen ohjainlaitteen kautta. Digipelaamisesta on tullut pelaamisen oletusarvoinen ilmentymä.

Digitaalisten pelien tutkimus onkin dominoinut modernia pelitutkimusta voimakkaasti. Stenros ja Waern (2011) puhuvat *digitaalisesta harhasta* (engl. *digital fallacy*), jossa digipelit ovat päätyneet pelitutkimuksessa pelien standardiksi, koko pelien kirjon edustajaksi. Tämä on heidän mukaansa jopa haitannut pelitutkimuksen kehitystä, sillä se on johtanut siihen, että pelejä on tarkasteltu tutkimuksissa lähinnä systeemitasolla eli järjestelminä, jolloin pelien toiminnallisuuden eli pelin ja pelaajan välisen interaktion aspekti on jätetty hyvin vähäiselle huomiolle.

Toisaalta, digipelien voittokulkua on kuitenkin kiittäminen nykymuotoisen pelitutkimuksen kehittymisestä ja niin sanotun pelitutkimuksen kolmannen aallon noususta 1990-luvun lopulta alkaen. Alalla oli jo aiemmin ollut joitakin omia akateemisia julkaisukanavia ja konferensseja, mutta nyt tutkimuskohteeksi on nostettu nimenomaan (digitaaliset) *pelit*, kun aiemmin pelien tutkimus oli ollut läheisessä yhteydessä sukulaiskäsitteidensä *leikin* ja *urheilun* tutkimuksen kanssa. Pelitutkimuksen kolmannen aallon painopiste on ollut digitaalisissa peleissä; onkin hämmentävää, miten paljon digipelejä on tutkittu suhteessa esimerkiksi lautapeleihin, vaikka myös lautapeli harrastus elää parhaillaan uutta, 1990-luvun lopulla alkanutta kulta-aikaansa. Lautapelitutkimustakin on kyllä tehty jo pelitutkimuksen ammoisina aikoina, mutta se on keskittynyt tarkastelemaan lautapelejä pikemminkin historiallisesta tai matemaattisesta näkökulmasta kuin varsinaisina itsenäisinä tutkimuskohteinaan, ja sen kohteena ovat tyypillisesti olleet muinaiset tai klassiset lautapelit kuten *Senet* (~3500 eaa.) tai *shakki* (1475). Nykyisen

uuden kultakauden lautapelejä eli niin sanottuja *uuden aallon lautapelejä* on toden teolla alettu tutkia vasta 2010-luvulla, aivan viime aikoina.

Malinen (2015) on vertaillut pelaajien käsityksiä digitaalisten ja lautapeliä välisistä eroista. Hän jakaa haastattelututkimuksessaan esiin nousseet pelilajien väliset eroavaisuudet neljän eri kategorian alle: *informaatio ja tavoitteet, sosiaalisuus, aika* sekä *teema ja tarina*. Seuraavassa tarkastellaan digi- ja lautapeliä eroja ja yhtäläisyyksiä näiden neljän kategorian kautta sekä lisäksi *estetiikan ja aistien* osalta.

#### **4.1 Informaatio ja tavoitteet**

Pelitutkimuksen klassikko, kaikille peleille yhteiseksi ajateltu käsite on Johan Huizingan (1947) luoma ja Katie Salenin ja Eric Zimmermanin (2004) myöhemmin moderniin pelitutkimukseen muokkaama *taikapiiri* (engl. *magic circle*) (ks. myös luku 1.3.2). Taikapiiri on eräänlainen pelitilanteeseen liittyvä sosiaalinen sopimus, jossa pelaajat hyväksyvät pelin tavanomaisesta elämästä poikkeavat säännöt ja omaksuvat pelin asettamat tavoitteet pelin keston ajaksi.

Digitaalisissa peleissä pelin sääntöjen esittämisestä ja noudattamisesta huolehtii tietokone. Pelaajan ei tarvitse opiskella pelin sääntövihkoa saadakseen selville, millaiset siirrot ja toiminnot ovat pelin maailmassa mahdollisia ja mitä niiden suorittamisesta seuraa, vaan ne on määritelty jo pelin ohjelmakoodissa ja niiden noudattaminen on pelin formaatin pakottamaa. Toki digipelinkin sääntöjä voi rikkoa vahingossa tai tahallaan esimerkiksi koodiin lipsahtaneen bugin tai erilaisten huijaukoodien kautta, mutta tämä nähdään yleensä taikapiirin ulkopuolelle astumisena.

Lautapeleissä pelin sääntöjen opiskelusta ja ylläpitämisestä huolehtivat sen sijaan pelaajat itse. Tämä korostaa taikapiirin eli pelaajien välisen sosiaalisen sopimuksen merkitystä; Malisen (2015) mukaan (moninpelattava) lautapeli vaatiikin väistämättä taikapiirin herätäkseen eloon, kun taas (yksinpelattava) digitaalinen peli ei sitä aina aivan välttämättä tarvitse.

Lautapeliä pelaajavetoisesta sääntöjen ylläpitämisestä seuraa myös se, että lautapeliä sääntöjärjestelmät ovat yleensä joustavampia kuin digitaalisten pelien. Digitaalis-

sa peleissä säännöt on järjestelmän toimesta annettu, eikä niihin voi juuri vaikuttaa, lukuun ottamatta erilaisia bugeja korjaavia päivityksiä tai joissakin digipeleissä mahdollisia käyttäjien omia modauksia eli muokkauksia. Lautapelaajat sen sijaan voivat koska tahansa (yhteisellä päätöksellään) muokata pelin sääntöjä itselleen sopivammiksi, ja erilaiset omat *talon säännöt* (engl. *house rules*) ovatkin melko yleisiä harrastajien keskuudessa. Malisen (2015) haastattelututkimuksessa esiin nousseet talon säännöt liittyivät esimerkiksi lautapelin suunnitteluvirheiksi arvioitujen kohtien korjaamiseen, pelin vaikeustason muokkaamiseen sopivammaksi, pelin keston säätämiseen tai pelin tasapainottamiseen karsimalla liian vahvoiksi tulkittuja elementtejä pois tai antamalla vaikutus nuoremmille pelaajille tasoitusta.

Lautapeleissä pelin sääntöjä ja pelimekanismeja koskeva informaatio on myös eksplisiittistä ja vapaasti kaikkien pelaajien tiedossa ja sääntökirjasta tarkistettavissa, kun taas digitaalisissa peleissä säännöt ja mekanismit ovat yleensä piilotetumpia ja pelin kulun ohien punottuja, mikä edesauttaa pelaajan uppoutumista digitaaliseen pelimaailmaan. Malisen (2015) mukaan informaation piilottamisen säästeliäs käyttö lautapeleissä johtuu siitä, että pelaajien on tärkeää kyetä hahmottamaan pelin kokonaisuus, kun he huolehtivat itse sääntöjen ylläpitämisestä.

Toisaalta, myös osa lautapelaamiseen liittyvistä säännöistä on implisiittisiä ja oletettuja. Lautapelin sääntövihosta löytyvien pelisääntöjen ja peliseurueen omien talon sääntöjen lisäksi lautapelikokemuksen taustalla vaikuttaa yleensä joukko ääneen lausumattomia sääntöjä, jotka koskevat pelitilanteessa käyttäytymistä ja jotka saattavat vaihdella suurestikin peliseurueesta toiseen. Bergström (2010) on jakanut nämä lautapelaamiseen liittyvät implisiittiset säännöt kolmeen ryhmään: *itse peliin* liittyvät säännöt, kuten esimerkiksi pelissä tehdyn siirron peruuttamisen mahdollisuus, *peliseurueeseen* liittyvät säännöt, kuten se, että pelistä ei saa poistua ennen sen päättymistä eikä voitosta tai häviöstä sovi liiaksi kerskua tai murjottaa, ja siltä väliltä olevat säännöt, jotka liittyvät esimerkiksi siihen, ettei omaa kumppania ole suotavaa näkyvästi suosia pelissä tai ettei toisen pelaajan kimppuun ole urheilijamaista hyökätä nykyisessä pelissä sen vuoksi, mitä jossain toisessa pelissä on aiemmin tapahtunut.

Lopuksi, lautapelit ja digitaaliset pelit eroavat toisistaan myös sen suhteen, millainen suhde pelillä ja sen pelaajilla on pelin voittoehtoon. Malinen (2015) toteaa, että digipeleissä ei aina ole selkeästi määriteltyä voittoehtoa, mutta lautapeleissä sellainen on lähes aina. Toisin sanoen lautapelin säännöissä on yleensä tarkkaan määritelty, miten pelin voittaja määräytyy, ja kun lautapelin pelikerta päättyy, joku tai jotkut pelaajista ovat voittaneet pelin (tai yhteistyöpelin tapauksessa kaikki yhdessä ovat voittaneet tai hävinneet).

Tästä ei kuitenkaan väistämättä seuraa, että lautapelaajat suhtautuisivat voittamiseen intohimoisemmin kuin digipelien pelaajat. Päin vastoin, Malisen (2015) tutkimuksessa haastatellut digipelien pelaajat näyttäisivät olevan emotionaalisesti sitoutuneempia pelin voittamiseen kuin lautapelejä pelatessaan, minkä Malinen arvioi johtuvan siitä, että ilman kasvokkaista toisten pelaajien kohtaamista pelin mekanismit riittävät mielekkään pelikokemuksen syntymiseen vain, jos pelaaja pyrkii aktiivisesti voittamaan. Myös lautapelikulttuuria tutkinut Stewart Woods (2012) toteaa, että monelle lautapeliharrastajalle pelaamisen ensisijainen päämäärä ei niinkään ole pelin voittaminen kuin sen synnyttämä sosiaalinen pelikokemus; pelaaja saattaa jopa tahallisesti tehdä epäoptimaalisia siirtoja antaakseen heikommalle pelaajalle mahdollisuuden voittoon tai tehdäkseen pelistä "mielenkiintoisempaa". Toki tähänkin on poikkeuksensa – myös lautapeliharrastajilla on kilpaturnauksensa, joissa meno saattaa olla huomattavasti kilpailuhenkisempää kuin tavallisen lautapeliharrastajaseurueen viikoittaisissa peli-illoissa.

## **4.2 Sosiaalisuus**

Malisen (2015) tutkimuksen yksi keskeisimmistä havainnoista oli, että haastatellut kokivat lautapelit sosiaalisemmiksi kuin digitaaliset pelit. Digipeleissä tarinallisten yksinpelien osuus pelimarkkinoista onkin ollut vahva. On kuitenkin huomattava, ettei yksin pelaamisesta mitenkään väistämättä seuraa, että digipeliharrastus olisi perusluonteeltaan epäsosiaalista; monien digipelien ympärille on esimerkiksi syntynyt aktiivisia online-yhteisöjä, joissa solmitaan sosiaalisia suhteita, jaetaan vinkkejä ja kehitellään modauksia peliin. Lisäksi erilaiset jo lähtökohtaisesti moninpelattaviksi suunnitellut digipelit ovat myös suosittuja.

Lautapeleihin liittyvä sosiaalisuus eroaa kuitenkin digitaalisista peleistä siten, että se on luonteeltaan *kasvokkaista*. Lautapeleistäkin on itse asiassa olemassa hyvinkin suosittuja online-pelattavia digitaalisia versioita, mutta tässä tutkielmassa lautapelaaminen on mielletty lähinnä perinteiseksi saman pöydän ääressä tapahtuvaksi toiminnaksi. Toisaalta, myös digitaalisia pelejä on mahdollista pelata yhdessä fyysisesti samassa tilassa. Malisen (2015) tutkimuksessa pelkästään samassa tilassa pelaaminen ei kuitenkaan näyttänyt riittävän saamaan aikaan sosiaalisen yhteyden tunnetta pelaajien välille, ellei toisten pelaajien kanssa kommunikoida muutenkin kuin vain pelin välityksellä. Lautapelin tuoksinassa syntyvä, sekä suoraan peliin liittyvä että sen ulkopuolinen keskustelu saisi haastatellut kokemaan lautapelit sosiaalisemmaksi toiminnaksi kuin digitaaliset pelit.

Sosiaalisuuden kasvokkaisuudesta seuraa, että lautapelaamisessa peliseururan vaikutus pelikokemukseen ja pelin tunnelmaan korostuu. Ventovieraiden kanssa pelikokemuksesta saattaa tulla aivan erilainen kuin oman tutun peliporukan kanssa. Toisaalta, lautapeli voi toimia vieraammassa seurassa myös sosiaalisena jäänrikkojana; perinteisten seuraleikkien ja -pelien uusi inkarnaatio ovatkin erilaiset nuorten aikuisten keskuudessa suosittu, sosiaaliset *party-* eli *bilepelit*, jotka on suunniteltu nimenomaan hauskojen tilanteiden ja naurunpyrskähdysten syntyä varten.

Lautapelaamisen sosiaalisuuden kasvokkaisuus mahdollistaa myös sanattoman vuorovaikutuksen sekä erilaiset psykologiset pelit, joissa jännitystä luodaan bluffaamisella, tiedon panttaamisella, toisten pelaajien tulkitsemisella ja heidän liikkeidensä ennustamisella ja manipuloinnilla. Esimerkiksi partypeliklassikko *Werewolfissa* (1997) pelaajille jaetaan salaiset roolit joko kyläläisinä tai kylää piinaavina ihmissusina, ja kyläläisten on selvitettävä ihmissusien henkilöllisyys ennen kuin liikaa asukkaita tulee syödyiksi.

Kanssapelaajien kohtaaminen kasvokkain saattaa myös tehdä sosiaalisesta kommunikaatiosta kiltimpää. Online-kommunikaation kasvottomuus tekee tunnetusti helpommaksi epäinhimillistää toiset ihmiset ja kohdella heitä ala-arvoisesti. Kun vastustaja istuu saman pöydän ääressä, tappio on yleensä nieltävä kypsemmin. Toisaalta, huonoja häviöjä (tai ylenpalttisesti kerskuvia voittajia) näkee harvakseltaan kyllä lautapelipo-

rukoissakin. Lautapeli-illoissa paha mieli kuitenkin purkautuu yleensä korkeintaan nurkumisena, kun taas digitaalisessa ympäristössä se saattaa johtaa hyvinkin aggressiiviseen käytökseen ja pahimmillaan toisen ihmisen koko persoonan lyttäämiseen. Helsingin Sanomien haastattelema, pelikauppaa johtava Juho Sahiluoto näkee jopa koko lautapelien uuden tulemisen takana sen, että ihmiset ovat kyllästyneet nettitrollaamiseen; lautapelit nähdään hänestä vastavetona verkon kiusaamis- ja huutelukulttuurille (Karnerva 2018).

### **4.3 Aika**

Lautapelit eroavat Malisen (2015) mukaan digitaalisista peleistä myös monessa aikaan ja ajankulkuun liittyvässä suhteessa. Ensinnäkin lautapelaamisen kasvokkaisuus vaatii enemmän organisointia kuin digitaalinen pelaaminen. On päätettävä lautapelitapaamisen paikka ja vertailtava kalentereita muiden pelaajien kanssa sopivan ajankohdan löytämiseksi. Lautapelaaminen onkin yleensä riippuvaisempaa toisten ihmisten aikataulusta kuin digitaalinen pelaaminen, joka saattaa olla helpompaa sovittaa arjen lomaan ja luonteeltaan spontaanimpaa. Toki lautapelaaminenkin voi olla spontaania, jos lautapeliseura löytyy esimerkiksi omasta taloudesta – monet lautapelaajat pelaavatkin puolisonsa ja/tai lastensa kanssa, ja pelaaminen nivoutuu perheen arkeen siinä missä esimerkiksi television katselu ja muukin viihde.

Lisäksi lauta- ja digipelisessiot eroavat toisistaan kestoiltaan ja rakenteeltaan. Malisen (2015) mukaan yksi lautapelisessio koostuu tyypillisesti useammasta lyhyehköstä, korkeintaan tuntien mittaisesta pelistä, jotka alkavat ja päättyvät session aikana, kun taas digitaalisessa pelisessiossa pelataan ja edistetään usein yhtä ja samaa peliä, ja pelin läpisy voi kestää päiviä tai jopa vuosia. Malisen (2015) tutkimuksessa nousevatkin esiin haastateltujen erilaiset käsitykset lauta- ja digipelaajan taitavuudesta: taitava lautapelaaja on henkilö, joka pystyy omaksumaan nopeasti uusia pelejä, kun taas taitava digipelaaja tyypillisesti omistautuu yhdelle pelille ja sen maailmalle ja oppii tuntemaan sen hyvin yksityiskohtaisesti.

Poikkeuksiakin kuitenkin löytyy. Myös lautapelipuolella on hyvin pitkiä "monstereiksi" kutsuttuja pelejä, jotka saattavat kestää koko päivän tai pidempäänkin. Esimerkiksi Eu-



roopan mantereen varhaista rautatiekehitystä simuloivan, osakekeinottelua ja strategista rakentamista yhdistelevän 18OE: *On the Rails of the Orient Express* -lautapelin (2014) yksi pelikerta vie noin 12 tuntia eli yleensä pari päivää, joten sen organisoiminen vaatii pelaajilta tavallista enemmän sitoutumista ja huolellisia tila- ja ruokahuoltojärjestelyitä. Erityisesti sotalautapeliin parissa tällaisilla useampia päiviä kestäville peleille on pitkät perinteet: alan ääriesimerkki on *The Campaign for North Africa* (1979), jonka kestoksi on arvioitu 60 000 minuuttia eli yli 40 vuorokautta – olettaen, että kaikki pelaajat pysyisivät pelaamaan 24 tuntia vuorokaudessa koko tuon ajan.

Lautapelit ovat toisaalta myös viime aikoina alkaneet lainata roolipeleiltä kampanjamuotoisuuden ja tarinallisuuden elementtejä, joissa samaan pelimaailmaan uppoudutaan (useimmiten samalla peliseurueella) kerta toisensa jälkeen ja edistetään pelin sisäistä tarinaa, kuitenkin yleensä lautapeleille tyypillisillä pelimekanismeilla ja pelikomponenteilla. Myös tällaiset tarinavetoiset kampanjalautapelit siis rikkovat käsitystä lautapeleistä lyhytkestoisina peleinä, jotka voidaan pelata "läpi" yhden peli-illan aikana.

Lopuksi lautapelit eroavat digitaalisista peleistä myös nopeuden kokemuksen ja taika-  
piirin sisäisen ajankulun suhteen. Lautapeleille on Malisen (2015) mukaan tyypillistä *vuoropohjaisuus*, eli pelaajat tekevät pelisiirtoja peräkkäin kukin omalla vuorollaan, kun taas (moninpelattavat) digitaaliset pelit ovat usein *reaaliaikaisia*, eli kaikki pelaajat toimivat pelissä samanaikaisesti. Tästä seuraa, että digitaalisessa pelissä pelaaja usein tuntee koko ajan olevansa aktiivisesti tekemässä jotain, kun taas lautapelissä pelaaja saattaa voida pysähtyä huolellisesti punnitsemaan siirtojaan.

Nämä yleistyksiset vetävät kuitenkin jossain määrin mutkia suoriksi. Ensinnäkään kaikki moninpelattavakaan digipelit eivät aina ole hengästyttäviä reaaliaikaisia reaktionopeustestejä, vaan esimerkiksi vuoropohjaisten strategiapeliin genre voi edelleen hyvin moninpelattavien digitaalisten pelienkin puolella, mistä todistaa esimerkiksi tätä kirjoittaessa kuudenteen versioonsa edenneen *Civilization*-rakentelustrategiapelisarjan suosio. Tarinavetoisten digipeliin puolelta on myös runsaasti esimerkkejä peleistä, joissa on viipyilevä, rauhallinen tunnelma ja ankaraa pohdintaa vaativia aivopähkinöitä, ku-

ten esimerkiksi *Heaven's Vault* (2019), jossa pelaaja samaistuu nuoreen arkeologiin, joka yrittää selvittää muinaisen kielen.

Lisäksi vuoropohjaisuus tai runsas pohdinta-aika ei ole ominaista läheskään kaikille lautapeligenreille. Ajastinta tai nopeuskilpailua saatetaan hyödyntää keskeisenä pelimekanismina monentyyppisissä peleissä, niin tietovisoissa kuin esimerkiksi *Ubongon* (2003) tapaisessa palapelimäisessä pulmapelissä tai pakohuoneiden lautapeliversioissa kuten *Unlock! The Formulassa* (2017), jossa pelaajat yrittävät yhdessä selvittää mysteerit ennen kuin annettu aika kuluu loppuun.

#### 4.4 Teema ja tarina

Pelien tarinat ja juonellisuus ovat perinteisesti olleet tyypillisempiä digitaalisille peleille kuin lautapeleille. Kuorikoski (2018) näkeekin lautapelien rakentuvan yleensä pelimekanismien varaan, kun taas digitaalisissa peleissä pelin säännöt ja tavoitteet saavat yleensä seurakseen jonkinlaisen juonellisen audiovisuaalisen selkärangan. Tarina saattaa joskus olla digitaalisessa pelissä suorastaan itsetarkoituksellinen, jopa pelaajan vaikutusmahdollisuuksien ja pelikokemuksen kustannuksella; tällainen peli lähentynee jo määritelmällisesti *interaktiivisen elokuvan* tai monille lapsuudesta tutun *ergodisen kirjallisuuden* eli niin sanottujen "valitse oma seikkailusi" -kirjojen käsitteitä.

Malisen (2015) haastateltujen mukaan digitaalisissa peleissä esiintyykin enemmän teemaattisesti ja tarinallisesti vahvoja mutta pelimekanismillisesti mielenkiinnottomia pelejä, kun taas lautapelien kohdalla pelimekanismit saattavat olla hiottuja ja hyvin mietittyjä, mutta pelin teema voi jäädä irralliseksi, suorastaan "päälle liimatun" oloiseksi. Malinen (2015) näkee myös digipelien teeman olevan usein tiukemmin pelimekanismeihin kietoutunut kuin lautapeleillä, jopa siinä määrin, että teemaa ei aina voi korvata vaihtamatta samalla pelimekanismejakin. Lautapelien teemoista ja mekanismeista haastateltavat sen sijaan puhuivat pelin osina, joita voisi helposti vaihdella toisiin ilman suuria muutoksia.

Kaikille lautapelien teemat eivät kuitenkaan ole yhdentekeviä. Teeman ja tarinallisuuden merkitys on itse asiassa eräs modernin lautapelisuunnittelun *saksalaisen* ja *amerikkalaisen koulukunnan* merkittävimmistä eroista. Siinä missä saksalaistyyppiset *euro-*

*pelit* keskittyvät yleensä strategiaan ja hyvin tasapainotettuihin, hiottuihin pelimekanismeihin, amerikkalaisen tradition mukaiset *ameritrash*<sup>4</sup>-pelit puolestaan nostavat teeman ja tarinan tärkeimmäksi, jopa pelimekanismillisen viimeistelyn yläpuolelle. Pelin taustatarinan lisäksi amerikkalaisen koulukunnan mukaisessa lautapelissä pelimekanismikin valjastetaan usein tarinan kuljetuksen välineiksi; esimerkiksi suora pelaajien välinen taistelu, jota europeleissä harvoin näkee, osallistuu ameritrash-pelissä luontevasti tarinan rakentamiseen tuottamalla pelaajien välille interaktiota ja konflikteja, joilla pelin sisäinen tarina kehittyy ja saa uusia, henkilökohtaisia merkityksiä.

Pelin käsikirjoittajan luoman taustatarinan lisäksi pelaajat muodostavatkin myös itse tarinoita pelin tuoksinassa. Salen ja Zimmerman (2004) kutsuvat tätä pelien *emergentiksi tarinallisuudeksi*. Malisen (2015) mukaan emergenttejä tarinoita syntyy erityisen runsaasti juuri lautapeleissä, ja hän toteaa, että mitä enemmän peli nojaa pelaajien omaan panokseen tarinan luomisessa, sitä enemmän pelikertoihin tulee variaatiota ja yllätyksellisyyttä. Toisin sanoen voimakas tarinallisuuden emergenttiys lisää pelin uudelleenpelattavuutta, sillä suuri osa pelikokemuksesta muodostuu pelaajien välisestä interaktiosta, joka vaihtelee pelikerrasta toiseen ennustamattomalla tavalla. Niin saksalaiskuin amerikkalaistyyppinen lautapeli saattaakin siis ehkä olla digitaaliseen peliin verrattuna teemallisuudeltaan heikompi tai tarinaltaan vähemmän huolellisesti käsikirjoitettu, mutta on syytä huomata, että käsikirjoitettu tarina on vain osa pelin narratiivia; lopun luovat pelaajat itse pelin aikana.

Toisaalta, viime aikoina on alkanut ilmestyä lukuisia suosituiksi nousseita lautapelejä, kuten julkaisustaan asti lautapelaajien *BoardGameGeek*-sivustolla maailman parhaaksi arvosteltuna lautapelinä keikkunut *Gloomhaven* (2017), jotka hyödyntävät roolipeleistä tuttua kampanjavetoisuutta ja haastavat käsitystä lautapelien teemallisesta köykäisyydestä. Kampanjamuotoisessa lautapelissä peli koostuu irrallisten pelikertojen sijaan toisiinsa tarinallisesti linkittyvistä *skenaarioista* eli eräänlaisista tarina-aihioista, joilla on käsikirjoitettu lähtötarina ja määritelty tavoite, jonka pelaajat yrittävät pelimekanis-

---

4 Termillä "ameritrash" on syntyjään ollut pejoratiivinen konnotaatio, mutta sen halveksuva sävy on menettänyt merkitystään amerikkalaistyyppisten lautapelien harrastajien alettua itsekin käyttää tätä sanaa omasta peliharrastuksestaan.

mien puitteissa saavuttaa. Monet näistä peleistä ovat tyypiltään yhteistyöpelejä, joissa pelaajat pyrkivät yhdessä suorittamaan annetun tehtävän. Kun tavoite saavutetaan, kukaan pelaajista ei välttämättä edes ole skenaarion "voittaja", vaan palkkiona saattaa olla pelkästään pelin tarinan edistyminen. Kampanjapeliä pelataankin tyypillisesti samalla peliseurueella alusta loppuun saakka, ettei kukaan jää paitsi tarinan kehityksestä.

Nykymuotoiset kampanjavetoiset lautapelit saivat alkunsa Rob Daviaun suunnittelemaasta *Risk Legacy*stä (2011), joka on sittemmin poikunut kokonaisen sarjan niin sanottuja *legacy-lautapelejä*. Legacy-lautapeleissä pelin tarinan eteneminen tyypillisesti avaa pelaajien käyttöön uusia pelihahmoja, ominaisuuksia tai jopa pelimekanismeja, ja pelin fyysisiä komponentteja saatetaan kampanjan edetessä muokata esimerkiksi tarroilla tai jopa tuhota, jos tarina niin edellyttää. On sanomattakin selvää, että legacy-pelejä ei lähitökohtaisesti ole tarkoitettu uudelleenpelattaviksi, eikä edes pelikampanjan jälkeen eteenpäin myytäviksi; mielenkiintoisena huomiona lautapelien kurkotus vahvemman tarinallisen jatkuvuuden maailmaan onkin alkanut tuottaa pelejä, jotka hylkäävät lautapelien vahvuutena pidetyn uudelleenpeluuarvon kokonaan. Moni legacy-lautapeli on tästä huolimatta noussut valtavan suosituksi ja myynyt erinomaisesti.

## 4.5 Estetiikka ja aistit

Niin digitaalinen peli kuin lautapelikin voi yhtä lailla olla esteettisesti kaunis, jopa taide-teos. Peliformaattien välillä on kuitenkin eroja siinä, mitä aistikanavia ne voivat käyttää pelaajan pelikokemuksen tukemiseen ja mahdollisen esteettisen kokemuksen luomiseen.

Digitaaliset pelit nojaavat visuaalisiin ja auditiivisiin tehokeinoihin, kun taas lautapelit voivat ainakin teoriassa käyttää kuvan ja äänen lisäksi tunto-, haju- ja makuaistia. Tuntoaistiin liittyvää lautapelimekanismeja käytettäessä saatetaan esimerkiksi poimia sokkona pussista tietynlaisia komponentteja käsin tunnustelemalla. Makuaistia hyödyntäviä lautapelejä ei taida ainakaan vielä olla, ellei lasketa makeisvalmistajien ajoittaisia tempauksia, joissa esimerkiksi hedelmäaakkosia on saatettu käyttää karamellipussin mukana tulevan sanapelin komponentteina – tosin makuaistilla ei ole näissä ollut mitään erityistä pelillistä merkitystä, vaan karamellinappulat on vain voitu syödä pelin päätteeksi.

Sen sijaan hajuaistia on todistetusti jo käytetty pelimekanismina: *The Perfumer* -lautapelissä (2016) kehitellään voitokkaita hajuvesireseptejä nuuhkimalla kortteja, joihin on lisätty tuoksuja.

Kankainen (2015) on tutkinut saman *Blood Bowl* -pelin (1986/2009) sekä lautapeli- että digitaalista versiota pelaavien henkilöiden asennoitumista pelin eri versioihin. Haastattelussa kävi ilmi, että materiaalisen lautapeliversion pelaaminen sai haastateltavat tuntemaan, että he pääsevät vaikuttamaan asioihin enemmän kuin digitaalista peliä pelaessaan, kun he saivat esimerkiksi heitellä noppia ja liikutella itse pelin miniatyyrihahmoja. Varsinaisen pelimekaanisen merkityksen lisäksi monelle lautapelaajalle pelikomponenttien fyysisellä materiaalisuudella saattaakin olla myös psykologinen ja esteettinen funktio. Pelinappuloiden liikuttelu omin sormin, korttien pitäminen kädessä, noppien heitto ja kolina pöydällä sekä jopa "uuden pelin tuoksu" saattavat lisätä pelikokemuksen tuottamaa esteettistä mielihyvää ja oman osallistumisen tunteen lisääntymistä.

Lautapelin fyysisestä materiaalisuudesta seuraa toisaalta myös se, että pelaajat joutuvat tekemään itse paljon sellaista työtä, josta digitaalisessa pelissä huolehtisi tietokone. Esimerkiksi korttipakan sekoittaminen voi alkaa pitemmän päälle tuntua puuduttavalta toiminnalta, varsinkin nopeatempoisissa, paljon pelaajien välistä interaktiota sisältävissä pakanrakennuspeleissä, joissa pelaajan vuoro saattaa pahimmillaan jopa keskeytyä odottamaan sitä, että muut pelaajat saavat pakkansa uudelleensekoitettua hänen jonkin toimintonsa seurauksena.

Jotkut lautapelaajat tosin tekevät mielellään jopa lautapeleihin liittyvää oheistyötä, jolla ei ole välttämätöntä pelillistä funktiota. Sotalautapelaajat saattavat kuluttaa valtavasti aikaa taidokkaiden maastokenttien rakenteluun, vaikka pelkkä heksaruudukko paperilakin ajaisi kyllä pelillisesti saman asian. Noppapotti-blogia kirjoittava Miira Hartemo (2016) puolestaan on tuunannut lautapeleihinsä fimo-askartelumassasta persoonallisempia pelikomponentteja, muun muassa *Caverna: The Cave Farmers* -pelin (2013) kääpiöhahmot. Myös Kankaisen (2015) haastattelemissa *Blood Bowl* -lautapelaajista osalle materiaalisen pelin viehätys oli juuri siinä, että pelin alun perin tasaisen harmaita muovisia miniatyyrihahmoja voidaan maalata koreiksi ja rakentaa pelin oheen taustara-

kennelmia kuten stadioneita. Haastatellut saattoivat myös kuluttaa tuntikausia kirjoittaessaan Blood Bowl -joukkueelleen tai -hahmoilleen taustatarinoita ja raportteja peluista peleistä.

Lautapeliharrastus vetoaakin myös ihmisten keräilijäluonteeseen. Lautapelikokoelma on monelle harrastajalle hartaasti vaalittu ylpeyden aihe, ja sosiaalisessa mediassa saatetaan jakaa omista aarteista ja lautapelihyllyratkaisuksista hehkutuskuvia, jotka tunnetaan *shelfieinä*. Digitaalisten pelien myynti puolestaan on alkanut siirtyä yhä enenevässä määrin online-pelialustoille – tulevaisuuden pelikonsolisukupolvissakin saatetaan jo käyttää puhtaasti online-latauspohjaista jakelumallia, jossa peleistä ei tule hyllyyn lainkaan fyysistä kopiota.

## 4.6 Yhteenveto

Edellä on esitelty aspekteja, joiden suhteen lautapelit ja digitaaliset pelit eroavat toisistaan. Tärkein eroavaisuus liittyy sosiaalisuuteen: lautapelit koetaan luonteeltaan sosiaalisemmiksi kuin digitaaliset pelit. Myös digitaalisiin peleihin liittyy usein sosiaalisia elementtejä, mutta lautapelaamisessa sosiaalisuus on kasvokkaista, mikä korostaa peliseurann merkitystä pelikokemukselle ja tekee pelin aikaisesta ja sen jälkeisestä kommunikatiosta ystävällisempää. Kasvokkaisuuden vaatimuksen vuoksi myös lautapelisession sopiminen saattaa olla hankalampaa kuin digipelaaminen, joka voi olla luonteeltaan spontaanimpaa ja täyttää satunnaisia vapaa-ajan hetkiä pitkin päivää.

Digitaalisissa peleissä pelin sääntöjärjestelmän ylläpidosta ja sääntöjen tuntemuksesta huolehtii tietokone, ja säännöt ja pelimekanismit ovat usein piilotettuja. Lautapeleissä sääntöjä ja pelimekanismeja koskeva informaatio on eksplisiittistä ja kaikkien pelaajien saatavilla, ja pelaajat huolehtivat sääntöjen opiskelusta ja ylläpidosta itse, mikä korostaa taikapiirin eli peliin liittyvän sosiaalisen sopimuksen merkitystä. Myös ajan kulkuun liittyy eroavaisuuksia: lautapeliin sisäinen aika on tyyppillisesti (joskaan ei aina) sidottu vuoropohjaisuuteen, kun taas digitaalisissa peleissä on tarjolla tasaisemmin niin vuoropohjaisia kuin reaaliaikaisiakin ratkaisuja. Lisäksi lautapelisessio koostuu tavallisesti useammasta lyhyehköstä tai keskipitkästä pelistä, kun taas digipelaamisessa saatetaan

keskittyä pelaamaan yhtä ja samaa peliä monta tuntia perättäin – tai aina, kun löytyy pienikin hetki vapaa-aikaa.

Teeman ja tarinallisuuden merkitys on perinteisesti nähty digipeleissä suurempana kuin lautapeleissä, joissa teemaa ja taustatarinaa on usein pidetty toissijaisena pelimekanismeihin nähden tai jopa täysin yhdentekevänä. Toisaalta, erityisesti lautapelien pelaaminen synnyttää runsaasti niin sanottua emergenttiä tarinallisuutta, jossa pelaajat luovat itse narratiivia pelin tapahtumien perusteella. Pelaajat saattavat jopa intoutua spontaanisti kirjoittamaan peliraportteja tai taustatarinoita lautapelin hahmoille.

Sekä digi- että lautapelit voivat olla yhtä lailla esteettisesti kauniita. Lautapelin fyysisillä komponenteilla voi toisaalta olla pelaajille esteettisen lisäksi myös psykologinen funktio, jossa komponenttien käsittely omin käsin voimistaa peliin osallistumisen tunnetta. Lisäksi monella lautapeliharrastajalla lautapelaaminen nivoutuu keräilyharrastukseen, jossa pelihyllyn täyttäminen näyttävillä lautapeleillä saattaa olla jo päämäärä sinänsä.

#### **4.6.1 Rajanvedon häilyvyys**

Rajanveto lautapelin ja digitaalisen pelillä ei kuitenkaan välttämättä aina ole helppoa. Vaikuttaakin siltä, että lauta- ja digipelin välinen raja on monilta osin hämärtyvässä.

Ensinnäkin lauta- ja digipelit ovat alkaneet lainata toisiltaan ominaisuuksia. Edellä on jo mainittu tarinavetoiset kampanjalautapelit, jotka lainaavat digi- ja roolipeleistä tuttuja elementtejä, kuten tarinallinen jatkuvuus, hahmojen ja paikkojen kehitys ja pelin lisäominaisuuksien paljastuminen sitä mukaa, kun juoni etenee. Nämä kampanjapelit haastavat käsitystä lautapelien heikosta tarinallisuudesta. Toisaalta, myös digitaaliset pelit ovat lainanneet lautapeleiltä: esimerkiksi *Hearthstone* (2014) on eräänlainen keräilykorttipeliä matkiva digipeli, joka on nimenomaan digipeliksi suunniteltu – kyse ei siis ole esimerkiksi jonkin lautapelin digitaalisesta versiosta, vaan aivan omasta alkuperäisestä digitaalisesta julkaisustaan. Pelissä onkin toimintoja, joita olisi ollut teknisesti haastavaa toteuttaa fyysiseen pelikopioon: jonkin kortin ominaisuudet saattavat esimerkiksi muuttua käynnissä olevan pelin ajaksi, mutta seuraavalla pelikerralla kortti on taas alkuperäisessä asussaan.

Lisäksi viime aikoina on alkanut ilmestyä lautapelejä, joiden pelikomponenteista osa on digitaalisia. Lautapelin pelaaminen saattaa esimerkiksi vaatia toimiakseen kännykkäsovelluksen, jonka voi ladata (yleensä ilmaiseksi) pelin julkaisijan sivuilta tai sovelluskau-pasta. Eräs ensimmäisistä tällaisista peleistä oli *Alchemist* (2007), jossa digisovellusta käytettiin taikajuomareseptin ainesosakorttien tarkistustyökaluna. Myös *Unlock!* -sar-jan pakohuonelautapeleissä kännykkäsovelluksella on keskeinen funktio: siihen syöte-tään korteista selvitettyjä vastauskoodeja ja sillä ratkaistaan sovelluksen itsensä sisältä-miä lisäarvoituksia, ja se myös pitää kirjaa pelaajien käyttämästä ajasta – jos aikaraja ehtii kuluä umpeen, sovellus hälyttää ja pelaajat epäonnistuvat pakotehtävässään. Li-säksi myös lautapelin ohjekirja saattaa olla nykyään digitaalinen: suomalainen Dized-yhtiö on kehittänyt suosituimmille lautapeleille videotutoriaaleja ja digitaalisia sääntö-kirjoja, joista voi etsiä ja tarkistaa sääntötietoja nopeasti pelin tuoksinassa. Kaikista pi-simmälle lautapelikomponenttien digitaalistumiskehityksen on kuitenkin ehkä viemässä tätä kirjoitettaessa joukkorahoitusvaiheessa oleva Tilt Five -lautapelijärjestelmä, jossa fyysisiä pelikomponentteja edustavat enää pöydälle sijoitettava erityinen pelilauta ja pelaajien ylleen pukemat lisätyn todellisuuden AR-lasit, joiden välityksellä kaikki muu pelissä tarvittava loihditaan laudalle niin sanottuna holografiatekniikkana.

Lopuksi on huomattava, että lautapeleistä on myös kehitetty täysin digitaalisia versioita. Suosikkilautapelit päätyvät usein myös digiversioiksi, joita voi pelata *BrettspielWeltin*, *Yucatan*, *Boiteajeuxin* tai *Tabletopian* kaltaisilla online-lautapelisivustoilla. Tällainen *di-gitaalinen lautapelaaminen* ei enää juurikaan eroa siitä, että pelaisi samojen online-vastustajien kanssa jotain alun perinkin digitaaliseksi kehitettyä peliä. Osa lautapelihar-rastajista tosin suhtautuu tähän varautuneesti eikä pidä tätä "oikeana" lautapelaamise-na, mutta digitaalisten lautapelisivustojen suuret kävijämäärät todistavat digilautape-laamisen suosioista. Tällainen lautapelaamisen muoto onkin ehkä helpompi sovittaa kii-reiseen arkeen kuin kasvokkaista läsnäoloa vaativa perinteinen lautapelaaminen.

#### **4.6.2 Lautapelin sisällöllisiä ominaispiirteitä**

Lautapelin olemuksen voisi ehkä tiivistää seuraavasti: se on kulttuurinen teos, joka vaa-tii yhden tai (tyypillisesti) useampia pelaajia herätäkseen eloon ja jonka merkitys syntyy pelin ja pelaajien ja toisaalta pelaajien itsensä välisestä keskinäisestä vuorovaikutukses-



ta. Pelaajan näkökulmasta lautapeli on siis kokemuksellinen, vuorovaikutuksellinen aktiiviteetti, jossa keskeistä on syntyvä pelikokemus ja sen laatu.

Pelikokemukseen vaikuttaa joukko lautapelin sisällöllisiä ominaispiirteitä, joita seuraavassa eritellään tarkemmin. Ominaispiirteistä on tähän hahmoteltu edellä tarkastellun kirjallisuuden sekä kirjoittajan omien huomioiden ja tietämyksen pohjalta eräänlainen alustava lautapeliin sisältöpiirteiden ranka, jota myöhemmin käytetään perustana ehdotetulle lautapeliin sisällönkuvailun mallille. Ominaispiirteet kuvailevat lautapeliin sisältöä sekä pelitutkimuksen *narratologisesta* (teema ja tarina, osin myös genre) että *ludologisesta* (pelimekanismit, kohderyhmä, pelaajienväliset suhteet pelin aikana ja osin genre) tutkimusnäkökulmasta (ks. luku 1.2).

### **Teema ja tarina**

Useimmilla lautapeleillä on jonkinlainen *teema* ja käsikirjoitettu *taustatarina*. Jopa *shakissa* (1475), jota monet pitävät täysin abstraktina ja teemattomana pelinä, on alkujaan ollut keskiaikaisen sodankäynnin teema, joka näkyy pelinappuloiden nimissä ja muodoissa edelleen. Kuten edellä on todettu, lautapeliharrastajat eivät itse kuitenkaan vaikuta pitävän lautapeliin teemaa yhtä tärkeänä kuin esimerkiksi digipeleissä.

Monelle lautapelinkin teema on silti se asia, joka saattaa ensimmäisenä herättää kiinnostuksen peliin. Lautapeliin fyysisten kopioiden takakansikuvaukset tai digitaalisten pelikauppojen kuvailut lautapeleistä ovat usein hyvin narratiivisia, sillä tarinat kiinnostavat ihmisiä: he haluavat tietää, mihin peli sijoittuu, kenen saappaisiin pelissä astutaan ja mihin siinä roolissa pyritään. Esimerkiksi pelissä käytetyistä pelimekanismeista, niin tärkeitä kuin ne lautapeliharrastajille ovatkin, ei usein mainita lautapeliin takakannessa sanallakaan, joskin niitä voi ehkä jo narratiivin perusteella alkaa aavistella. Jos peli on vaikkapa merirosvoteemainen, luvassa on luultavasti armotonta selkäänpuukotusta ja avointa pelaajienvälistä konfliktia, sillä tällaisia ominaisuuksia on merirosvopeleihin totuttu liittämään – ja jossain määrin tällaisten pelimekanismien voi myös ajatella jopa *nousevan* pelille valitusta teemasta. Lautapeliin teema ja tarinallisuus voivat siis antaa vihjeitä myös pelin muista ominaispiirteistä tai jopa määrittää niitä, vakiintuneiden konventioiden voimalla.

Aiemmin tässä luvussa todettiin myös, että vaikka käsikirjoitetun tarinallisuuden merkitys ei lautapelissä tyypillisesti ole kovin suuri, ne synnyttävät sitäkin enemmän niin sanottua emergenttiä tarinallisuutta, jonka pelaajat luovat pelin tuoksinassa itse. Lautapelin ennalta määritetty teema ja taustatarina saattavat yleensä inspiroida ja jossain määrin ohjata tällaisen tarinallisuuden aihepiirejä, mutta ne eivät kuitenkaan pysty määräämään niitä, sillä emergentti tarinallisuus nousee lopulta pelaajista itsestään. Lisäksi kaikista teemattomimmassakin mahdollisessa strategiapelissä syntyy narratiivia, kun pelaajat tekevät valintojaan pelimekanismien määräämissä puitteissa ja keskustelevat niistä. Minkään kahden eri pelikerran emergentit tarinat eivät myöskään koskaan muodostu täysin samanlaisiksi, sillä jokainen vuorovaikutustilanne on ainutkertainen. Vaikka pelin tapahtumat sattuisivatkin jotenkin onnistua etenemään täsmälleen samoin kuin edellisellä pelikerralla, syntyvä tarina olisi silti uusi, sillä nyt se olisi pelaajien uusien reaktioiden ja myös historian eli aiemman pelikerran tapahtumien värittäjä.

### **Pelimekanismit**

*Pelimekanismit* ovat joukko lautapelin sääntöihin kirjattuja toimintamalleja, jotka määrittelevät, mitä pelaajat voivat pelin aikana tehdä – esimerkiksi heittää noppaa, pelata kortteja, käydä huutokauppaa tai asetella laattoja tai pelinappuloita pelilaudalle. Pelitutkija Eric Zimmerman (esipuhe, Engelstein ja Shalev 2019) kutsuu pelejä omaksi kielekseen, ja pelimekanismeja tämän kielen kieliopiksi. Pelimekanismit ovatkin lautapelin selkäranka ja pelikokemuksen kannalta luultavasti merkittävin yksittäinen tekijä, sillä ne rakentavat puitteet kaikelle sille toiminnalle ja vuorovaikutukselle, jota pelin aikana voi tapahtua.

Edellä mainittiin lautapeliin generoivan runsaasti emergenttiä, pelaajien itse luomaa tarinallisuutta. Sitä, *millaista* emergenttiä tarinallisuutta pelin aikana syntyy, ohjaavat etenkin pelissä käytetyt pelimekanismit. Esimerkiksi suoran pelaajien välisen taistelun sallivan mekanismin käyttö vie luonnollisesti tarinallisuutta paljon konfliktinomaisemmaksi kuin se, että pelaajat vain epäsuorasti kilpailevat samoista resursseista pyrkiesään kukin rakentamaan omaa menestystään. Huutokauppamekanismi tai avoin kaupankäynti puolestaan saa pelaajat neuvottelemaan ja tinkimään hinnoista, ja kun joku

yrittää poistaa puupalikkaa *Jengan* (1983) tornia kaatamatta, koko peliseurue saattaa pidättää henkeään jännityksestä. Pelimekanismit siis muodostavat eräänlaisen aihion ja alkusysäyksen sille, millaiseksi pelin aikainen vuorovaikutus on peliä suunniteltaessa mietitty, vaikka viime kädessä riippuu tietysti peliseurueesta itsestään, mihin suuntaan vuorovaikutustilanne alkaa kehittyä – aina pelikokemuksesta ei ehkä tule aivan sellaista kuin millaiseksi pelin suunnittelijat olivat sen ajatelleet.

Pelimekanismien merkitys on lautapeleissä korostunut myös siksi, että ne ovat paljon näkyvämpi osa lautapeliä kuin esimerkiksi digitaalista peliä. Hyvin laaditussa lautapelin sääntökirjassa pelimekanismit on kuvattu tarkasti, ja pelaajien oletetaan opiskelevan niiden toimintaperiaatteet ennen pelin alkua, sillä pelin aikana pelaajat joutuvat ylläpitämään sääntöjärjestelmää ja pelimekanismien toimintaa itse. Digitaalisessa pelissä pelimekanismit voi piilottaa pelaajalta, punoa pelin juonen oheen ja esitellä vasta sitä mukaa kun ne tulevat vastaan, sillä niiden toiminnasta huolehtii tietokone.

Onnistuneessa lautapelijulkaisussa pelimekanismit myös toimivat hyvin yhteen ja muodostavat sujuvan kokonaisuuden. Kun lautapeliharrastaja valittaa, että hänen hankkimansa uusi lautapeli oli pettymys, koska se "ei toimi pelinä", hän luultavasti tarkoittaa juuri sitä, että pelimekanismien heikko yhteispeli häiritsi mielekkään pelikokemuksen syntymistä, tai että muuten toimivan pelimekanismikokonaisuuden saattoi pilata jokin yksittäinen ajattelemattomasti valittu mekanismi. Monille harrastajille lautapelin pelimekanismillinen toimivuus onkin niin keskeinen tekijä, että jos se tuottaa pettymyksen, mikään lautapelin muista piirteistä ei riitä korvaamaan sen puutteita, eikä peli enää hevillä päädy uudestaan pelipöydälle.

Ansioituneimmat lautapelisuunnittelijat käyttävätkin runsaasti aikaa pelimekanismien ja niiden yhteistoiminnan hiomiseen sekä pelin eri prototyyppivaiheiden testauttamiseen lautapeliharrastajilla, mutta aina löytyy myös niitä, jotka puskevat pelin markkinoille puolivalmiina. Pelimekanismien yhteistoiminta on myös asia, jota on pelin kuvauksen tai edes sääntökirjan lukemisen perusteella usein hyvin vaikea ennakkoon arvioida; lautapelin todellisen pelimekanismillisen toimivuuden pystyy yleensä arvioimaan vasta sitten, kun on itse pelannut peliä vähintään kerran.

## Genre

Kuten digitaalisilla peleillä, kirjallisuudella tai musiikilla, myös lautapeleillä on lisäksi omat *genrensä*. Lautapelien genrejaottelu ei kuitenkaan ole mitenkään erityisen vakiintunut tai selvärajainen asia, ja koska mitään yleisesti hyväksyttyä, kattavaa genrekaanonia ei ainakaan toistaiseksi ole vielä olemassa, mielipiteitä lautapeligenreistä tai niiden rajoista taitaa olla yhtä monta kuin on lautapeliharrastajiakin.

Lautapelien genrejaottelu on myös sikäli monimutkaista, että se ei tunnu noudattavan mitään yhtä selkeää genrenmuodostusperiaatetta. Siinä missä esimerkiksi kaunokirjallisuutta on ollut tapana jaotella teemojen ja narratiivin mukaan muun muassa rakkausromaneihin, tieteiskirjallisuuteen, rikos- ja jännityskirjallisuuteen ja historiallisiin romaneihin, lautapeleillä teema on vain yksi mahdollinen genrenmuodostaja. Teeman mukaisia, suhteellisen yleisesti hyväksyttyjä lautapeligenrejä ovat esimerkiksi *sotapelit* (engl. *wargame*), *junapelit* (engl. *train game*) ja *sivilisaatiopelit* (engl. *civilization game*).

Lautapelejä saatetaan jaotella genreihin myös niissä käytettyjen tavoitteiden mukaisesti. *Strategiapelissä* (engl. *strategy game*) päämääränä on kukistaa toiset pelaajat strategisen suunnittelun ja päätöksenteon mittelössä, kun taas *lutaroolipelissä* (engl. *role-playing board game*) tavoitteena saattaa olla vain pelin tarinan edistyminen ja hahmon kehittyminen, eikä kukaan pelaajista ole varsinaisesti pelin voittaja tai häviöjä. *Seurapeleissä* (tai niiden moderneissa versioissa, *party-* eli *bilepeleissä*) puolestaan on kyllä useimmiten määritelty pelin voittajat ja häviäjät, mutta niiden perimmäisenä tavoitteena ei niinkään ole voitto kuin pelin aikana syntyvät hauskat tilanteet, yhdessä viihtyminen ja sosiaalinen jään rikkominen.

Lisäksi lautapeligenrejä on syntynyt lautapeleissä käytettävien pelimekanismien pohjalta. Useimmat lautapelaajat kutsuisivat esimerkiksi todennäköisesti peliä, jossa rakennetaan *Scrabblen* (1948) tapaan kirjainlaatoista sanoja *sanapeliksi* (engl. *word game*), ja peliä, jossa heitetään noppaa ja liikutaan pelilaudalla *noppapeliksi* (engl. *dice game*). Vaikuttaa siltä, että jos pelimekanismilla on lautapelissä erityisen dominoiva asema muihin pelissä käytettyihin mekanismeihin nähden, se saattaa määritellä koko lautape-

lin ja jopa kokonaisen samaan pelimekanismiin nojaavien pelien lautapeligenren. Scrabblellakin käytetään kyllä muitakin pelimekanismeja, kuten pistekirjanpitoa paperille ja kirjainlaattojen sokkona vetämistä pussista, mutta juuri sanojen muodostaminen on ilmeisesti pelissä niin keskeisessä osassa, että useimmat määrittelisivät sen sanapeleiksi.

Rajanveto on kuitenkin hyvin vaikeaa sen välillä, milloin kyseessä on niin paikkansa vaikiinnuttanut pelimekanismi, että se on synnyttänyt kokonaisen oman lautapeligenrensä, ja milloin pelkästään mekanismi, jota vain käytetään monissa samankaltaisissa lautapeleissä. Onko esimerkiksi sananmuodostus niin voimakas pelimekanismi, että kaikki sitä käyttävät lautapelit ovat automaattisesti tyypiltään sanapelejä, vai voisiko se "hävitä" pelin genrejaottelussa jollekin pelissä käytetylle vieläkin "voimakkaammalle" pelimekanismille? Onko pelimekanismien voimakkuus tai keskeisyys jonkin lautapelin sisäisen toiminnan kannalta edes mitattavissa oleva asia? Joka tapauksessa vaikuttaa siltä, että toisissa pelimekanismeissa on jotakin, joka saa monet harrastajat lokeroimaan koko lautapelin sen käytön perusteella, ja niiden lisäksi on joukko muita mekanismeja, joita oikein kukaan ei taitaisi pitää hyväksyttävänä perusteena genrenmuodostukselle. Tämän aiheen kattava selvittely vaatisi luultavasti jo aivan oman tutkimuksensa.

Lisävaikeuksia lautapelien genrejaotteluun tuo vielä se, että genrenmuodostuseriaatteiden moninaisuuden ja kirjavuuden vuoksi lautapeligenret eivät välttämättä ole edes toisensa poissulkevia. Esimerkiksi edellä mainituista junapeleistä monet ovat myös tavoitteiltaan selviä strategiapelejä; se, kutsuuko lautapeliharrastaja esimerkiksi *Steamia* (2009) junapeliksi vaiko strategiapeliksi saattaa riippua puhtaasti siitä, mitä pelin ominaisuuksista hän haluaa juuri tässä nimenomaisessa kontekstissa korostaa – teemaa vaiko tavoitteita.

Lisäksi on olemassa joukko tapoja jakaa lautapelejä genreihin niiden syntyajankohdan, kehitys- ja julkaisuhistorian tai pelaajakunnan mukaan. Esimerkiksi Woods (2012) jaottelee lautapelit karkeasti kolmeen ryhmään:

- *klassiset pelit* (engl. *classical games*), joilla ei ole tunnettua suunnittelijaa tai pelin oikeudet omistavaa julkaisijaa, kuten esimerkiksi *go* (~2200 eaa.) tai *shakki* (1475);
- *massamarkkinapelit* (engl. *mass-market games*), joilla on pelin oikeudet omistava julkaisija mutta useimmiten ei nimettyä suunnittelijaa, kuten *Scrabble* (1948), *Monopoli* (1933), *Afrikan tähti* (1951) tai lukuisat niin sanotut *lisenssipelit*, jotka ovat jonkin suosittuun brändin aihepiiristä lisenssinhaltijan luvalla (tai usein jopa toimesta) luotuja pelejä, esimerkiksi *Aku Ankka* (2008) -tietovisapeli;
- *harrastajapelit* (engl. *hobby games*), joilla on pelin oikeudet omistava julkaisija, nimetty suunnittelija ja kohderyhmänään massamarkkinoita huomattavasti harvaremmat, lautapeliharrastukseen vakavammin suhtautuvien pelaajien joukko; tähän lautapeliin kategoriaan Woods (2012) laskee kuuluvaksi modernit, niin sanotut *uuden aallon lautapelit*, mutta myös joukon nykyistä lautapelijulkaisuubuumia edeltäneitä, pienempien harrastajapiirien suosimia lautapelejä aina 1950-luvulta lähtien.

Myös Woods (2012) kuitenkin toteaa, että lautapeligenrejen hienojakoisempi määrittely on hyvin vaikeaa, eikä vähiten siksi, että genret ja niiden väliset rajat tuntuvat olevan alati muuttuvia.

Lautapeliin genrejärjestelmän perusteellinen selvittäminen vaikuttaakin olevan sellainen viidakko, että sen taltuttamiseen tarvittaisiin aivan oma tutkimuksensa. Tämän tutkimuksen puitteissa voidaan lähinnä todeta, että useimmat lautapeliharrastajat lienevät yhtä mieltä siitä, että lautapeligenrejä on olemassa ja että ne ovat merkityksellisen piirre lautapeliin sisällön kuvailussa. Johdonmukaista, tyhjentävää lautapeliin genrejaotellujärjestelmää on kuitenkin vielä toistaiseksi tyydyttävä odottelemaan.

### **Pelaajienväliset suhteet pelin aikana**

Lautapelejä erottaa toisistaan myös se, millaiseksi pelaajien roolit ja peliin osallistumisen tavat on suunniteltu; pelaako kukin pelaaja esimerkiksi vain omaa peliään, vai työskentelevätkö kaikki yhdessä jonkin päämäärän saavuttamiseksi. Monet harrastajat vai-

kuttavat mieltävän tämän näkökulman vain yhdeksi pelimekanismien alalajeista, ja niin tekevät myös Engelstein ja Shalev (2019), joille peliin osallistumisen tavat ovat osa pelin rakenteeseen (engl. *game structure*) liittyvien pelimekanismien joukkoa.

BoardGameGeek-lautapelisivuston pelimekanismikaaokseen tuskastunut ja siksi omaa lautapelitaksonomiaansa kehitellyt David F. (2010) nostaa kuitenkin *pelaajienväliset suhteet* (engl. *inter-player relationships*) omaksi lautapelienvälisten suhteiden ulottuvuuden eräänlaisena yleisemmän ylätasoin luokittelutapana, kun taas genret ja pelimekanismit edustavat hänestä jo paljon yksityiskohtaisempaa lautapelikuvailua. Kun ajatellaan myös sitä, miten korostunut rooli sosiaalisuudella on lautapelaamisessa ja miten tärkeä aspekti juuri pelaajienväliset suhteet ovat lautapelikokemuksen muodostumisen kannalta, voidaan pitää hyvinkin perusteltuna erottaa nämä suhteet aivan omaksi lautapelienvälisten ominaispiirteekseen.

David F. (2010) jaottelee lautapelit pelaajienvälisten suhteiden perusteella kuuteen eri kategoriaan:

- *Kilpailulliset pelit* (engl. *competitive game*), joissa kukin pelaaja yksin pyrkii voittamaan muut pelaajat. Peli saattaa sisältää tilapäisiä pelaajien välisiä liittoumia ja sopimuksia, mutta lopulta vain yksi pelaaja voi selviytyä voittajaksi. Tämä on selkeästi yleisin pelityyppi; David F.:n (2010) mukaan lähes kaikki lautapelit ovat kilpailullisia pelejä.
- *Yhteistyöpelit* (engl. *cooperative game*), joissa pelaajat pelaavat yhdessä "peliä vastaan" ikään kuin samassa joukkueessa, ja he joko voittavat tai häviävät kaikki yhdessä. Globaalin virusepidemian taltuttamiseen tähtäävä *Pandemic* (2008) on yksi tämän tyyppin suosituimmista edustajista.
- *Puoliyhteistyöpelit* (engl. *semi-cooperative game*), joissa joku pelaajista pelaa yksin kaikkia muita vastaan. Puoliyhteistyöpelit ovat eräänlainen kilpailullisen pelin ja yhteistyöpelin välimuoto: yksinäinen pelaaja pelaa kilpailullista peliä ja loput yhteistyöpeliä häntä vastaan. Esimerkiksi monelle suomalaiselle lapsuu-

desta tuttu *HeroQuest* (1989) on puoliyhteistyöpeli, jossa yksi pelaaja kontrolloi luolaston hirviöitä ja toiset hyppäävät luolaston ovelle saapuvien seikkailijahahmojen saappaisiin.

- *Joukkuepelit* (engl. *team/partnerships game*), joissa pelaajat jakautuvat kahteen tai useampaan vähintään kahden hengen joukkueeseen, jotka kilpailevat toisiaan vastaan. Korttipeli *bridge* (1908) on klassinen esimerkki joukkuepelistä.
- *Salaisten roolien pelit* (engl. *hidden loyalties game*), joissa pelaajat jaetaan joukkueisiin, mutta kukin pelaaja tietää pelin alussa vain sen, missä joukkueessa hän itse pelaa. Pelin aikana pyritään tyypillisesti päättelemään tai selvittämään toisten pelaajien identiteetit ja mahdollisesti eliminoimaan vastakkaisen joukkueen pelaajat. Esimerkiksi *Werewolfissa* (1997) pelaajille jaetaan salaiset roolikortit joko kyläläisinä tai kylää piinaavina ihmissusina, ja kyläläisten on selvitettävä ihmissusien henkilöllisyys ennen kuin liikaa asukkaita tulee syödyiksi.
- Niin sanotut *2vs2-pelit* (engl. *2v2 game*), joilla David F. (2010) tarkoittaa alun perin kilpailulliseksi suunniteltujen pelien vaihtoehtoisia pelitapoja joukkuemuotoisina. Esimerkiksi *Lost Cities* (1999) on alkuperäisillä säännöillään puhtaasti kaksinpeli, mutta yhdistämällä kahden pelikopion kortit sitä voidaan pelata myös nelinpelinä siten, että pelaajat muodostavat kaksi kahden hengen joukkuetta. On kuitenkin huomattava, että tämän kategorian nimeäminen juuri "2vs2-peleiksi" saattaa olla hieman harhaanjohtava, sillä ainakin teoriassa jokin kilpapelit saattaisi olla muokattavissa joukkuepeliksi myös jakamalla pelaajat yli kahden hengen joukkueisiin tai jopa useampaan kuin kahteen eri joukkueeseen.

Kuten edellä esitetyistä kuvauksista voi päätellä, lautapelille valittu peliin osallistumisen tapa vaikuttaa suuresti siihen, millainen pelikokemuksesta tulee ja millaiseksi pelaajien välinen vuorovaikutus pelin aikana muodostuu. Esimerkiksi joukkuepeleissä kommunikaatiota oman joukkueen jäsenten kanssa saattaa olla rajoitettu siten, että suorasanaisten keskustelu vaikkapa kädessä olevista korteista on kielletty, mutta toisten kortteja voi pystyä arvailemaan sen perusteella, millaisia peliliikkeitä he tekevät. Salaisten roo-



lien pelin jännitys puolestaan syntyy siitä, ettei pelaaja heti tiedä, kenen kanssa hän uskaltaa kommunikoida ja kenen kanssa ei.

Lautapeliin pelaajienvälisiin suhteisiin liittyvät piirteet ovat myös asia, johon kohdistuvista mieltymyksistä lautapeliharrastajalle muodostuu tyypillisesti melko nopeasti oma mielipiteensä. Toiset tykättyvät heti yhteistyöpeleihin, joissa pelaajienväläinen konflikti on olematonta tai vähäistä, toiset taas inhoavat niitä ja pelaavat mieluummin kilpailullisia pelejä, joissa jokainen saa yksin olla oman onnensa seppä ja itse vastuussa pelime- nestyksestään. Tieto pelin pelaajienvälisen suhteen tyypistä saattaa vaikuttaa ratkaisevasti pelin hankintapäätökseen.

### **Kohderyhmä**

Lopuksi lautapeleillä on myös usein jokin pelin suunnittelijan ja/tai kustantajan määrit- telemä kohderyhmä – tai jos sellaista ei ole määritetty, vähintäänkin jokin ajateltavissa oleva lautapelaajien alaryhmä, jolle pelin voisi päätellä teemoiltaan, pelimekanismeil- taan, genreiltään ja pelaajienvälisiltä suhteiltaan parhaiten sopivan.

Yleisin tapa luokitella lautapelejä kohderyhmän mukaan on jakaa ne *lastenpeleihin*, *perhepeleihin* ja *harrastajapeleihin*. Lastenpelit ovat säännöiltään yksinkertaisia, tee- moiltaan harmittomia, nopeita oppia ja tyypillisesti melko lyhytkestoisia, kun taas koke- neille lautapeliharrastajille suunnatut harrastajapelit ovat usein niiden täydellinen vas- takohta: säännöt voivat olla monimutkaiset, teema voi olla aikuisempaan makuun sopi- va ja yhteen pelikertaan saattaa kulua useampi tunti. Perhepelit puolestaan ovat jotain näiden kahden ääripään väliltä: ne ovat kevyempiä ja nopeampia pelata kuin harrasta- japelit, mutta pelimekanismeiltaan riittävän haastavia kiinnostaakseen perheen lasten lisäksi myös heidän vanhempiaan.

Tämä jako on käytössä esimerkiksi monilla lautapelikaupoilla, lautapelisivustoilla ja myös pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastoissa. Lisäksi monet lautapelialan palkinnoista noudattavat samaa tai osittain samaa jaottelua. Esimerkiksi Suomen Leluyhdistyksen *Vuoden peli* -palkinto jaetaan vuosittain parhaalle lautapelijulkaisulle neljässä eri kate- goriassa: Vuoden Lastenpeli, Vuoden Perhepeli, Vuoden Party-peli ja Vuoden Strategia-

pelejä, joista jälkimmäisen voi nähdä edustavan harrastajapelejä. Myös lautapelialan arvostetuimman palkinnon, vuodesta 1978 lähtien jaetun saksalaisen *Spiel des Jahres* (Werneck 2010) riippumattomien pelikriitikkojen raati palkitsee joka vuosi parhaan uuden lastenpelin (saks. *Kinderspiel des Jahres*), harrastajapelin (saks. *Kennerpiel des Jahres*) sekä yleisesti vuoden pelin (saks. *Spiel des Jahres*), jonka ehdokkaiksi nimetään yleensä perhepelityyppisiä julkaisuja. Hiljattain perustettu *American Tabletop Awards* -palkinto puolestaan jaetaan vuosittain kategorioissa *Early Gamers* (lastenpelit), *Casual Games* (helpot perhepelit), *Strategy Games* (vaativimmat pelit; perheille ja harrastajille) ja *Complex Games* (mutkikkaimmat harrastajapelit).

## 5 LUETTELOINTI JA SISÄLLÖNKUVAILU

Muistiorganisaatioilla kuten kirjastoilla ja arkistoilla on tyypillisesti hallussaan valtavasti erilaisia tallenteita: kirjoja, lehtiä, kuvia, karttoja, äänitteitä, elokuvia, tietokoneohjelmia, pelejä ja lukemattomia muita tallennetyyppejä. Näitä kaikkia voidaan kutsua *dokumenteiksi*. Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) määrittelevätkin dokumenteiksi hyvin yleisesti kaikki ne "erilaiset aineelliset objektit, joihin sisältyy jotain viestiä, ajatusta, tietoa, merkityksiä".

Dokumenttien suuri määrä on synnyttänyt myös tarpeen hallita ja järjestää niitä ja tuoda ne jollain keinolla esille, mahdollisten asiakkaiden löydettäviksi. Tämä hallinnointi, josta Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) käyttävät (kirjaston kontekstissa) nimitystä *bibliografinen valvonta*, on tarkemmin jaoteltavissa kahteen osa-alueeseen: dokumenttien luettelointiin sekä niiden sisältöjen kuvailuun.

### 5.1 Luettelointi

Luettelointi on dokumenttien perusrekisteröintiä tietojärjestelmään. Tarkoituksena on kuvata dokumentin *ulkoiset* piirteet siten, että se on jatkossa mahdollista identifioida ja erottaa kokoelman muista dokumenteista. Luettelointia varten dokumentista saatetaan selvittää sellaisia seikkoja kuin dokumentin nimi, tekijä, laajuus, versio, ilmestymisajankohta, julkaisija ja julkaisusarja.

Selvitetyt piirteet tallennetaan yleensä jonkinlaiseen listaan, rekisteriin tai tietokantaan, joita voidaan nimittää yhteisesti *luetteloiksi* ja joista dokumentti on myöhemmin näiden piirteiden avulla löydettävissä. Suominen, Saartin ja Tuomen (2009) mukaan dokumenttien luettelointi palvelee etenkin tilannetta, jossa kokoelmasta halutaan löytää jokin jo etukäteen *tiedetty* dokumentti (ns. *known item search*) tai vaihtoehtoisesti etsiä materiaalia joidenkin tiettyjen ulkoisten piirteiden perusteella, kuten esimerkiksi saman kirjailijan kirjoittamia tai jonain tietynä vuonna ilmestyneitä teoksia.

Luetteloinnissa tärkeintä on Suominen, Saartin ja Tuomen (2009) mukaan dokumentin identifioivien piirteiden riittävän kattava ja tyhjentävä kuvaaminen ja lisäksi systemaattisuus luettelon laadinnassa: erilaisia dokumentteja kuvaavat piirteet tulisi valikoi-

da mahdollisimman pitkälti samojen periaatteiden mukaisesti, ja ne tulisi tallentaa luetteloon samalla tavalla. Bibliografisen valvonnan luetteloinnin osa-alueetta yhdenmu- kaistamaan onkin syntynyt joukko ohjeita ja standardeja, joilla pyritään varmistamaan luettelomerkintöjen samankaltaisuus kokoelman sisällä ja toisaalta myös eri organisaa- tioiden kokoelmien välillä.

## 5.2 Sisällönkuvailu

Dokumenttien luettelointi on kokoelman hallinnointia varten jokseenkin pakollista, mutta niiden sisältöjen kuvailu ei sen sijaan ole aivan välttämätöntä. Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) toteavatkin, että sisällönkuvailua on mahdollista liittää luetteloihin, mutta ilman luetteloitua sisällönkuvailu käy jokseenkin mahdottomaksi, kun kuvailtava dokumentti ei ole tarkkaan identifioitavissa.

Toisaalta, Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) näkevät kuitenkin yhtenä bibliografisen val- vonnan tuottaman luettelon keskeisimmistä tehtävistä *hakujen* mahdollistamisen. Luetteloidun aineiston käyttäjälle onkin yleensä suurta hyötyä siitä, että dokumenttien ulkoisten piirteiden lisäksi on kuvailtu myös niiden sisältöjä, jolloin haku voidaan ulot- taa myös *sisällöltään samankaltaisiin* dokumentteihin (ns. *subject search*).

Luetteloinnin kuvailut ja kirjaamisen säännöt eri dokumenttilajeille on pyritty standardi- soimaan mahdollisimman samankaltaiseksi, mutta sisällönkuvailun puolella tilanne on monimuotoisempi: eri organisaatioissa saattaa olla käytössä eri merkintätavat tai jopa eri menetelmät. Sisällönkuvailun menetelmät voidaan jakaa karkeasti kahteen katego- riaan: *luokitukseen* ja *indeksointiin*.

### 5.2.1 Luokitus

Luokitus on aineiston jaottelua sisällön perusteella luokkiin, joiden väliset suhteet osoittavat sisältöjen välisiä yhteyksiä tai niiden puutetta. Samaan luokkaan kuuluvat do- kumentit ovat sisällöltään samaa aihepiiriä käsitteleviä ja luokkahierarkiassa läheisten luokkien dokumentit aihepiireiltään jollain kriteerillä samankaltaisia. Luokituksen etuna dokumentteja hakiessa on se, että luokkarakenteessa siirtymällä voidaan muokata ha-

kua laajemmaksi tai spesifisemmäksi ja tutkia myös läheisten naapuriluokkien dokumentteja, jos haettava aihepiiri ei ole vielä hakijalle itselleenkaan aivan selvillä.

Luokituksen menetelmänä ovat *luokituskaavat*, kuten esimerkiksi kirjastomaailman klassinen *Deweyn kymmenluokitusjärjestelmä* (DDC), suomalainen *Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmä* (YKL) tai S. R. Ranganathanin kehittämä fasettiluokitus *Colon Classification* (CC), jossa dokumentti voi kuulua samanaikaisesti useampiin luokkiin. Suomen, Saartin ja Tuomen (2009) mukaan kirjastojen kaikista klassisin sisällönkuvailutapa lienee kuitenkin *hyllyluokitus*, sillä jo aivan varhaisimmissa kirjastoissa on pyritty järjestämään kirjoja hyllyille niiden sisältöjen mukaan. On kuitenkin huomattava, että luokitus ei mitenkään väistämättä aina edellytä aineiston järjestämistä luokkiin fyysisesti, vaan se voi myös olla luonteeltaan virtuaalinen ja palvella esimerkiksi vain hakutoimintoja.

## 5.2.2 Indeksointi

Indeksointi puolestaan on dokumenttien sisältöjen kuvaamista luonnollisen kielen sanoilla tai erityisestä sanastosta valituilla termeillä. Toisin kuin luokituksessa, nämä *asiasanat* eivät jäsennä aineistoa hierarkkisiin luokkiin vaan toimivat vain yksittäisen dokumentin sisällön kuvauksena. Samoilla tai osin samoilla asiasanoilla kuvailtujen dokumenttien välillä voidaan kuitenkin ajatella vallitsevan eräänlainen suhde siinä mielessä, että niiden sisältöjen voidaan olettaa olevan samankaltaiset.

Siinä missä luokitus antaa lähinnä karkean kuvan dokumentin aihepiiristä, asiasanaindeksointi mahdollistaa sen sisällön kuvailun paljon yksityiskohtaisemmalla tasolla. Esimerkiksi Risto Isomäen romaani *Sarasvatin hiekkaa* on saatettu kirjastossa luokitella jännityskirjallisuudeksi, mutta vasta asiasanalistaa tarkastelemalla käy ilmi, että kyseisen jännityskertomuksen keskeisiä teemoja ovat muun muassa ilmastonmuutos, ekokatastrofit ja Atlantis-myytti. Yksityiskohtainen asiasanoitus tekee siis dokumentin sisältöön ennakkoon tutustumisesta helpompaa, mutta se mahdollistaa myös dokumentin löytämisen haluttujen teemojen perusteella eli helpottaa aineiston hakua.

Kirjastojen suorittama aineiston asiasanaindeksointi on tyypillisesti niin sanottua kontrolloidun kielen indeksointia, eli dokumenttien sisältöä kuvaavat asiasanat valitaan tätä

tarkoitusta varten laaditusta rajallisesta sanastosta. Kaikki luonnollisen kielen sanat eivät siis yleensä ole käytettävissä dokumentin asiasanoituksessa, mutta asiasanasto on valittu sen perusteella tai pyritty rakentamaan sellaiseksi, että sen sisältämillä termeillä voidaan kuvailla kokoelman dokumenttien sisällöt halutulla tarkkuuden tasolla.

Indeksoinnissa käytetty sanasto saattaa olla laajuudeltaan yleispätevä eli kaikkia kuviteltavissa olevia aihepiirejä kuvailemaan pyrkivä tai sitten erikoisalan sanasto, joka keskittyy vain jonkin yhden tietyn aihepiirin dokumentteihin, esimerkiksi lääketieteellisiin julkaisuihin. *Tesaurus* puolestaan on asiasanasto, jossa käsitteiden ja niiden ilmaisutason ilmentymien eli termien välillä on luokitusten tapaan sisällöllisiä viittaussuhteita ja joka siis yhdistelee luokituksen ja indeksoinnin parhaita puolia. Esimerkiksi suomalaisten kirjastojen yleisesti käyttämä *Yleinen suomalainen asiasanasto* (YSA) on eräänlainen tesaurus, joskin siinä sekä käsitteiden että termien välisiä suhteita on kuvattu vain hyvin karkealla tasolla; Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) päätyvätkin kutsumaan sitä "puolitesaurukseksi".

### **5.3 Kirjastoaineistojen luetteloinnin ja sisällönkuvailun tavoitteet**

Kuten edellä on todettu, kokoelman dokumenttien luetteloinnin ja sisällönkuvailun perimmäisinä tavoitteina on sekä aineiston hallinnointi ja järjestäminen että sen näkyväksi tekeminen. Etenkin luettelointi on kirjaston kaltaiselle aineiston tarjoajalle suorastaan toiminnan edellytys; Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) nostavat dokumentteja koostavien luetteloiden laadinnan jopa yhdeksi kirjastolaitoksen keskeisimmistä tehtävistä. Luettelot mahdollistavat heidän mukaansa sen, että tallennemassoja kuten kirjastokokoelman aineistoa voidaan "hakea ja löytää eri perustein, tunnistaa, paikantaa ja saada käytettäväksi ja yleisemmin hallita".

Erilaiset luettelointi- ja saantitiedot ovatkin olleet perinteisesti kirjastojen ydinosamisaletta. Modernissa tietoyhteiskunnassa dokumenttien määrä on kuitenkin kasvanut niin valtavaksi, että niiden saavuttaminen vaatii ulkoisten piirteiden lisäksi myös yksityiskohtaista tietoa niiden sisällöistä. Tämä koskee myös kirjastoja, joilla on laajat kokoelmat erityyppisiä aineistoja. Yksi uuden ajan niin sanotun Kirjasto 2.0 -ajattelun kes-

keisimmistä tavoitteista onkin Saramäen (2010) tutkimuksen mukaan kirjastoaineistojen *sisältöjen* avaaminen: kirjastojen aineistoluetteloiden tulisi tuoda entistä paremmin esiin myös dokumenttien sisällöt. Pelkkä aineiston hallinnointi ei siis riitä, vaan aineisto on myös osattava tehdä näkyväksi ja kirjaston asiakkaiden helposti löydettäväksi, mikä tässä yhä enenevässä määrin tietoverkkoon siirtyvässä yhteiskunnassamme edellyttää sisällönkuvailua ja tehokkaita, monipuolisia hakutoimintoja.

Marjomaa (2015) toteaa pelien sisällönkuvailua pohtivassa blogikirjoituksessaan, että kaikki kirjastojen tarjoamat sisällöt ansaitsevat tulla kuvailluiksi järjestelmiin yhtä hyvin. Ei voidakaan pitää millään tavalla perusteltuna, että jokin kirjaston tarjoamista aineistoista olisi esimerkiksi sisällönkuvailtu huonommin tai epätarkemmin kuin muut; Marjomaa (2015) mukaan tämä johtaisi tilanteeseen, jossa käyttäjän kuva kirjastojärjestelmästä ja kirjaston tarjoamista sisällöistä vääristyy.

Tästä huolimatta esimerkiksi juuri pelien kohdalla sisällönkuvailu on kirjastoissa tyypillisesti edelleen varsin puutteellista, eikä siinä ole juuri huomioitu peliaineiston erityispiirteitä. Tilanne ei tietenkään ole mitenkään uusi: vaikuttaa siltä, että aina, kun kirjastojen kokoelmiin on otettu uudentyyppistä aineistoa, sen sisällönkuvailu ja ehkä luettelointikin ovat olleet tovin puutteellisia tai vähintäänkin käymistilassa, kunnes aineistolle sopivia uusia käytäntöjä on kehitetty ja ne ovat alkaneet hiljalleen vakiintua yleiseen käyttöön. Esimerkiksi niinkin tavanomaisen ja paikkansa vakiinnuttaneen aineiston kuin kaunokirjallisuuden systemaattinen asiasanoitus on tullut kirjastoihin hämmästyttävän myöhään, vasta 2000-luvun alussa, jolloin julkaistiin kaunokirjallisuuden asiasanaston Kaunokin ensimmäinen virallinen versio.

Kaunokirjallisuuden tie yleisiin kirjastoihin tosin onkin Suomessa ollut kivikkoinen. Suomalainen kirjastoate on ollut tietokirjallisuuden asemaa korostava ja rahvaan valistamisen ideologian läpäisemä, ja viihteellisemmän kirjallisuuden ajateltiin olevan kansalle vähintäänkin turhaa, mahdollisesti jopa turmiollista; aivan erityisesti suomalaisen kirjastolaitoksen kehittäjä Helle Kannila paheksui rakkausromaaneja ja rikoskirjallisuutta (Poroila 2007). Hieman samaan tapaan ovat myöhemmin vastustusta kohdanneet myös esimerkiksi sarjakuvien ja pelien tulo kirjastoon. Uudet aineistot saattavatkin joutua

aluksi "taistelemaan" paikastaan lainattavana kirjastosisältönä, kunnes kirjastolaitoksen sisäinen yleinen mielipide muuttuu suotuisammaksi.

Kenties uudentyypisten aineistojen alkuaikojen kuvailun puutteellisuus ei siis aina johdakaan vain uuteen aineistoon perehtyneen henkilökunnan puutteesta tai epätietoisuudesta sen suhteen, miten aineiston sisältöä tulisi kuvailla. Poroila (2007) toteaaakin pamfletissaan kirjastonhoitajista portinvartijan roolissa, että vaikka asiasta ei juuri kirjastoissa puhuta, kirjaston henkilökunta käyttää työssään valtaa ja eräänlaista ennakkosensuuria muun muassa aineistovalinnan yhteydessä. On mahdollista, että yleisen mielipiteen nuivuus jotakin uutta aineistotyyppiä kohtaan saattaa heijastua myös henkilökunnan halukkuuteen paneutua sen asianmukaiseen sisällönkuvailuun – huolimatta siitä ihanteesta, että kaikki kirjaston aineistot ansaitisivat periaatteessa samanarvoisen kohtelun ja yhtä hyvän näkyvyyden ja löydettävyyden.

Toisaalta, kun dokumenttien määrät alkavat kasvaa hallitsemattomiksi, kirjastotkin saattavat joutua tulevaisuudessa arkistojen tapaan miettimään, mitkä dokumentit ovat sen arvoisia, että ne luetteloidaan ja sisällönkuvaillaan – ja mitkä eivät (Suominen, Saarti ja Tuomi 2009). Ihanteesta on ehkä tingittävä ja kaikkea aineistoa ei ehkä tulevaisuudessa voidakaan kuvailla tasavertaisesti, mutta toivoa sopii, että aiheesta keskusteltaisiin kirjastoissa avoimesti ja arvotuksia koskeva päätöksenteko tehtäisiin mahdollisimman läpinäkyväksi. Suominen, Saartin ja Tuomen (2009) mukaan sisällönkuvailun luonne saattaa myös jatkossa muuttua; kirjastojen taakkaa voidaan helpottaa ottamalla käyttäjät mukaan sisällönkuvailuun antamalla heidän esimerkiksi valita asiasanoja kontrolloidusta tesaariksesta. Myös *folksonomioista* eli käyttäjälähtöisesti tuotetuista, avoimista luokittelujärjestelmistä on jo maailmalla toteutettu toimivia esimerkkejä, joista tunnetuin lienee valokuvien ja videoiden jakamiseen tarkoitettu yhteisöpalvelu *Flickr*.



## 6 LAUTAPELIEN LUETTELOINTI JA SISÄLLÖNKUVAILU

Myös lautapeli on eräänlainen oma dokumenttinsa. Suominen, Saarti ja Tuomi (2009) pitävät *peiliä* yhtenä dokumentin mahdollisista ilmaisumuodoista ja lajeista, ja lautapeli puolestaan on pelin alalaji. Siten lautapelitkin ovat aineistoa, joka voidaan luetteloida ja jonka sisältö voidaan kuvailla lautapelidokumenttien haettavuuden ja löydettävyyden takaamiseksi.

### 6.1 Lautapeliin luettelointi

Vaikka lautapeliin *luetteloinnin* eli niiden ulkoisten, identifioivien piirteiden kuvailun kysymykset eivät varsinaisesti kuulukaan juuri tämän tutkielman aihepiiriin, joihinkin niiden luetteloinnin erityisongelmista luodaan silti tässä lyhyt silmäys.

Haastattelemani Helsingin kaupunginkirjastossa lautapelejä käsittelevät Renni Honkanen ja Heikki Marjomaa (2019) kertovat törmänneensä monenlaisiin pulmiin lautapelejä luetteloidessaan. Lautapeliin suunnittelijan ja graafikoiden nimet saadaan yleensä suhteellisen helposti selville, ellei kyseessä sitten ole hyvin vanha peli, mutta esimerkiksi niinkin keskeinen asia kuin pelin nimeke voi olla ongelmallinen, sillä monista peleistä saattaa olla ilmestynyt toisella nimellä aiempia versioita, joskus jopa täysin eri teemalla. Alun perin antiikin Kreikkaan sijoittunut laatanasettelupeli *Attika* (2003) julkaistiin hiljattain uutena versiona nimellä *U.S. Telegraph* (2018), tällä kertaa teemanaan 1800-luvun kilpajuoksu lennätinjärjestelmien rakentamiseksi Yhdysvaltoihin. Pelin suunnittelija ja olennaisin osa sisällöstä ovat samat, vain nimeke, teema ja julkaisija ovat vaihtuneet. Pelattavaa etsivää käyttäjää ei välttämättä kiinnosta lainkaan se, kummalla teemalla hän peliä pelaa, joten luetteloidessa tulisi jotenkin saada ilmaistuksi, että pelistä on tarjolla useampia vaihtoehtoisia versioita, ja saattaa ne kaikki käyttäjän näkyville.

Osittain lautapeliin uudelleenversioinnista ja osittain eri maiden kieliversioiden tehtailemisen johdosta lautapeliin julkaisijakaan ei aina ole itsestään selvä, sillä uuden version julkaisija saattaa poiketa alkuperäisestä julkaisijasta. Lisäksi lautapeliin julkaisumaailmassa tapahtuu toisinaan nopeitakin muutoksia, kun lautapeliin julkaisuoikeuksia myydään

eteenpäin, isot julkaisijat sulauttavat pienempiä toimijoita itseensä tai julkaisijoita muuten vain katoaa markkinoilta – paljon nopeammalla tahdilla kuin esimerkiksi kirjallisuuden kustantajapiireissä. Lautapelialalla onkin viime aikoina ollut meneillään myllerryys, kun lautapelibuumi on synnyttänyt paljon uusia pieniä toimijoita erityisesti Kickstarter-kampanjoiden muodossa.

Oman ongelmansa muodostavat myös joihinkin lautapeleihin saatavilla olevat lukuisat eri lisäosat, joilla peruspeliä saa muunneltua uudenlaiseksi pelikokemukseksi. Lisäosa ei määritelmällisesti kuitenkaan toimi omana itsenäisenä pelinään, vaan se vaatii lisäksi alkuperäisen peruspelin tullakseen pelikelpoiseksi. Lautapelin lisäosia saattaa olla paljon, ja niiden luetteloinnissa tulisi ilmaista, ettei tuote sovellu pelattavaksi sellaisenaan, ja listata myös peruspeli, jonka ne vaativat toimiakseen. Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan Helsingin kaupunginkirjastossa onkin päätetty olla hankkimatta lisäosia lainkaan ja rajoittaa lautapelikokoelma vain itsenäisiin peruspeleihin.

## **6.2 Lautapeliin sisällönkuvailu**

Lautapeliin luetteloinnin sijaan tämän tutkielman aiheena on niiden *sisällön kuvailu*: tavoitteena on saada lautapelidokumentti kuvailtua siten, että kaikki sen olennaiset sisältöpiirteet on tavoitettu, jotta käyttäjä pystyy saamaan tiedonhaussa itselleen sisällöllisesti relevantin lautapeliaineiston esiin. Lautapeliin sisällönkuvailu vastaa kysymykseen siitä, *millainen* lautapeli on kyseessä, ja tutkimuskohteena lautapeliin sisällönkuvailu, luokittelu, indeksointi ja metadata sivuavat sekä informaatiotutkimuksen että pelitutkimuksen tieteenaloja.

Lautapeliin sisällön kuvailemisessa ensimmäinen askel on tunnistaa, mitkä ovat lautapelin olennaiset sisällölliset ominaispiirteet. Tässä luvussa luodaan katsaus siihen, millaisia lautapeliin sisältötietoa tuottavia tahoja on ylipäätään olemassa ja millaisia lautapeliin suosittelujärjestelmiä on kehitetty.

### **6.2.1 Lautapeliin sisältötietoa tuottavia tahoja**

Piippo (2014) jaottelee digitaalisten pelien sisällönkuvailua käsittelevässä tutkielmassaan digipeliin kuvailutietoa tuottavat tahot kolmeen kategoriaan: *säilyttämään pyrki-*

viin, kaupallisiin ja voittoa tavoittelemattomiin toimijoihin. Tämä jako toimii myös lautapeli sisällötietoa tuottavien tahojen kohdalla. Seuraavassa tarkastellaan, millaisia toimijoita kustakin kategoriasta lautapelimaailmasta löytyy.

### **Säilyttämään pyrkivät tahot**

Lautapelejä säilyttämään pyrkivät tahot sisältävät toimijoita, joiden perimmäisenä tavoitteena on lautapeliaineiston talteen kerääminen ja säilyttäminen tulevia sukupolvia varten. Lautapelit ovat osa kulttuuriperintöä siinä missä kirjallisuus ja musiikkikin, ja ne paljastavat usein julkaisunsa aikaan vallinneesta maailmankuvasta värikkäitä ja yllättäviäkin seikkoja; esimerkiksi Henna Ylänen (2017) on tutkinut nationalismia ja konfliktia 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä.

Lautapelejä säilyttämään pyrkiviä tahoja ovat lähinnä erilaiset *pelialkistot* ja *museot*. Yksittäisiä lautapelejä saattaa näkyä tavallisissakin museoissa esimerkiksi jonkin tietyn aikakauden näyttelyn yhteydessä, mutta suurempia lautapelivalikoimia varten on yleensä mentävä erityiseen pelimuseoon, kuten suomalaisen pelaamisen historiaa tallettamaan *Suomen pelimuseoon*<sup>5</sup> Tampereella. Maailmalta puolestaan löytyy joitakin nimienomaan lauta- ja seurapeleihin keskittyviä lautapeliarkistoja, kuten belgialaisen Hogeschool VIVES -yliopiston ylläpitämä *Flaamilainen peliarkisto (Vlaams Spellenarchief)*<sup>6</sup>, Nürnbergin kaupungin museolaitoksen omistama *Saksan peliarkisto (Deutsches Spielarchiv)*<sup>7</sup> ja yksityishenkilön kokoelmasta alkunsa saanut, niin ikään saksalainen *Baijerin Haarin peliarkisto (Bayerisches Spiele-Archiv Haar)*<sup>8</sup>. Suomessa ei tiettävästi ole varsinaista itsenäistä lautapeliarkistoa, mutta *Kansalliskirjasto* on meillä kunnostautunut myös lautapelihistorian tallettajana digitoimalla ja tarjoamalla Doria-julkaisuarkistossaan<sup>9</sup> vapaasti saataville vanhoja suomalaisia ja ruotsalaisia lautapelejä 1810-luvulta 1940-luvulle. Myös tuoreempia suomalaisia tai suomeksi ilmestyneitä lautapelijulkaisu-

---

5 <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>

6 <https://www.vives.be/nl/spellenarchief> ; <http://www.vlaams-spellenarchief.be/>

7 <https://museums.nuernberg.de/german-games-archive/>

8 <https://spiele-archiv.de/index.php/en/>

ja kerätään kulttuuriaineistolain mukaisesti Kansalliskirjastoon niin sanottuina vapaa-kappaleina (Pitkälä 2016), mutta niitä ei ole mahdollista käydä itse ihailemassa ja pelaamassa samalla tavalla kuin edellä mainituissa keskieurooppalaisissa lautapeliarkistoissa.

Suuret, jopa kymmenientuhansien lautapelijulkaisujen peliarkistot on tyypillisesti syötetty kokoelman hallitsemiseksi jonkinlaiseen tietokantaan, jossa saattaa olla myös lautapeliin sisältöä kuvailevaa tietoa. Esimerkiksi Saksan peliarkisto mainitsee verkkosivuillaan<sup>10</sup>, että lautapelit on järjestetty sekä tietokantaan että hyllyille "erityisesti tätä tarkoitusta varten kehitetyn temaattisen luokitusjärjestelmän mukaisesti", mutta koska tietokantaan ei vielä ole julkista pääsyä, luokitusjärjestelmää ei harmillisesti pääse tarkemmin tutkimaan. Kansalliskirjaston Doria-arkiston vanhat suomalaiset lautapelit puolestaan on lähinnä vain luetteloitu eli varustettu ulkoisilla identifiointipiirteillä, sillä sisältöä kuvailevaa tietoa ei löydy lainkaan; samoin on Baijerin Haarin peliarkiston laita.

Flaamilainen peliarkisto sen sijaan tarjoaa lautapelitietokannassaan myös pelien sisältötietoa. Esimerkiksi kuvassa 2 näkyvässä kuvankaappauksessa *Mandalan* (2019) tietokantasivusta on listattu pelin sisältöä kuvailevina tietoina pelin lyhyt tiivistelmä, pelaajamäärä (vähintään 2 ja enintään 2 henkeä), ikäsuositus (9–12-vuotiaille), kesto (16–45 minuuttia), opettavaisuus (merkitty ✓-merkein asteikolla 1–4) ja soveltuvuus perhepeliksi (merkitty sydämin asteikolla 1–4) sekä taktiikan ja onnen vaikutus pelissä (holl. *balans tactiek-geluk*). Lisäksi on annettu pelin yleinen vaikeustaso (holl. *moeilijkheidsgraad*) ja jopa pelimekanismeja luonnehtivaa tietoa, joka on nimetty pelin "luonteeksi" (holl. *aard*): tämän mukaan pelissä käytetään keräilemistä (holl. *verzamelen*), yhdistelyä (holl. *combinatie*) ja strategiaa (holl. *strategie*). Useita edellä mainittuja piirteitä klikkaamalla pääsee myös selaamaan Flaamilaisen peliarkiston tietokannassa muita samalla piirteellä kuvailtuja pelejä, mikä on erityisen hyödyllistä, jos haluaa löytää samankaltaista pelattavaa kuin jokin jo aiemmin kokeiltu suosikkipeli.

---

9 <https://www.kansalliskirjasto.fi/fi/uutiset/lautapeliin-arkistointi-1822016>

10 <https://museums.nuernberg.de/german-games-archive/games-collection/>

**VLAAMS SPELLENARCHIEF**  
KHBO SPELLENARCHIEF

HOME ZOEKEN EERSTE INDRUK BLIK IN ARCHIEF INFORMATIE vzw VLAAMS SPELLENARCHIEF

- spelinfo -

Welkom bij de grootste Nederlandstalige database met recensies over bord- en gezelschapsspellen uit binnen- en buitenland.  
RECENT GERAAKT D S A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z '0

**Mandala**

Uitgever: [999 Games](#)

Auteur(s): [Benjamin Trevor & Gilbert Brett I.](#)

Jaar van uitgifte: 2019

Aard: [verzamelen](#)  
[combinatie](#)  
[strategie](#)

Minimum aantal spelers: 2

Maximum aantal spelers: 2

Leeftijd: [vanaf 9 à 12j](#)

Speelduur: [16' tot 45'](#)

Taal van spelregels: N

Moelijkheidsgraad: [eenvoudig](#)

Richtprijs: 21,00 EUR

Land van oorsprong: Nederland

Balans tactiek-geluk: [T](#) [C](#) [G](#)

**Recensie:**

Korte omschrijving:

Een fascinerend spel dat er niet alleen heel mooi uitziet (oa door de stoffen speelmat), maar ook een goede balans heeft tussen strategie en geluk. Een boeiend spel dat iedere keer opnieuw uitdaagt!

**Legende:**  
(uitleg van de symbolen die onder de spelfoto kunnen verschijnen)

- ♥ beoordeling als gezinsspel: van 1 tot 4 (van heel zwak tot uitstekend)
- ✓ educatieve beoordeling: van 1 tot 4 (van heel zwak tot uitstekend)
- 👤 dit spel heeft een duidelijke educatieve meerwaarde
- 📄 spelregels beschikbaar in pdf-formaat
- 🎲 punten eerste indruk, na één keer het spel gespeeld te hebben

vzw Vlaams Spellenarchief - Development by RedDesign  
This website is the catalogue of a studycenter for boardgames. - We do NOT sell games.

Kuva 2: Kuvankaappaus Mandalan (2019) pelisivusta Flaamilaisen peliarkiston lautapelitietokannassa.

## Kaupalliset tahot

Kaupallisiksi toimijoiksi lasketaan tässä tahot, jotka pyrkivät hyötymään lautapeleistä tavalla tai toisella rahallisesti. Rajanveto kaupallisen ja voittoa tavoittelemattoman lautapelialan toimijan välillä ei tosin aina ole aivan itsestään selvä, kuten myös tästä luvusta käy ilmi.

Aivan ensimmäiseksi kaupalliseksi, lautapelien sisältötietoa tuottavaksi tahoksi voidaan laskea *lautapelijulkaisijat*. Siinä missä lautapelin suunnittelija on vastuussa lautapelin varsinaisen sisällön luomisesta, ensimmäinen todellinen peliä kuvailemaan ja luokittelemaan pyrkivä taho on kuitenkin yleensä pelin julkaisija, joka määrittelee pelin kohderyhmän ja mahdollisesti ohjaa pelisuunnittelijan suunnittelutyötä aiotulle kohderyhmälle sopivammaksi, laatii valmiille pelille takakansikuvauksen ja mainostekstit ja mark-

kinoi peliä jälleenmyyjille ja asiakkaille suoraankin. On tosin huomattava, että toisinaan lautapelin suunnittelija toimii myös itse sen julkaisijana ja täten myös kuvailijana, eivätkä kaikki lautapelit aina ole kaupallisia, vaan etenkin suunnittelijoiden itse julkaisemia pelejä on tarjolla verkossa myös ilmaiseksi niin sanotulla *print-and-play* -konseptilla.

Jotta valmiin lautapelin voisi saattaa haluttujen tahojen tietoisuuteen, sen sisältöä on kuitenkin pystyttävä jotenkin houkuttelevasti kuvailemaan. Pelin julkaisijan ja/tai suunnittelijan tuottama lautapelin sisältötieto keskittyykin tyypillisesti kuvaamaan pelin teemaa ja tarinaa, kohderyhmää, kestoja, pelaajamäärää ja pelaajien välisiä suhteita pelin aikana, ja toisinaan on myös annettu jonkinlainen arvio pelin mutkikkoudesta. Esimerkiksi kuvassa 3 on AMIGO-lautapelikustantajan julkaiseman *Stich-Meister* -korttipelin (2010) saksankielisen laitoksen takakansi, jossa on annettu vapaamuotoinen tekstikuvaus pelin kulusta ja päämääristä sekä pelin ikäsuositus, pelaajamäärä, kesto ja pelamisen mutkikkuus jopa kolmella eri piirteellä mitattuna. Lautapelijulkaisijalla voi myös olla käytössä jonkinlainen yksinkertainen genrenmukainen luokittelujärjestelmä julkaistuille peleille (Notebaert ja Cornilly 2001), mutta nämä ovat harvoin kovin johdonmukaisia tai kattavia.

Seuraava lautapeliin sisältötietoa tuottava taho ovat usein lautapeliin jälleenmyyjät, jotka pyrkivät saamaan julkaisijoilta hankitut pelit myytyä. Asiakkaita paremmin palvelukseen jälleenmyyjät saattavat esimerkiksi luokitella lautapelejä kohderyhmän mukaan lastenpeleihin, perhepeleihin ja harrastajapeleihin ja järjestää myymälävalikoimansa hyllyihin tämän luokittelun mukaisesti, ja pelijälleenmyyjien verkkokaupoissa on myös usein tarjolla muuta pelejä kuvailevaa informaatiota, kuten kaikkia edellä mainittuja pelijulkaisijoiden käyttämiä kuvailutietoja ja harvakseltaan jopa liikkeen omia kuvauksia esimerkiksi käytetyistä pelimekanismeista.

Lopuksi lautapeliin digitaalisia versioita saattavat luokitella ja kuvailla myös erilaiset kaupalliset, lautapelejä tarjoavat *online-pelialustat* kuten *Steam* tai *pelipöytäsimulaattorisovellukset* kuten *Tabletop Simulator*, joiden tavoitteena on pelien jälleenmyyjien tapaan myydä käyttäjille jotakin, tässä tapauksessa järjestelmässä toimivia pelejä tai pelimoduuleja. Koska motiivit ovat hyvin samansuuntaisia kuin lautapeliin jälleenmyy-

jillä, ei liene yllättävää, että myös näissä online-palveluissa ja lautapelisovelluksissa käytetyt pelin sisällön kuvailupiirteetkin ovat samankaltaisia.



Kuva 3: Stich-Meister -korttipelin takakansi, jossa on annettu pelin sisältöä kuvailevia piirteitä. Kuva: Antero Kuusi

Yleisesti ottaen voidaan todeta, että mikään edellä mainituista lautapeliin sisältöä kuvailevista kaupallisista tahoista ei näytä tarjoavan juurikaan tietoa pelien pelimekanismeista, mikä on oikeastaan melko erikoista, sillä monet lautapeliharrastajat ovat yleensä hyvinkin kiinnostuneita juuri niistä. Ehkä mekanismien selvittäminen on koettu liian vaivalloiseksi, kun tehtävää varten pitäisi uppoutua pelin ohjekirjaan pintaa syvällisemmin – tai ehkä ongelmana on se, ettei mitään yleisesti käytössä olevaa lautapelimekanismien kaanonista vielä ole olemassa, vaikka Engelsteinin ja Shalevin (2019) pelimeka-

nismien ensyklopedia voisi sellaiseksi noustakin. Silti luulisi edes lautapelin julkaisijatahon olevan sen verran kiinnostunut pelin taloudellisen menestyksen parantamisesta, että se kyselisi pelin suunnittelijalta, millaisia pelimekanismeja hän on pelissä käyttänyt.

### **Voittoa tavoittelemattomat tahot**

Kaikista eniten lautapeliä sisältöä tuottaa kuitenkin kirjava joukko erilaisia lautapelialaa sivuavia, voittoa tavoittelemattomia tahoja. Näihin lukeutuvat esimerkiksi maksuttomat *online-pelialustat*, muut *lautapeliaiheiset verkkosivustot*, *pelitutkijat* ja jopa yksittäiset, lautapeliä sisältöihin ansiokkaasti perehtyneet *lautapeliharrastajat*. Myös yleiset kirjastot on tässä laskettu voittoa tavoittelemattomaksi sisältöä tuottavaksi tahoksi – vaikka muita muistiorganisaatioita kuten museoita ja arkistoja onkin edellä käsitelty lautapelejä säilyttämään pyrkivinä tahoina – sillä kirjastojen lautapelilainauksen tavoite ei niinkään ole lautapeliä taltiointi tulevia polvia varten kuin niiden saattaminen tarjolle nykyisille asiakkaille. Katsaus kirjastomaailman lautapeliä sisältävien kuvailuratkaisuihin on kuitenkin erotettu tässä tutkielmassa omaksi luvukseksi (ks. luku 6.2.3).

Lautapeliä digitaalisia versioita tarjoavien kaupallisten online-pelialustojen lisäksi tarjolla on myös täysin ilmaisia sivustoja kuten *Yucata*, ja ilmaisia, mutta lisäksi maksullisia lisäominaisuuksilla varustettuja premium-tilejä tarjoavia alustoja kuten *Boiteajeux* ja *Boardgame Arena*. Ilmaisten lautapeliä online-pelialustojen listaamat lautapeliä kuvailevat tiedot ovat kuitenkin hyvin samankaltaisia kuin kaupallisillakin toimijoilla, eli ulkoisiin identifiointipiirteisiin keskittyviä ja sisällön kuvailun suhteen hyvin niukkoja, jopa olemattomia.

Sen sijaan jotkin erilaisista lautapeliaiheisistä verkkosivustoista ovat lautapeliä sisältöä kuvailevan informaation suhteen varsinaisia kultakaivoksia. Lautapelaajien maailmanlaajuisesti ehdottomasti suosituin harrastussivusto on ilmainen *BoardGameGeek*, joka paitsi luettelee, kuvailee ja järjestää pelaaja-arvostelujen perusteella suuren osan maailmassa ilmestyneistä lautapeleistä, myös tarjoaa kanavan lautapeliaiheiselle keskustelulle, pelien sääntöaiheisille kysymyksille, pelattujen pelien kirjanpidolle ja peliraporteille, peliturnausten suunnittelulle, käyttäjien väliselle lautapeliä ostolle ja myyn-



nille sekä kaikenlaiselle muulle lautapeliharrastajien sosiaaliselle toiminnalle. Jo vuonna 2011 sivustolla oli yli 400 000 käyttäjää ja yli 50 000 lautapelin tietokanta, ja se mahtui internetin 7000 maailmanlaajuisesti vieraillumman verkkosivuston joukkoon (Woods 2012).

BoardGameGeekin kattava lautapelitietokanta onkin juuri se paikka, josta moni harrastaja käy hakemassa lautapeliin sisältöä koskevaa tietoa. Kutakin yksittäistä lautapeliä kuvailevat pelisivut ovatkin hyvin yksityiskohtaisia. Kuvassa 4 on kuvankaappaus *Honshūn* (2016) sivusta BoardGameGeekin tietokannassa. Sivulta käyvät ilmi kaikkien tavanomaisten kuvailutietojen lisäksi esimerkiksi pelin käyttäjäarvostelukeskiarvo (7.0) ja listasijoitus kaikki tietokannan pelit (827.) ja myös vain perhepelit (205.) sisältävällä arvostelulistalla, käyttäjien äänestämä pelin mutkikkuuskeskiarvo (engl. *weight*; 1.96/5), käyttäjien lisäämiä kuvia pelistä, lista pelin voittamista palkinnoista ja kunniamaininnoista sekä sivuston omia sisällönmukaisia luokittelupiirteitä, kuten pelin tyyppi, kategoria, pelimekanismit ja erilaisiin temaattisiin tai julkaisusarjoihin kuuluminen. Kuvaan mahtui kuitenkin vain pieni osa kyseisen lautapelin sivusta; sen ulkopuolelle jäivät muun muassa linkit peliä käsitteleviin videoihin, peliarvosteluihin, foorumikeskusteluihin, lisä- ja aputiedostoihin ja peleihin, joista muut tästä pelistä erityisesti pitävät käyttäjät ovat merkinneet suosikeikseen.

BoardGameGeek on siis tällä hetkellä lautapeliin kuvailutiedon ylivoimaisesti paras tietopankki, jossa on tarjolla valtavasti erilaista ulkoista ja sisällöllistä lautapeliinformaatiota. Sivusto ei kuitenkaan ole täydellinen: etenkin sen tyyppi-, kategoria-, sarja- ja pelimekanismiluokittelujen epämääräisyys ja epäjohdonmukaisuus on saanut käyttäjiltä kritiikkiä osakseen. Sekavuuteen lienee osittain syynä se, että mitään yleisesti hyväksyttyä lautapeliin luokittelujärjestelmää tai edes listaa olennaisimmista luokitteluperusteista ei vielä ole olemassa, joten kaikki luokitteluyritykset ovat vielä hapuilevia ja tulkinnanvaraisia. BoardGameGeek on kuitenkin myös alkanut tarttua havaittuihin ongelmiin; esimerkiksi aiemmin sekavaan pelimekanismiviidakkoon on jo saatu kaivattua selvennystä, kun sivusto siirtyi käyttämään pelitutkijoiden Geoffrey Engelsteinin ja Isaac Shalevin (2019) hiljattain kehittämää uutta lautapelimekanismien

ensyklopediaa (Alden 2019). Vastaavaa pelitutkimustyötä kaivattaisiinkin kipeästi myös esimerkiksi lautapeliänsä sekavan genrejärjestelmän selvittelyyn.

**Honshū (2016)**  
3.9K Ratings & 738 Comments · GeekBuddy Analysis

**7.0**

**2-5 Players**  
Community: 2-5 — Best: 4

**30 Min**  
Playing Time

**Age: 8+**  
Community: 8+

**Weight: 1.96 / 5**  
Complexity Rating

**Designer:** Kalle Malmioja  
**Artist:** Ossi Hiekkala, Jere Kasanen  
**Publisher:** Lautapelit.fi + 8 more

See Full Credits

My rating ★★★★★

[Buy a Copy](#) [Add To Collection](#) [Log Play](#) [217](#) [Subscribe](#)

**Overview** Ratings Forums Images Videos Files Stats Versions Expansions My Games Market More

**AD** Get Honshū on Amazon.com \$18.31 - Eligible for Super Saver Shipping!  
Sponsor: Amazon.com (See All)

**Description**

**Honshū** is a map-building card game set in feudal Japan. Players are lords and ladies of noble houses seeking new lands and opportunities for fame and fortune.

One game of *Honshū* lasts twelve rounds, and each round is divided into two phases. First, map cards are played in a trick, and the player who played the highest valued card gets to pick first from those cards played. Then the players use the map cards picked to expand their personal maps. Each player must expand their personal maps to maximize their scoring possibilities.

Manipulating your position in the player order is crucial for mastering *Honshū*.

**AWARDS & HONORS**

2018 Origins Awards Best Card Game Nominee  
2016 Golden Geek Best Card Game Nominee

**OFFICIAL LINKS**

[Honshū - Renegade Game Studios](#)  
(www.renegadegamestudios.com)

**ADDITIONAL SUGGESTIONS**

**Language Dependence**

**COMMUNITY STATS**

Own: 6.3K  
Wishlist: 831  
For Trade: 158  
See All Stats  
BGG Item ID: 207336

Want In Trade: 133  
Has Parts: 2  
Wants Parts: 1

**CLASSIFICATION**

**Type**  
Family

**Category**  
Card Game  
City Building  
Territory Building

**Mechanisms**  
Auction/Bidding  
Hand Management  
Melding and Splaying

**Family**  
Asian Theme  
Country: Japan  
Lautapelit.fi small box series

**Reimplemented By**  
Hokkaido

Advertisement

Kuva 4: Kuvankaappaus osasta Honshūn (2016) pelisivua BoardGameGeek-sivuston lautapelitietokannassa.

Muut lautapeliänsä sisältöä sisältävät lautapeliaiheiset verkkosivustot kalpenevat tietomääriensä laajuudessa BoardGameGeekille, mutta mainitsemisen arvoisia ovat muun

muassa erilaiset lautapeliarvosteluita, -esittelyitä ja -peliraportteja tarjoavat lukuisat blogit sekä yksityishenkilön ylläpitämä Pagat.com, joka on perinteiset korttipelit sekä domino- ja rummikub-pohjaiset laattapelit kattavalla omalla erikoisalallaan ehkä verkon paras sääntö- ja sisältötietoresurssi.

Tärkein suomenkielinen lautapelisivusto puolestaan on ehdottomasti *Lautapeliopas*, jota ylläpitää lukuisia lauta- ja korttipeliiharrastajien kirjoja julkaisut, lautapeliharrastuksen eteen tekemästään elämäntyöstä Kultaisella Lohikäärmeellä vuonna 2015 palkittu Mikko Saari. Vaikka suomalaiset lautapeliharrastajat taitavatkin yleensä keskimäärin varsin hyvin englantia, ei kotimaisen, jo auktoriteettiasemaan kivunneen tiedonlähteen merkitystä tule väheksyä; tätäkin tutkielmaa varten on esimerkiksi käyty lukuisia kertoja tarkistamassa Lautapelioppaasta, onko jollekin englanninkielisenä käyttöön tarttuneelle lautapelijargonin termille olemassa jotain vakiintunutta suomennosta.

Mielenkiintoisena yleishuomiona voittoa tavoittelemattomista lautapeliiharrastajien verkkosivustoista todettakoon, että ne vaikuttavat tarjoavan myös sellaista lautapelien sisältötietoa, jota edellä tarkastelluilta kaupallisilta tai säilyttämään pyrkiviltä lautapelialan toimijoilta tyypillisesti puuttuu, kuten arvioita lautapelien genreistä ja pelimekanismeista. Harvoin näkee esimerkiksi lautapeliarvostelua, joka ei mainitsisi sanallakaan pelissä käytettyjä pelimekanismeja tai sen genreä. Ehkä erilaiset lautapeliblogit ja -verkkosivustot ovatkin alun perin syntyneet juuri näiden lautapeliharrastajalle olennaisten tietojen saatavuuden puutteita paikkaamaan? Saattaa toisaalta myös olla, että esimerkiksi lautapelien genrejaottelun kaltainen piirre on muutenkin omiaan syntymään pikemminkin spontaanisti, lautapeliharrastajien omasta pelisisällön kuvailun tarpeesta nousevana, kuin vakiintumaan käyttöön jonkin lautapelijulkaisijan tai -jälleenmyyjän kaltaisen auktoriteetin sanelemana.

Lopuksi lautapelien sisältötietoa tuottaviksi, voittoa tavoittelemattomiksi tahoiksi voidaan laskea myös akateemiset lautapelitutkijat, kuten edellä mainitut, lautapelimekanismien ensimmäisen ja erittäin tervetulleen ensyklopedian koonneet Geoffrey Engestein ja Isaac Shalev (2019), saksalaistyyppisten europelien sisältöä ja pelaajakuntaa tutkinut Stewart Woods (2012) tai lukuisat pelejä yleisemmin tarkastelevat tutkijat, jotka

ovat laatineet muun muassa yleisiä peliluokituksia. Toisinaan myös maallikkoasiantuntija saattaa tulla tuottaneeksi jotakin lautapeliin sisällönkuvailun kannalta merkittävää uutta teoriaa. Amerikkalainen David F. (2010) tuskastui BoardGameGeek-sivuston lautapeliin luokitus- ja kategorisointitapojen epämääräisyyteen ja epä johdonmukaisuuteen ja alkoi lopulta kehittää sivuston keskustelufoorumilla omaa lautapelitaksonomiaansa, jonka hän risti "peliin geeniperimäprojektiksi" (*The Game Genome Project*). Hänen tapansa jaotella lautapeliin osallistumisen tapoja on niin toimiva, että sen kategoriat päätyivät tähänkin tutkielmaan pelaajienvälisten suhteiden ominaispiirteen perustaksi (ks. luku 4.6.2).

### **6.2.2 Lautapeliin suosittelujärjestelmiä**

Puhtaasti tiedonhankinnallisten motiivien lisäksi pyrkimykset kartoittaa lautapeliin sisältötietoja palvelevat myös tarvetta lautapeliin suosittelujärjestelmille. Usein lautapeliharrastajalla saattaa jo olla tiedossa yhden tai useamman suosikkipelin joukko, jonka kaltaista uutta pelattavaa hän mielellään haluaisi löytää, tai hänelle voi olla syntynyt jo yleisluontoisempikin käsitys siitä, millaisista peleistä hän pitää ja millaisista ei. Tällaisiin ongelmiin vastaavalla lautapeliin suosittelujärjestelmällä saattaisi olla käyttöä yleisten kirjastojenkin kontekstissa, osana tulevaisuuden kehittyneempiä verkkokirjastopalveluita.

Uuden, aiemmin pelaamattoman lautapeliaineiston hankintaideoiden lisäksi harrastaja saattaa kiinnostaa myös jo entuudestaan omistettujenkin lautapeliin suosittelun esimerkiksi jotain tiettyä tilannetta varten, vaikkapa viihdykkeeksi lähestyville lastenkutsuille (tietty kohderyhmä ja pelin mutkikkuus), yllättäen kylään tupsahtaneelle liudalle sukulaisia (tietty pelaajamäärä) tai lautapeli-iltaan vakiopeliporukalle, jonka pelimieltymykset ovat jo ennestään hyvin tiedossa (tietty kohderyhmä, genre, pelimekanismit ja mutkikkuus).

Monilla edellä kuvatuista toimijoista onkin taustallaan pyrkimyksiä lautapeliin suosittelujärjestelmien kehittämiseen. Esimerkiksi Flaamilaisen peliarkiston eräänä tavoitteena oli luoda järjestelmä etenkin opetuskäyttöön soveltuvien pelien suositteluksi valittujen sisältöpiirteiden perusteella (Notebaert ja Cornilly 2001). Myös BoardGameGeek-

sivusto suosittelee jonkin lautapelin sivua tutkivalle vierailijalle pelejä, joista muut tähän peliin tykättyneet käyttäjät ovat pitäneet ("Fans Also Like" -osio), ja eräs David F:n (2010) motivaatioista ryhtyä kehittämään omaa lautapelitaksonomiaansa oli saada BoardGameGeek-sivustolle luotua vieläkin monipuolisempi pelien suosittelutoiminto.

Toimivimpia lautapelien suosittelujärjestelmiä lienee tällä hetkellä ilmainen, koneoppimismenetelmiin pohjautuva *Board Game Finder*<sup>11</sup> -palvelu, jolle voi syöttää hakukenttään yhden tai useamman lautapelin nimen, kategorian tai pelimekanismin ja saada listan muista näitä pelejä tai piirteitä muistuttavista peleistä. Koska syötekenttään syötetään vapaata tekstiä, tämän palvelun käyttäminen vaatii tosin jo jonkinlaista tietämystä esimerkiksi olemassa olevista pelimekanismeista, eikä listaa palvelun tunnistamista mekanismeista tai kategorioista ole tarjolla. Datan kerrotaan olevan peräisin BoardGameGeek-sivustolta, ja käytetyt kategoriat näyttäisivätkin täsmäävän; sen sijaan palvelun tunnistamat pelimekanismit eroavat jossain määrin BoardGameGeekin pelimekanismien listasta, mahdollisesti siksi, että Board Game Finder -palvelu on saatettu luoda ennen kuin BoardGameGeek-sivusto hiljattain alkoi siivota kaoottista pelimekanismien joukkoaan Engelsteinin ja Shalevin (2019) lautapelimekanismien ensyklopedian mukaisesti.

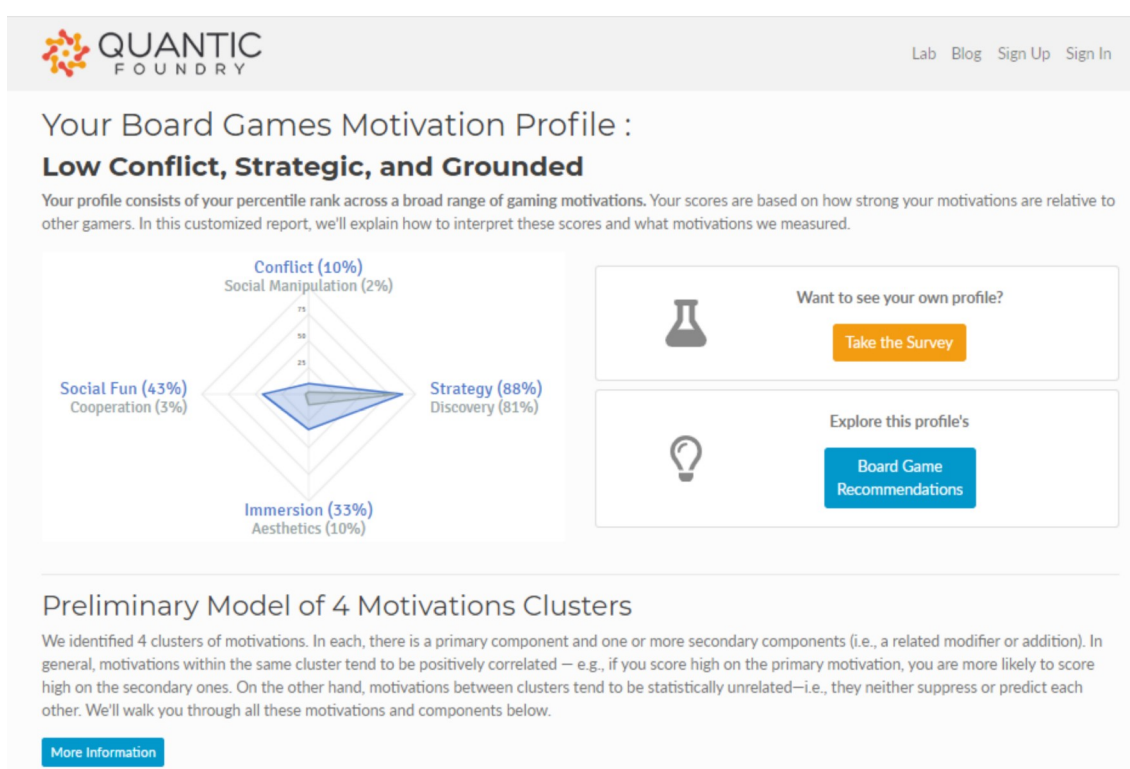
Peliharrastajien motivaatioiden kartoittamiseen keskittyvä markkinatutkimusyriety Quantic Foundry puolestaan on kehittänyt lautapelaajien syvempiä henkilökohtaisia peliominaisuusmieltymyksiä luotaavan ilmaisen *Board Games Motivation Profile*<sup>12</sup> -työkäulun, joka generoi käyttäjälle lyhyen kyselytutkimuksen päätteeksi lautapelimieltymysprofiilin sekä listallisen profiilin mukaisia pelisuosituksia.

Kuvassa 5 on esimerkki omien kyselyvastausteni perusteella luodusta mieltymysprofiilista, jonka tuloksissa näyttävät korostuvan etenkin viehätys kognitiivista haastetta tuoviin strategialautapeleihin (88%) ja uusien pelien ja pelimekanismien löytämiseen ja koilemiseen (81%) sekä jossain määrin myös halu pitää hauskaa toisten ihmisten seurassa (43%) ja uppoutua lautapelin tarjoamaan vaihtoehtoiseen maailmaan (33%). Sen

11 <https://www.boardgamefinder.net/>

12 <https://apps.quantifoundry.com/surveys/start/tabletop/>

sijaan lautapeliin ominaisuuksista konfliktihakuisuus (10%), esteettinen kauneus (10%) tai mahdollisuus toisaalta yhteistyöhön (3%), toisaalta muiden pelaajien sosiaaliseen manipulointiin (2%) eivät näytä testin perusteella itseäni juuri kiinnostavan. Mieltymysprofiilini ulottuvuudet vaikuttavat vastaavan todellisuutta melko hyvin, ja profiililleni suositellut lautapelitkin ovat pääsääntöisesti erittäin mieluisia. Toisaalta, tällainen kyselytutkimuksen perusteella luotava profiili on ehkä hieman kankea käyttää, eikä se oikein palvele akuutisti, tilannesidonnaisesti nousevaa tarvetta löytää nopeasti jotain pelattavaa.



Kuva 5: Quantic Foundryn lautapelimieltymysprofiili omilla kyselyvastauksillani.

## 6.3 Lautapeliin sisällönkuvailu Helsingin kaupunginkirjastossa

Edellä (luvussa 4.6.2) on hahmoteltu joukko lautapeliin sisällöllisiä ominaispiirteitä, joista osa edustaa pelitutkimuksen *narratologista* eli pelien tarinallisuuteen keskittyvää suuntausta (pelin teema ja tarina, osin myös genre) ja osa *ludologista* eli pelin raken-

teeseen ja pelaajakokemukseen keskittyvää suuntausta (pelimekanismit, kohderyhmä, pelaajien väliset suhteet pelin aikana ja osin genre).

Lautapelit ansaitsevat tulla kirjastoaineistona sisällönkuvailluiksi aivan yhtä kattavasti ja perusteellisesti kuin kaikki muutkin kulttuuriaineistot. Seuraavassa tarkastellaan sitä, miten lautapelien sisällöllisiä ominaispiirteitä on kuvailtu suomalaisen lautapelilainauksen edelläkävijänä toimineen Helsingin kaupunginkirjaston järjestelmissä. Kuvailua tutkitaan sekä lautapeliaineiston luokituksen että sen indeksoinnin eli asiasanoituksen näkökulmasta.

### **6.3.1 Lautapelien luokitus**

Kuten edellä (luku 5.1) todettiin, kirjastoaineiston luokitus on sen järjestämistä sisällön perusteella siten, että aineiston edustajien keskinäiset suhteet käyvät ilmi ja toisiinsa läheisesti liittyvät dokumentit ovat toistensa lähellä. Luokitus antaa myös käyttäjälle yleisemmän kuvan siitä, minkä tyyppistä materiaalia palvelussa on saatavilla, jolloin sen avulla on mahdollista selata aineistoa.

Kuvassa 6 on kuvankaappaus Helsingin kaupunginkirjaston käyttämästä aineiston luokitusjärjestelmästä (HKLJ) termin "Pelit" osalta. Pelit on sijoitettu luokan "798 Ajanviete. Askartelu. Harrasteet. Keräily" alaluokaksi, "798.2 Pelit", jolla on itsessään kolme tarkentavaa alaluokkaa: "798.21 Korttipelit. Pasianssit", "798.22 Shakki" ja "798.23 Roolipelit". Lautapeleillä ei ole järjestelmässä omaa luokkaansa (eikä myöskään digitaalisilla peleillä) – shakki tosin on eräs lautapelinimeke, mutta yhden tietyn lautapelin nostaminen suoraan Pelit-termin alaiseksi alaluokaksi on vähintäänkin hämmentävä ratkaisu. Shakkipohjaiset pelit ovat hyvin spesifisen tason joukko lautapelejä, joten jos ne on erikseen mainittava luokitusjärjestelmässä, niiden ja Pelit-päättermin välillä olisi odottanut näkevänsä kokonaisen ketjullisen asteittain tarkemmiksi käyviä luokitustermejä, vaikkapa jotain sen kaltaista kuin "Pelit -> Lautapelit -> Strategialautapelit -> Abstraktit strategialautapelit -> Shakkipelit", tai aivan vähäisimmälläkin luokitustarkkuuden tasolla edes välitermin "Lautapelit".

Helsingin kaupunginkirjaston luokitusjärjestelmä näyttäytyykin modernissa tietoyhteiskunnassa auttamattoman vanhentuneena: kauan on vierähtänyt aikaa siitä, kun kansa-

laisilla oli tapana kokoontua seurustelemaan peleistä lähinnä klassisten korttipelien tai shakin äärelle. Roolipelit sentään ovat saaneet oman Pelit-käsitteen alaluokkansa (haastattelemani Helsingin kaupunginkirjaston Heikki Marjomaa kertoi tehneensä asian eteen kovasti töitä), mutta lautapelit ja digitaaliset pelit loistavat järjestelmässä poissaolollaan. Aineiston hyllyttämisen lisäksi luokitusjärjestelmän luokat vaikuttavat Honkasen ja Marjomaa (2019) mukaan Helsingissä myös esimerkiksi aineiston logistiin siirtelyihin kirjastoissa, joten nykyistä luokitusjärjestelmää on peliaineiston osalta kovin vaikea pitää järkevänä, tarkoituksenmukaisena tai riittävänä.

Kuva 6: Kuvankaappaus luokasta "Pelit" Helsingin kaupunginkirjaston luokitusjärjestelmässä (HKLJ).

Lautapeli luokittelun perustavanlaatuisin ongelma lienee konsensuksen puute siitä, *minkä* ominaisuuden tai ominaisuuksien perusteella luokitusta tulisi tehdä. Luvussa 4.6.2 havaittiin aiemmin, että siinä missä esimerkiksi kaunokirjallisuutta on perinteisesti



sesti luokiteltu teemojen ja tarinallisuuden mukaan, lautapeleille se on vain yksi mahdollinen genrenmuodostusperiaate. Muita yleisesti lautapeligenren muodostuksessa käytettyjä piirteitä ovat esimerkiksi pelin tavoitteet (strategiapelit ja älyllinen mitteli, partypelit/seurapelit ja hauskanpito), käytetyt pelimekanismit (sanapelit ja sananmuodostus), pelaajienväliset suhteet (kilpailulliset pelit, yhteistyöpelit) tai kohderyhmä (lasten-, perhe- ja harrastajapelit). Genren käsite onkin lautapeleillä vielä melko epämääräinen ja vakiintumaton, ja se kaipaisi tuekseen lisätutkimusta aiheesta.

Puhtaasti kirjastoaineiston jaottelusta varten kehitetyn luokitusjärjestelmän lisäksi voidaankin tarkastella, millaisia mahdollisen paremman lautapelien luokitusjärjestelmän laatimisessa käyttökelpoisia sisällönkuvailutermejä on listattu Kansalliskirjaston ylläpitämässä *Yleisessä suomalaisessa ontologiassa* (YSO), jota luonnehditaan ontologian verkkosivuilla<sup>13</sup> seuraavasti:

Yleinen suomalainen ontologia YSO on kolmikielinen, etupäässä yleiskäsitteistä koostuva ontologia. YSO on rakennettu suomalaisen kulttuuripiirin sisällönkuvailutarpeiden ja käsitteistön pohjalta, ja se on tarkoitettu käytettäväksi kuvailuun erityisesti silloin, kun kuvailtavien aineistojen aihealueet ovat monipuolisia.

Lautapelitkin ovat osa suomalaista kulttuuripiiriä ja niiden aihealueet ovat kiistatta monipuolisia: lautapelin teemana saattaa olla oikeastaan melkein mikä tahansa mahdollinen tai mahdoton asia tai ilmiö. Tarkastellaan siis, miten pelejä on YSOssa kuvattu.

Kuvassa 7 on kuvankaappaus termistä "pelit" YSON käsitehierarkiassa. YSOssa näyttääkin olevan lueteltu mittava joukko pelien alakäsitteitä, yhteensä peräti 39 kappaletta. Alakäsitteitä on jopa hieman lajiteltu sen mukaan, millä tavalla ne liittyvät peleihin; osan käsitteistä on tulkittu kuvailevan pelejä niiden *sisällön* ja osan pelaamisen *välineen* mukaan.

Pelien jaottelu pelaamisen välineen mukaan vaikuttaakin toimivalta ratkaisulta: näin on saatu listattua kaikki merkittävimmät pelien alalajit lautapeleistä digitaalisiin peleihin, ja tukku hieman eksoottisempiakin, kuten värikuulapelit tai pöytäjääkiekko. Näiden välineen mukaan jaoteltujen käsitteiden joukkoon tosin voisi mahdollisesti vielä siirtää ny-

13 <https://finto.fi/yso/fi/>

kyisellään irrallaan olevan käsitteen "pervasiiviset pelit", jolla tarkoitetaan mobiililaitteilla pelattavia, fyysisen ja virtuaalisen tilan objekteja yhdistäviä pelejä. Lisäksi noppapelit olisivat ehkä siistimmin luokiteltavissa lautapeliin genreksi, jonka peleissä käytetään pelimekanismina nopanheittoa.

The screenshot shows the YSO (Yleinen suomalainen ontologia) interface. The left sidebar contains a hierarchical tree of terms, with 'pelit' selected. The main content area displays the 'pelit' term page, including a breadcrumb trail, a search bar, and a list of related terms under the heading 'Yleiskäsite'.

**Yleiskäsite**

yhiteisunnalliset objektit

hyötypelit

joukkuepelit

kaksinpelit

lastenpelit

moninpelit

pelit sisällön mukaan

- fantasiapelit
- kauhupelit
- muistipelit
- rahapelit
- roolipelit
- seikkailupelit
- selviytymispelit
- sotapelit
- strategiapelit
- taistelupelit
- urheilupelit
- älykkyysspelit

pelit väliseen mukaan

- airsoft
- biljardi
- digitaaliset pelit
- korttipelit
- kuulapelit
- lautapelit
- mailapelit
- mobiliipelit
- mölkky
- noppapelit
- palapelit
- pöytäjalkapallo
- pöytäjäähkiekko
- snooker
- tikanheitto
- värikuulapeli

perhepelit

pervasiiviset pelit

scifipelit

seurapelit

yhiteistyöpelit

yksinpelit

Kuva 7: Kuvankaappaus termistä "pelit" Yleisen suomalaisen ontologian (YSO) käsitehierarkiassa.

Muilta osin käsitteiden ja niiden jaottelun tarkastelu sen sijaan paljastaa koko joukon ongelmia. "Pelit sisällön mukaan" -jaottelu osoittautuu melkoiseksi kaatoluokaksi: se sisältää pelien alalajeja muun muassa niiden teeman ja tarinallisuuden mukaan (fantasia-, kauhu-, sota-, urheilupelit; mutta ei kuitenkaan jostain syystä scifipelejä), pelitavoitteen mukaan (raha-, seikkailu-, selviytymis-, taistelu- ja roolipelit), ja pelimekanismin mukaan (muistipelit) jaoteltuina. "Sisällön" mukainen jaottelu on jo nimenäkin hie- man harhaanjohtava; *kaikkihan* koko listassa annetuista käsitteistä (ehkä välineen mu- kaisesti jaoteltuja pelien alalajeja lukuun ottamatta) oikeastaan kuvailevat jollain tavalla pelien *sisältöä*. Kyse on lähinnä siitä, *millä* ominaispiirteellä sisältöä kuvataan.

Niinpä koko "sisällön mukaan" jaottelun voisi oikeastaan poistaa ja luoda sen tilalle uu- det, spesifisemmät jaotteluotsikot, joiden alle aiemmin YSO:n "sisällön mukaan" jaotel- lut sekä myös listan kokonaan jaottelematta jätetyt pelien alalajikäsitteet solahtaisivat ongelmattomammin. Tämä helpottaisi listan käsitteiden välisten suhteiden hahmotta- mista ja tekisi siitä käyttäjäystävällisemmän.

YSO:n listan epä johdonmukaista ja vaillinaista alakäsitejaottelua suurempi ongelma on kuitenkin se, että listaan on selvästi otettu mukaan käsitteitä joidenkin tiettyjen pelien ominaispiirteiden perusteella (vaikkakin implisiittisesti, kun ominaispiirteitä ei aina ole nimetty jaotteluotsikoin), mutta niistä on listattu vain osa piirteen mahdollisista arvois- ta. Esimerkiksi kohderyhmistä on mainittu lastenpelit ja perhepelit, mutta ei kolmatta yleisesti käytettyä kohderyhmää eli harrastajapelejä. Pelaajienvälisten suhteiden mu- kaan jaoteltavista peleistä puolestaan on listattu yhteistyöpelit ja joukkuepelit, mutta ei kilpailullisia pelejä, puoliyhteistyöpelejä tai 2vs2-pelejä (ks. luku 4.6.2). Tällainen osittai- nen käsitelistaus ei ole enää pelkästään sekavaa vaan myös harhaanjohtavaa.

Taulukkoon 1 on laadittu ehdotus siitä, miltä johdonmukaisemmin jaoteltu ja puuttuvil- la käsitteillä täydennetty lista käsitteen "pelit" alakäsitteistä YSO:ssa voisi esimerkiksi näyttää. Tähän ehdotelmaan on kuitenkin lisätty vasta akuuteimmat, edellisessä kapp- leessa mainitut käsitteet. Esimerkiksi otsikon "pelimekanismien mukaan" alle voisi lisä- tää valtavan määrän muitakin pelien alalajeja, joita alkuperäisessä listassa ei ole lueteltu, sillä sekä lauta- että digitaalisilla peleillä on runsaasti omia, lajityypillisten pelimekanis-

YSON lista käsitteen "pelit" alakäsitteistä:	Ehdotus parannelluksi listaksi:
<p>hyötypelit  joukkuepelit  kaksinpelit  lastenpelit  moninpelit  pelit sisällön mukaan  fantasiapelit  kauhupelit  muistipelit  rahapelit  roolipelit  seikkailupelit  selviytymispelit  sotapelit  strategiapelit  taistelupelit  urheilupelit  älykkyysspelit  pelit välineen mukaan  airsoft  biljardi  digitaaliset pelit  korttipelit  kuulapelit  lautapelit  mailapelit  mobiilipelit  mölkkö  noppapelit  palapelit  pöytäjalkapallo  pöytäjäähkiekko  snooker  tikanheitto  värikuulapeli  perhepelit  pervasiiviset pelit  scifipelit  seurapelit  yhteistyöpelit  yksinpelit</p>	<p>pelit kohderyhmän mukaan  <b>harrastajapeli</b> [UUSI]  lastenpeli  perhepeli  pelit pelaajamäärän mukaan  yksinpeli  kaksinpeli  moninpeli  pelit pelaajienvälisten suhteiden mukaan  <b>2vs2-pelit</b> [UUSI]  joukkuepelit  <b>kilpailulliset pelit</b> [UUSI]  <b>puoliyhteistyöpelit</b> [UUSI]  yhteistyöpelit  pelit pelimekanismin mukaan  muistipelit  noppapelit  [ . . . ]  pelit tavoitteen mukaan  hyötypelit  rahapelit  roolipelit  seikkailupelit  selviytymispelit  seurapelit  strategiapelit  taistelupelit  pelit teeman mukaan  fantasiapelit  kauhupelit  scifipelit  sotapelit  urheilupelit  pelit välineen mukaan  airsoft  biljardi  digitaaliset pelit  korttipelit  kuulapelit  lautapelit  mailapelit  mobiilipelit  mölkkö  noppapelit  palapelit  pervasiiviset pelit  pöytäjalkapallo  pöytäjäähkiekko  snooker  tikanheitto  värikuulapeli</p>

Taulukko 1: Yleisen suomalaisen ontologian (YSO) lista termin "pelit" alakäsitteistä ja ehdotus sen parannelluksi versioksi.

miensa perusteella syntyneitä peligenrejä. Oikeastaan koko ehdotettu pelimekanismin mukainen jaottelu olisi siis hyvä vielä jakaa kahteen osaan ja siirtää kokonaan lauta- ja digipelien käsitteiden alle, toisin sanoen "lautapelit pelimekanismin mukaan" ja "digitaaliset pelit pelimekanismin mukaan" soveltuvine alakäsitteineen. Monet muista ehdotetuista jaotteluotsikoista sen sijaan ovat lauta- ja digitaalisille peleille yhteisiä ja sopisivat hyvin ehdotetulle käsittehierarkian tasolle eli suoraan käsitteen "pelit" alle.

Yleisemmän "pelit"-kattokäsitteen lisäksi luodaan vielä silmäys siihen, mitä termin "lautapelit" alta löytyy. Kuvassa 8 on esitetty kuvankaappaus käsitteestä "lautapelit" YSON käsittehierarkiassa. Tällä kertaa termin alakäsitteistä ei kuitenkaan ole paljoa raportoitavaa. Siinä missä digitaalisten pelien alla on lueteltu 12 alakäsitettä, lautapeleillä niitä on vain neljä: "abstraktit pelit", "Afrikan tähti (peli)", "Monopoli (peli)" ja "tammipeli". Näistä vieläpä "abstraktit pelit" on ainoa todellinen lautapelien alalajikäsite; loput kolme ovat yksittäisten lautapeliklassikoiden nimekkeitä. Käsitteen "lautapelit" alta ei siis YSOsta löydy apuvälineitä lautapelien luokitteluun, ja on selvää, että se olisi kipeästi asiantuntevan täydentämisen tarpeessa.

Yhteenvedon voidaan siis todeta, että YSOssa on kyllä joitakin lautapelien alalajikäsitteitä joiden avulla lautapelejä voitaisiin luokitella, mutta niitä löytyy lähinnä suoraan "pelit"-käsitteen alta ja niiden lista on tällä hetkellä epä johdonmukaisesti järjestetty ja monin tavoin puutteellinen. Jotta lautapelien luokitteluun niin yleisissä kirjastoissa kuin muuallakin saataisiin kehitettyä kunnollinen järjestelmä, pitäisikin luultavasti paneutua ensin lautapelitypologiaa sivuavien käsitteiden täydentämiseen ja järjestämiseen juuri YSON kaltaisessa, monilla yhteiskunnan aloilla seuratussa kulttuuriaineistojen sisällönkuvailutiedon *kansallisen tason* tietopankissa.

Toisaalta, yleisissä kirjastoissa on myös mahdollista luoda paikallistasolla tapoja paikata lautapeliaineiston virallisen luokitusjärjestelmän puutetta. Joissakin kirjastoissa on esimerkiksi jo omatoimisesti otettu käyttöön lautapeliaineiston kohderyhmän mukainen hyllyjaottelu lastenpeleihin, perhepeleihin ja harrastajapeleihin, kuten kuvasta 1 Etelä-Haagan kirjaston lautapelihyllystä käy ilmi (ks. luku 3.2).

The screenshot shows the YSO ontology interface. On the left, a hierarchical tree lists various terms, with 'lautapelit' selected. The main content area displays details for 'lautapelit', including its type (Yleiskäsite), parent terms (pelit), and associated concepts (board games, brädspelel, etc.).

**Yleiskäsite**  
**pelit**  
 abstraktit pelit  
 Afrikan tähti (peli)  
 Monopoli (peli)  
 tammipeli

**seurapelit**  
 98 Vapaa-aika, Harrastukset, Matkailu, Käsiyöt

**pelit välineen mukaan**  
 board games (englanti)  
 brädspelel (ruotsi)

**URI**  
<http://www.yso.fi/onto/yso/p2758>

**Lataa tämä käsite:**  
 RDF/XML TURTLE JSON-LD Luotu 1.8.1986, viimeksi muokattu 25.1.2020

**LÄHES VASTAAVA KÄSITTE**  
 Board games (en) Library of Congress Subject Headings

**VASTAAVA KÄSITTE**  
 brädspelel (sv) Allärs - Allmän tesaurus på svenska  
 lautapelit KOKO-ontologia  
 lautapelit YSA - Yleinen suomalainen asiasanasto

Kuva 8: Kuvankaappaus termistä "lautapelit" Yleisen suomalaisen ontologian (YSO) käsittehierarkiassa.

### 6.3.2 Lautapeliien indeksointi ja muu sisällönkuvailu

Lautapeliien luokitusjärjestelmän selailu – jos sellainen siis olisi jo kehitetty – olisi eittä-mättä kätevä tapa selvittää, minkä tyyppistä lautapeliaineistoa kirjaston kokoelmassa on saatavilla ja millainen kokonaiskuva tarjotusta aineistosta syntyy. Kirjastoasiakkaan tyy-pillinen tiedontarve saattaa kuitenkin olla hieman tätä spesifisempi: haussa voi olla esi-merkiksi lautapeli jollekin tietylle pelaajamäärälle, jollakin tietyllä mutkikkueustasolla tai jollakin tietyllä suosikkipelimekanismeilla (tai miksei useammallakin) varustettuna.

Tätä varten lautapeliien sisältöä olisi hyvä kuvailla myös indeksoimalla eli asiasanoja li-säämällä, jotta niiden haettavuus kirjaston tietokannoista paranisi. Seuraavassa tarkas-tellaan, miten luvussa 4.6.2 sekä aiemmin tässä luvussa esiin nousseita lautapeliien si-sällöllisiä ominaispiirteitä on kuvailtu pääkaupunkiseudun alueen yleisten kirjastojen yhteisessä Helmet-kirjastoverkossa, johon Helsingin kaupunginkirjastokin kuuluu.

Kuvassa 9 on kuvankaappaus alkuosasta *Wingspan*-lautapelin (2019) sivua Helmet-järjestelmässä. Kyseessä on lautapeli, jossa pelaajat asettuvat lintuharrastajien rooliin ja pyrkivät houkuttelemaan omille lintujenbongausalueilleen erilaisia siivekkäitä pesimään. Peli vaikuttaa olevan suosittu: yhtäkään kappaletta ei ole hyllyssä vapaana, ja varausiakin on 21 kappaletta. Sisältötietoa sivun alkuosassa on niukalti, mutta lautapeleillä vaikuttaa kuitenkin olevan oma aineistolajinsa, "lautapeli". Erityishuomion ansaitsee myös käyttäjälle tarjottu suora linkki saman pelin sivuun lautapeliharrastajien BoardGameGeek-sivustolla. Lautapelin kuvailusta vastanneella taholla onkin ilmeisen hyvin tiedossa se, miten keskeinen asema BoardGameGeekillä on lautapeliharrastajien tietoresurssina; tämä on asiakkaiden hyvää palvelemista.

Hae:  Tarkennettu haku

Oma korini (0 teosta) | [Kirjaudu](#)

# HELMET

Maksa verkossa

Selaa hakutuloksia

Seuraava:  
Wingspan : hits and history / Paul McCartney

Muita lähteitä:

Perinteiseen aineistohakuun

Explore

MARC-näyttöön

Suosittuja vaihtoehtoja:

Nämä teokset voivat myös olla kiinnostavia:  
Wingspan / designed by Elizabeth Hargrave ; illustrated by ...  
Wingspan : hits and history / Paul McCartney  
Wingspan : An intimate portrait / Paul McCartney

**Wingspan** / designed by Elizabeth Hargrave ; illustrated by Natalia Rojas, Ana Maria Martínez Jaramillo, and Beth Sobel  
Hargrave, Elizabeth, designer

Lisätoiminnot:

Lautapeli | Stonemaier Games | 2019

Ei saatavilla Entresse aik (MATKALLA)

Varauksia 21, kappaleita 15

→ Peli BoardGameGeekissä

Pysyvä linkki: [https://haku.helmet.fi/iii/encore/record/C\\_\\_Rb2384174](https://haku.helmet.fi/iii/encore/record/C__Rb2384174)

### Kappaleet

Kirjasto	Luokka	Tila	Ilmoitus
Entresse aik	79.813 LAUTAPELIT	MATKALLA	--
Hakunila aik	79.813 LAUTAPELIT	MATKALLA	--
Käpylä aik	798.2	ERÄPÄIVÄ 04-05-20	--
Lauttasaari aik	798.2	ODOTTAA NOUTOA	--
Malminkartano aik	798.2	ERÄPÄIVÄ 28-04-20	--
Oodi aik	798.2	ERÄPÄIVÄ 20-04-20	--
Oodi aik	798.2	ERÄPÄIVÄ 05-05-20	--
Oodi aik	798.2	ERÄPÄIVÄ 23-04-20	--
Oodi aik	798.2	MATKALLA	--
Oodi aik	798.2	ODOTTAA NOUTOA	--
Sello aik	79.813 LAUTAPELIT	ERÄPÄIVÄ 29-04-20	--
Sello aik	79.813 LAUTAPELIT	ERÄPÄIVÄ 29-04-20	--
Sello aik	79.813 LAUTAPELIT	ERÄPÄIVÄ 05-05-20	--
Tapiola aik	79.813 LAUTAPELIT	ERÄPÄIVÄ 06-05-20	--
Tikkurila aik	79.813 LAUTAPELIT	ERÄPÄIVÄ 24-04-20	--

Kuva 9: Alkuosa *Wingspanin* (2019) sivusta pääkaupunkiseudun alueen yleisten kirjastojen yhteisessä *Helmet-järjestelmässä*.

Toinen silmiin pistävä asia on se, että espoolaisissa (Entresse, Sello, Tapiola) ja vantaalaisissa (Hakunila, Tikkurila) Helmet-kirjastoissa näyttäisi olevan lautapeleille jopa oma kirjastoaineistoluokkansa. Vain helsinkiläiset kirjastot ovat jostain syystä luokitelleet lautapelit edellisessä luvussa esiteltyyn pelien yleiseen kaatoluokkaan "798.2 Pelit".

Tämän tutkielman kannalta kiinnostavin informaatio löytyy kuitenkin Wingspanin (2019) Helmet-sivun loppuosasta (ks. kuva 10), jossa on annettu teoksen tarkemmat tiedot. Sivulta käy ilmi, että pelin teema on sisällönkuvailussa hyvin edustettuna: käyttäjälle on tarjolla sekä lyhyt, tekstimuotoinen tiivistelmä pelin teemasta ja taustatarinasta että joitakin teemaa kuvailevia asiasanoja (linnut, pesintä, munat, ruokinta). Loput varsinaisista asiasanoista kuvailevat sekalaisia aspektoja kuten pelin asemoitumista pelien luokittelussa (lautapelit, pelit, korttipelit) ja sen pelaajamäärää (yksinpelit).

Asiasanan "yksinpelit" käyttö ilman sen rinnalle lisättyä asiasanaa "moninpelit" tosin on hieman harhaanjohtavaa; Wingspan (2019) on kyllä *pelattavissa* yksinkin käyttämällä pelin mukana tulevaa, tietyn kaavan mukaisesti toimivaa automaattivastustajaa, mutta mikään varsinainen yksinpeli se ei ole. Lisäksi asiasana "korttipelit" ei ehkä tämän pelin kohdalla ole kovin relevantti, koska vaikka korteilla onkin pelissä keskeinen asema, kyseessä on kuitenkin hyvin selkeästi lautapeli, ei korttipeli. Wingspan (2019) ei ehkä ole aivan sitä, mitä asiasanalla "korttipelit" aineistoa selaava käyttäjä tyypillisesti etsii.

Helmet-järjestelmässä käytössä olevat asiasanat lienevät peräisin joko *Yleisestä suomalaisesta asiasanastosta* (YSA) tai – toivottavammin – jo *Yleisestä suomalaisesta ontologiasta* (YSO), jonka käyttöön Suomessa ollaan yleisissä kirjastoissakin siirtymässä<sup>14</sup>. Niinpä Helsingin kaupunginkirjastossa on käytettävissä lautapeliinkin sisällönkuvailuun vain niitä asiasanoja, joita YSAssa tai YSOssa on tarjolla. Luvuissa 4.6.2 ja 6.2.1 esiin nousseiden, muiden kuin teemaan ja tarinallisuuteen liittyvien lautapeliin sisällöllisten ominaispiirteiden kuvailemisen osalta tämä on valitettavaa, sillä kuten edellä todettiin, YSO:n käsitevalikoima on lautapeliin jaottelun ja sisältötiedon osalta erittäin puutteellinen.

---

14 Yleisen suomalaisen asiasanaston (YSA) ylläpito on lakkautettu vuonna 2019 ja sen resurssit on siirretty Yleisen suomalaisen ontologian (YSO) ylläpitoon.



## Teoksen tiedot

---

Tekijä	Hargrave, Elizabeth, designer
Teoksen nimi	<b>Wingspan</b> / designed by Elizabeth Hargrave ; illustrated by Natalia Rojas, Ana Maria Martinez Jaramillo, and Beth Sobel
Julkaisutiedot	St. Louis : Stonemaier Games, [2019] ©2019
Standarditunnus	653341029102 pelipakkaus
Huomautus	1-5 pelaajalle Ikäsuositus 10+ Pelin kesto 40-70 min Mechanics : dice rolling, hand management, set collection Mekaniikat : nopanheitto, kädenhallinta, settien keräys 1 bird tray, 5 player mats, 1 birdfeeder dice tower, 170 bird cards, 26 bonus cards, 75 egg miniatures, 5 custom dice, 40 wooden action cubes, 103 food tokens, 8 goal tiles, 1 first player token, 1 scorepad, 1 appendix, 1 rulebook. (For solo play : 11 automa cards, 2 actions summary cards, 2 end-of-round goal scoring cards, 1 current round tracker card, 1 automa rulebook)
Tiivistelmä	You are bird enthusiasts - researchers, bird watchers, ornithologists, and collectors - seeking to discover and attract the best birds to your network of wildlife preserves. Each bird extends a chain of powerful combinations in one of your habitats (actions). These habitats focus on several key aspects of growth: gaining food, laying eggs and drawing even more birds. After four rounds the winner is the player with the most accumulated points from birds, bonus cards, end-of-round goals, eggs, cached food, and tucked birds.
Kieli	englanti
Palkinto	Spiel des Jahres 2019 : Kennerspiel des Jahres
Aineistolaji	LAUTAPELI / BRÄDSPEL
Url	<a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/266192/wingspan">https://boardgamegeek.com/boardgame/266192/wingspan</a>
Ulkoasu	1 lautapeli + 3 sääntövihkoa kotelo 30 x 30 x 8 cm
Asiasana	<a href="#">lautapelit</a> <a href="#">pelit</a> <a href="#">korttipelit</a> <a href="#">yksinpelit</a> <a href="#">linnut</a> <a href="#">pesintä</a> <a href="#">munat</a> <a href="#">ruokinta</a>
Aiheryhmä	82
Helsingin luokka	798.2
Espoon luokka	79.813
Vantaan luokka	79.813
Muu tekijä	<a href="#">Rojas, Natalia, kuvittaja</a> <a href="#">Martinez Jaramillo, Ana Maria, kuvittaja</a> <a href="#">Sobel, Beth, kuvittaja</a>

[↑ Takaisin ylös](#)

*Kuva 10: Loput Wingspanin (2019) sivusta pääkaupunkiseudun alueen yleisten kirjastojen yhteisessä Helmet-järjestelmässä.*

Kuten kuvasta 10 käy ilmi, lautapelejä Helmet-järjestelmään kuvailevat tahot ovat kuitenkin löytäneet tavan kiertää lautapelejä koskevan virallisen asiasanatiedon puutteita:

lautapeliin teostietojen "Huomautus"-kenttään on lisätty koko joukko lautapeliharrastajille keskeisiä sisältöpiirteitä. Sieltä käyvät ilmi pelin mahdolliset pelaajamäärät, ikäsuositus, kesto, keskeisimmät pelimekanismit ja jopa yksityiskohtainen lista pelilaatikon sisällöstä. Toisin kuin virallisilla asiasanoilla, "Huomautus"-kentän tiedoilla ei kuitenkaan pääse linkkiä klikkaamalla selaamaan muuta samalla piirteellä varustettua kirjastoaineistoa, mutta tämänkin ongelman pystyy esimerkiksi pelimekanismien osalta kiertämään syöttämällä haluttu pelimekanismi itse käsin Helmet-järjestelmän hakukenttään; "Huomautus"-kentänkin tiedot jäävät kyllä Helmet-järjestelmän hakuun. Tämä ei ehkä ole kaikkein kätevin ratkaisu ja saattaa vaatia järjestelmän käyttäjältä jo astetta korkeampaa IT-järjestelmiin perehtyneisyyden tasoa, mutta pelimekanismilla hakeminen kuitenkin toimii edes jotenkin, mikä luultavasti palvelee useimpia kirjaston kokoelmaa selailevia lautapeliharrastajia jo melko hyvin.

Muiden kuin pelimekanismien osalta "Huomautus"-kentässä listattujen ominaispiirteiden toimiminen manuaalisessa aineistohaussa on kuitenkin ongelmallisempaa. Helmet-järjestelmän hakukenttään voi kyllä kirjoittaa esimerkiksi "ikäsuositus 10+" tai "pelin kesto 40-70", mutta hakukriteereiksi nämä ovat turhan yksityiskohtaisia tietoja. Esimerkiksi jälkimmäisellä merkkijonolla tehty haku Helmet-tietokantaan nimittäin tuottaa hakutulokseksi tasan yhden pelin, kyseisen Wingspanin (2019). Lisäksi lautapeliharrastajan tyypillinen tiedontarve saattaa olla jo lähtökohtaisesti luonteeltaan epämääräisempi; oma tenava saattaa esimerkiksi olla vasta 8-vuotias mutta jo kokenut ja osaava lautapelaaja, ja hakusessa olla jokin epämääräisesti "noin tunnin" kestävä peli. Kätevämpää olisikin pystyä rajaamaan hakua vaikkapa kaikkiin 7-12+ -vuotiaille ikäsuositeltuihin lautapeleihin tai arvioidulta kestoaltaan aikahaarukkaan 40-80 minuuttia osuviin peleihin - tai kaikista mieluiten vielä yhdistämään nämä ominaisuudet samaan hakuun, jolloin hakutulokseksi saataisiin suoraan lista molemmat hakukriteerit täyttäviä lautapelejä.

Lisäksi Helmet-järjestelmänkin lautapelisivuilta puuttuu monenlaista lautapeliharrastajille olennaista informaatiota. Esimerkiksi lautapelin kohderyhmää ei (aina) ole listattu, kuten on laita Wingspaninkin (2019) tapauksessa, joskin rivien välistä voi lukea kohderyhmätietoakin tutkimalla ikäsuositusta ja etenkin mainintaa Wingspanille (2019)

myönnetystä arvostetusta *Spiel des Jahres 2019* -palkinnosta harrastajapeliin kategoriassa. Pelin saaman palkinnon nimi tosin on annettu vain saksaksi (*Spiel des Jahres 2019: Kennerspiel des Jahres*), ja vaikka monille lautapeliharrastajille onkin lautapeliin alan Saksa-keskeisyyden ansiosta usein kertynyt vähintäänkin auttavat "lautapelisaksan" taidot, keskivertokäyttäjä ei saksankielistä *Kennerspiel*-termiä harrastajapeliin välttämättä tunnista. Lisäksi jotkin Wingspanin (2019) Helmet-sivun tiedoista on annettu myös vain englanniksi, kuten komponenttilistaus ja temaattinen tiivistelmä, mutta tämä on sikäli perustellumpaa, että koko pelin kielenä on englanti ja sitä pelaavan on joka tapauksessa taidettava edes auttavasti englantia. Wingspanista (2019) ei toistaiseksi (maaliskuussa 2020) ole vielä ilmestynyt suomenkielistä laitosta.

Muita Wingspanin (2019) Helmet-kuvailusta puuttuvia sisällöllisiä ominaispiirteitä ovat tieto pelin genrestä (kyseessä on strategiapeli) tai pelaajien välisistä suhteista pelin aikana (kilpailullinen peli, jossa kaikki pelaavat yksin toisia vastaan). Lisäksi käyttäjille hyödyllinen saattaisi olla jonkinlainen arvio pelin pelaamisen yleisestä mutkikkoudesta, esimerkiksi samaan tapaan kuin BoardGameGeek-sivustolla, jolla käyttäjien annetaan itse äänestää pelin "painosta" (engl. *weight*).

Yhteenvetona voidaan todeta, että lautapeliin sisällöllisistä ominaispiirteistä teeman ja tarinallisuuden kuvailu on Helmet-järjestelmän lautapelisivuilla toimivaa ja riittävän kattavaa, sillä käytössä olevan YSAN tai YSON termit antavat siihen hyvät työkalut, ja lisäksi tällaisessa kirjastoaineiston temaattisessa sisällönkuvailussa kirjastohenkilökunnalla on jo vanhastaan pitkät perinteet ja hyvä asiantuntemus. Muiden edellä hahmoteltujen lautapeliin sisällöllisten ominaispiirteiden osalta tilanne Helmet-järjestelmässä sen sijaan on kehnompaa; osaan ei ole otettu lainkaan kantaa (pelin kohderyhmä, genre, mutkikkuus, pelaajienväliset suhteet pelin aikana), osa taas on jouduttu lisäämään nykyisen sisällönkuvailujärjestelmän puutteita kiertäen (pelin pelaajamäärä, ikäsuositus, kesto ja pelimekanismit).

Pelitutkimuksen näkökulmasta tilanne on siis se, että lautapeliin *narratologinen*, tarinallinen ulottuvuus on Helmet-järjestelmän asiasanoituksissa vangittu melko hyvin, mutta *ludologinen*, pelin rakenteeseen ja pelikokemukseen liittyvä ulottuvuus sen sijaan on

huomioitu puutteellisesti. Lautapeli on kulttuurituotteena kokemuksellinen, vuorovai-  
kutuksellinen aktiviteetti, eikä sen sisältöä voida riittävällä tarkkuudella kuvailla jos kes-  
kitytään pelkästään narratologisiin aspekteihin. Kirjallisuuden tai elokuvan sisällönku-  
vailun kohdalla pelkkä narratologia saattaa riittää, lautapelin kohdalla ei.

Koska yleiset kirjastot saavat käyttämänsä sisällönkuvailun asiasanat YSOsta, tilanteen  
korjaamiseksi tulisi parannella YSON käsitteistöä erityisesti lautapeliin sisällöpiirteitä  
kuvaavan tiedon osalta nykyistä huomattavasti kattavammaksi ja johdonmukaisemmak-  
si. Jonkinlaiset yleisluontoisetkin pelialan käsitteet olisivat luultavasti tarpeen, sillä  
digitaalistenkaan pelien sisällönkuvailun tila ei Suomen yleisissä kirjastoissa vaikuta ai-  
van ihanteelliselta.

Lautapelin sisällönkuvailuterminin uudistamisen lisäksi soisi kirjastojen käyttäjille tar-  
joamien aineiston hakujärjestelmien kehittyvän siten, että niin lautapeliin kuin muun-  
kin tyyppisen aineiston haussa olisi mahdollista yhdistellä samanaikaisesti useampia  
erilaisia sisällöllisiä ominaispiirteitä, kuten edellä kuvatussa esimerkissä kesto- ja tie-  
tyt mittaisen ja lisäksi ikäsuositukseltaan tietyn ikäisille lapsille soveltuvan lautapelin  
hakemisesta.

## **6.4 Ehdotus lautapeliin sisällönkuvailun malliksi**

Luvussa 4.6.2 hahmoteltiin alustavasti lautapelejä sivuavan tutkimuksen kirjallisuuskat-  
sauksessa viisi esiin nousutta lautapeliin sisällöllistä ominaispiirrettä: *teema ja tarina*,  
*pelimekanismit*, *genre*, *pelaajien väliset suhteet pelin aikana* sekä *kohderyhmä*. Edellä  
luvussa 6.2.1 tarkasteltiin myös muita lautapeliin sisältötietoa tuottavia tahoja, ja ha-  
vaittiin, että edellä mainittujen piirteiden lisäksi monet toimijat kuvailevat lautapelejä  
myös pelin *pelaajamäärään*, arvioitua *kestoon* ja pelaamisen *mutkikkouteen* liittyvillä  
sisältötiedoilla. Näiden havaintojen pohjalta koostetaan seuraavassa ehdotus siitä, mil-  
tä lautapeliin sisällönkuvailun malli voisi näyttää.

### **6.4.1 Teema ja tarina**

Vaikka teeman ja käsikirjoitetun taustatarinan merkitys ei ole lautapeleissä niin suuri  
kuin esimerkiksi digitaalisissa peleissä (ks. luku 4.4 ja 4.6.2), ne eivät ole millään muo-

toa yhdentekeviä. Lisäksi lautapelikokemuksen aikana syntyy erityisen paljon niin sa-  
nottua *emergenttiä tarinallisuutta*, jonka pelaajat luovat pelin tuoksinassa itse. Laut-  
pelille luotu teema omalta osaltaan ohjaa, mutta ei kuitenkaan rajoita tämän emergen-  
tin tarinallisuuden syntyä.

Lautapelin teeman ja tarinallisuuden kuvailu tuskin tuottaa kirjastoaineistojen sisällön-  
kuvailijoille ongelmia: tämän ominaispiirteen osalta lautapelin kohdalla voidaan nimit-  
tään toimia aivan kuten vaikkapa kirjallisuuden, musiikin tai elokuvienkin. Teeman ja ta-  
rinallisuuden ominaispiirteen alle sijoittuvat siis esimerkiksi lautapelin ajan, paikan, ta-  
pahtuman tai siinä esiintyvien henkilöiden tai yhteisöjen kuvaukset, eli sellaiset aspek-  
tit, jotka esimerkiksi kirjallisuuden sisällönkuvailun kohdalla usein mielletään kirjan *ai-  
heiksi*. Tällaisesta sisällönkuvailusta kirjastohenkilökunnalla on jo ennestään pitkät pe-  
rinteet ja vankka asiantuntemus.

Lautapelin teemaa ja tarinaa kuvaileviksi asiasanoiksi kelpaakin siis käytännössä joukko  
mitä tahansa sopivia YSON tai muun kirjastossa käytössä olevan asiasanaston käsitteitä.  
Asiasanojen lisäksi lautapeliensä teemaa voitaisiin luonnehtia myös lyhyellä teksti-  
muotoisella tiivistelmällä samaan tapaan kuin kaunokirjallisuuttakin. Helpoimmillaan  
tällainen kuvaus löytyy suoraan pelin takakannesta tai julkaisijan verkkosivuilta, joskin  
vieraskielisten lautapeliensä tiivistelmäkuvausten tapauksessa saattaa joutua tekemään  
hieman käännöstyötä. Myös lautapelin sääntökirjan alusta voi usein löytää sanallisen  
tiivistelmän pelin teemasta.

#### **6.4.2 Pelimekanismit**

Pelimekanismit ovat joukko lautapelin sääntöihin kirjattuja toimintamalleja, jotka mää-  
rittelevät, mitä pelaajat voivat pelin aikana tehdä. Valitut pelimekanismit myös omalta  
osaltaan ohjaavat sitä, *millaista emergenttiä tarinallisuutta pelikokemuksen aikana syn-  
tyy*. Esimerkiksi *heitä ja liiku* (engl. *roll and move*), *pakanrakennus* (engl. *deck building*),  
*satunnainen vuorojärjestys* (engl. *random turn order*), *toimintapisteet* (engl. *action  
points*) ja *aluehallinta* (engl. *area control*) ovat kaikki lautapeleissä yleisesti käytettyjä  
pelimekanismeja.

Lautapeleissä pelimekanismit ovat paljon näkyvämpi piirre kuin esimerkiksi digitaalisissa peleissä, sillä koska pelaajat ovat lautapelikokemuksessa *itse* vastuussa sääntöjärjestelmän ylläpitämisestä, sallitut toimintamallit on tätä varten kuvattava sääntökirjassa hyvin eksplisiittisesti ja tarkasti.

Engelstein ja Shalev (2019) ovat julkaisseet laajuudessaan ja kattavuudessaan täysin vertaansa vailla olevan lautapelimekanismien ensyklopedian *Building Blocks of Tabletop Game Design – An Encyclopedia of Mechanisms*, jota myös lautapeliharrastajien suosituin lautapeliverkkosivusto BoardGameGeek on hiljattain siirtynyt käyttämään. Tämä teos on lähes itsestään selvä valinta lautapelimekanismien lähteeksi ehdotettuun lautapeliin sisällönkuvailun malliin. Ensyklopedian käyttö lähteenä lautapeliin sisällönkuvailussa *Suomen* yleisissä kirjastoissa vaatisi kuitenkin ehdottomasti ensin koottujen pelimekanismien nimien suomennostyön mieluiten yhden tai useamman suomalaisen lautapeliasiantuntijan toimesta; ehkä tämän työn pystyisi jopa jotenkin joukkoistamaan tai talkoistamaan pienemmän asiantuntijajoukon kesken.

On kuitenkin huomattava, että Engelsteinin ja Shalevin (2019) mukaan heidän lautapelimekanismissa ensyklopediaa ei ole varsinaisesti tarkoitettu kaikenkattavaksi listaksi tai minkäänlaiseksi normatiiviseksi auktoriteetiksi; täysin tyhjentävää lautapelimekanismien kokoelmaa he pitävät potentiaalisesti jopa mahdottomana laatia. He tunnustavatkin, että esimerkiksi tarinankerrontaan, sorminäppäryyteen tai pantomiimiin liittyvien lautapelimekanismien ryhmiä on ensyklopediassa raapaistu vain pinnallisesti. Lisäksi lautapelimekanismien joukko ei millään muotoa ole suljettu, vaan uusia pelimekanismeja kehitetään tuon tuosta.

Engelsteinin ja Shalevin (2019) lautapelimekanismien ensyklopedia on kuitenkin toistaiseksi ylivoimaisesti paras resurssi, jota aiheesta on laadittu. Kaikkiaan ensyklopediassa on listattu 184 eri lautapelimekanismia, jotka on jaoteltu vielä alakategorioihin sen mukaisesti, mihin lautapelin ominaisuuteen, toimintoon tai tilanteeseen ne liittyvät. Tämä jako tosin ei liene millään muotoa välttämätön lautapeliin kuvailemiseksi kirjastojärjestelmissä, vaan sen voi ajatella palvelevan lähinnä lautapelitutkijoita ja -suunnittelijoita.

Kannattaa myös huomata, että vaikka lautapelin sisällönkuvailu käytettyjen pelimekanismien osalta vaatii yleensä huomattavaa perehtyneisyyttä lautapeliin maailmaan, ei lautapelin sisällönkuvailusta vastaavan kirjastohenkilökunnan välttämättä tarvitse olla lautapeliasiantuntijoita, sillä kuten edellä mainittiin, myös BoardGameGeek-sivusto on siirtynyt<sup>15</sup> käyttämään Engelsteinin ja Shalevin (2019) pelimekanismien kuvailujärjestelmää. Riittää siis, että osaa käydä katsomassa sivustolta kuvailtavana olevan lautapelin pelimekanismit ja tuntee niiden suomennokset. Tätä varten tarvittaisiin suomennettu pelimekanismisanasto.

### **6.4.3 Pelaajienväliset suhteet pelin aikana**

Pelaajienväliset suhteet pelin aikana kertovat, millaiseksi pelaajien roolit ja peliin osallistumisen tavat on lautapelissä suunniteltu. Toiset pelitutkijat näkevät nämä roolit vain osana pelimekanismijärjestelmää, mutta koska lautapelaaminen on korostuneen sosiaalinen aktiviteetti (ks. luku 4.2 ja 4.6.2), on perusteltua nostaa pelaajienväliset suhteet pelin aikana aivan omaksi lautapeliin ominaispiirteekseen.

Yleistä lautapelitaksonomiaa työstänyt David F. (2010) jaottelee lautapelit pelaajienvälisen suhteiden perusteella kuuteen kategoriaan (ks. myös luku 4.6.2):

- kilpailulliset pelit, joissa kukin pelaaja pelaa yksin kaikkia muita yksittäisiä pelaajia vastaan;
- yhteistyöpelit, joissa pelaajat pelaavat kaikki samassa joukkueessa yhdessä "peiliä vastaan";
- puoliyhteistyöpelit, joissa yksi pelaajista pelaa yksin kaikista muista pelaajista koostuvaa joukkuetta vastaan;
- joukkuepelit, joissa pelaajat jakautuvat kahteen tai useampaan vähintään kahden hengen joukkueeseen, jotka pelaavat toisiaan vastaan;

---

15 HUOM: On tosin mahdollista, että osa vanhemmista BoardGameGeek-sivustolle lisätystä lautapeleistä jätetään kokonaan konvertoimatta uuteen pelimekanismien kuvailujärjestelmään; ks. Alden (2019).

- salaisten roolien pelit, joissa pelaajat arvotaan salaisesti kahteen tai useampaan joukkueeseen, joihin kuuluvista henkilöistä kukin pelaaja tietää aluksi vain itsensä ja joissa tyypillisesti pyritään pelin aikana selvittämään toisten pelaajien identiteetit;
- 2vs2-pelit, jotka ovat alun perin kilpailulliseksi suunniteltujen pelien vaihtoehtoisia joukkuemuotoisia pelitapoja.

Tämä vaikuttaa olevan toistaiseksi perusteellisin ja olemassa olevien lautapeliin pelaajarooleja systemaattisimmin kuvaileva tapa luokitella pelaajien välisiä suhteita, joten se on valittu mukaan ehdotettuun lautapeliin sisällön kuvailun malliin.

#### **6.4.4 Kohderyhmä**

Lautapelin kohderyhmän on saattava olla määritelty jo lautapelin suunnittelija ja/tai julkaisija, mutta jos tietoa ei ole saatavilla, voidaan yrittää päätellä, mille lautapelaajien alaryhmälle pelin voisi kuvitella muun muassa teemoiltaan, kestoiltaan, pelimekanismeiltaan, genreiltään tai pelaajien välisiltä suhteiltaan parhaiten sopivan.

Tyypillisin tapa jakaa lautapelit kohderyhmän mukaan on luokitella ne kolmeen ryhmään:

- *lastenpelit*, jotka ovat säännöiltään yksinkertaisia, teemoiltaan harmittomia, nopeita oppia ja tyypillisesti melko lyhytkestoisia (korkeintaan puolisen tuntia);
- *perhepelit*, jotka ovat säännöiltään melko helppoja, teemoiltaan harmittomia, nopeahkoja oppia, pelimekanismeiltaan riittävän haastavia kiinnostaakseen myös lasten vanhempia ja tyypillisesti kestoiltaan korkeintaan keskipitkiä (noin tunnin mittaisia);
- *harrastajapelit*, jotka saattavat olla säännöiltään monimutkaisia, teemoiltaan aikuisempaan makuun sopivia, syvällisempää perehtymistä vaativia, pelimekanismeiltaan monipuolisia ja kestoiltaan keskipitkiä tai pitkiä (tunnista yli kolmeenkin tuntiin).



Tätä kohderyhmäjakoja tunnustavat niin lautapelijulkaisijat, lautapelijälleenmyyjät, lautapelialalla myönnettävät palkinnot kuin lautapeliharrastajatkin, joten se on ehdottoman hyödyllinen lisä lautapeliin sisällönkuvailun malliin.

#### 6.4.5 Kesto

Edellä (ks. luku 6.2.1) havaittiin, että monet lautapeliin sisältötietoa tuottavat tahot kuvailevat ja ryhmittelevät lautapelejä myös niiden arvioitun keston suhteen. Lautapelin yhden pelikerran keston mieltäminen nimenomaan *sisällölliseksi* ominaispiirteeksi (ulkoisen, identifioivan piirteen sijaan) saattaa aluksi vaikuttaa epäintuitiiviselta. Sisältöpiirteeksi lukemista puoltaa kuitenkin muutama seikka:

- Toisin kuin esimerkiksi musiikkiäänitteen tai elokuvan tapauksessa, lautapelin kesto on vain viitteellinen<sup>16</sup> arvio siitä, kuinka kauan yhden pelikerran läpikäymiseen menee. Lautapeli on kokemuksellinen aktiviteetti, ja viime kädessä lautapelikokemuksen kesto riippuu täysin pelaajista itsestään.
- Lautapelin kesto on vahvasti sidoksissa pelin muuhun sisältöön, ja julkaisijan antama kestoarvio saa tyypillisesti lautapeliharrastajan tekemään monia implisiittisiä oletuksia pelin muusta sisällöstä: mutkikkuudesta, genrestä, soveltuvuudesta tietylle kohderyhmälle sekä käytettyjen pelimekanismien määrästä ja niiden monimutkaisuudesta. Jos pelin kesto esimerkiksi on lyhyt, siinä ei luultavasti ole käytetty kovin montaa eri pelimekanismia, eivätkä ne voi olla kovin monimutkaisia. Keston voikin ajatella olevan eräänlainen kokonaisindikaattori pelin suunnitteluelementtien määrälle, monimutkaisuudelle ja detaljien tasolle.
- Lautapelin kesto nivoutuu myös yhdessä sen mutkikkuuden kanssa hieman epämääräiseksi käsitteeksi pelin "painosta": kevyt lautapeli on nopea pelata ja mutkikkuudeltaan helppo, kun taas *raskas* lautapeli on kestoiltaan pitkä ja mutkik-

---

<sup>16</sup> Lautapelin julkaisijat arvioivat pelien kestoja itse asiassa toisinaan pahastikin väärin; etenkin raskaammissa harrastajapeleissä saattaa joskus kestää jopa kaksi kertaa arvioitua aikaa pidempään, etenkin ensimmäisillä pelikerroilla.

kuudeltaan vaikea. Usein näkee käytettävän myös luonnehdintaa *keskiraskas* näiden kahden ääripään välimaastoon sijoittuvista peleistä.

- Lisäksi lautapelin kesto näyttää yhdessä pelin mutkikkuuden kanssa olevan myös yksi mahdollisista lautapeliä genrenmuodostusperiaatteista (ks. luku 6.4.8).

Näistä syistä tässä ehdotetussa lautapeliä sisällönkuvailun mallissa pelin kesto on laskettu nimenomaan sisällönkuvailun eikä luetteloinnin osa-alueen alaiseksi ominaispiirteeksi.

#### **6.4.6 Mutkikkuus**

Lautapelin mutkikkuus on lautapelin omaksumisen ja pelaamisen yleisestä monimutkaisuudesta kertova ominaispiirre, ja siihen sisältyy usein implisiittisenä myös arvio pelin sääntöjen helppolukuisuudesta, ymmärrettävyydestä ja sääntökirjan paksuudesta. Lisäksi mutkikkuuden voi tulkita kertovan myös siitä, kuinka paljon pelin pelaaminen vaatii pelaajilta *taitoa* silkan onnen vaikutuksen sijaan.

Kuten edellä (6.2.1) todettiin, lautapeliä mutkikkuudesta saattavat tuottaa tietoa esimerkiksi erilaiset peliarkistojen tai lautapeliverkkosivustojen kaltaiset tahot, mutta myös kaupalliset, lautapelejä julkaisevat tahot. Yksinkertaisimmillaan lautapelin mutkikkuutta koskevaa sisältötietoa siis löytyy jo pelilaatikon kylkeen painettuna, mutta jos sellaista ei ole, pelin mutkikkuudesta voi sisällönkuvailussa laatia esimerkiksi lyhyen sanallisen luonnehdinnan tai antaa karkeamman mutkikkuusarvion jonkinlaisella numeerisella asteikolla (esimerkiksi 1–5). Pelimekanismien selvittämisen tapaan myös lautapelin mutkikkuuden arviointi tosin vaatii sisällönkuvailijalta jo pintapuolista tarkempaa perehtymistä peliin ja luultavasti myös lautapelejä koskevan asiantuntemuksen korkeampaa tasoa.

Jos kirjastossa käytetyn verkkokirjastojärjestelmän ominaisuudet siis sen vain sallivat, niin kaikista helpoimmin lautapelin mutkikkuustiedon voisikin kerätä järjestelmän käyttäjiltä itseltään: lautapeliä pelaajat ovat usein itse parhaita asiantuntijoita pelin mutkikkuutta koskevan tiedon arvioinnissa. Esimerkiksi lautapeliharrastajien BoardGame-

Geek-sivustolla on jo käytössä käyttäjälähtöinen pelien mutkikkuusarviointi; kunkin järjestelmään syötetyn pelin kohdalla on nähtävissä käyttäjien äänestämä keskiarvo pelin mutkikkuudelle, josta sivustolla käytetään termiä "paino" (engl. *weight*).

#### 6.4.7 Pelaajamäärä

Pelaajamäärällä kuvataan sitä, montako pelaajaa lautapeliä voi vähimmillään ja enimmillään samanaikaisesti pelata. Tieto on lähes poikkeuksetta painettu lautapelilaatikon kylkeen numeerisena vaihteluvälinä. Joskus tarjolla saattaa olla myös arvioita siitä, millä pelaajamäärällä lautapeli on *parhaimmillaan*; vaikka jokin peli olisikin sääntöjensä puolesta pelattavissa monellakin eri pelaajamäärällä, se ei aina tarkoita sitä, että pelikokemuksesta muodostuu kaikilla pelaajamäärillä aivan yhtä miellyttävä tai toimiva. Esimerkiksi BoardGameGeek-sivustolla käyttäjät voivatkin itse äänestää mielestään sopivimpia pelaajamääriä kullekin lautapelille, ja äänestystulokset näytetään pelin sivulla.

Lautapelin sisällön kuvailuun pelaajamäärän käsite nivoutuu siten, että pelit ovat sisällöllisesti yleensä hyvin erityyppisiä sen mukaan, monelleko pelaajalle ne on tarkoitettu:

- Yksinpeli on tyypillisesti jonkinlainen älyllinen mittelö peliä itseään vastaan: strategiapeli, pulmapeli, pakopeli (suosittujen pakohuoneiden lautapeliversio) tai yksin pelattava sotapeli, jossa pelitilanne toimii pelaajaa vastaan historiallisten käänteiden mukaisesti.
- Moninpelit ovat sekalaisempi joukko, mutta niitä luonnehtii yleensä<sup>17</sup> jonkinlainen interaktio muiden pelaajien kanssa, joko suoraan tai välillisesti esimerkiksi kilpailuna samoista rajallisista resursseista. Kilpailullisissa moninpeleissä tavoitteena on saavuttaa parempi tulos kuin muilla pelaajilla, yhteistyöpelit taas ovat jo määritelmällisesti moninpelejä ja niissä pelaajat työskentelevät yhdessä jonkin tavoitteen saavuttamiseksi.
- Hyvin monen pelaajan pelit (6 henkeä tai enemmän) ovat tyypillisesti tavoitteeltaan hauskanpitoon keskittyviä pelejä, joko koko perheen seurapelejä tai nuori-

---

17 Jos pelaajien välinen interaktio on moninpelattavassa lautapelissä kovin vähäistä, usein näkee lautapeliharrastajien kutsuvan sitä hieman pejoratiivisesti termillä "moninpelipasianssi".

son suosimia party- eli bilepelejä. Pelimekanismit ovat yksinkertaisia, mutkikkuustaso helppo ja kesto lyhyehkö, mutta teema saattaa olla enemmän aikuisen makuun sopiva, joskus jopa räähävitön. Hyvin monen pelaajan pelien kategoriasta voi löytyä myös joitakin vakavahenkisempiäkin pelejä, kuten erilaisia trivia- eli tietovisapelejä.

#### 6.4.8 Genre

Lautapeligenrejen määrittely osoittautui edellä (ks. luku 4.6.2) hyvin ongelmalliseksi. Mitään yleisesti hyväksyttyä lautapelien genrejaottelua ei ole vielä kehitetty, ja edellä (ks. luku 6.2.1) spekuloidiin, että lautapeligenret saattavat olla syntyneet pikemminkin spontaanisti lautapeliharrastajien omista lautapelien sisällönkuvailutarpeista nousevina käsitteinä kuin jonkin auktoriteettiasemassa olevan tahon sanelemina. Siksi niiden joukko on luonteeltaan niin epämääräinen, häilyvärajainen ja laajuudeltaan toistaiseksi tuntematon.

Genrenmuodostusperiaatteeksi vaikuttaakin lautapeleillä kelpaavan itse asiassa *mikä tahansa* edellä mainituista sisällöllisistä ominaispiirteistä:

- *teeman* mukaisia lautapeligenrejä: junapelit, sotapelit, sivilisaatiopelit, fantasia-pelit, kauhupelit, scifipelit, urheilupelit
- *pelimekanismien* mukaisia lautapeligenrejä: noppapelit, muistipelit, sanapelit, kilpa-ajopelit, näppäryysoimet, rakentelupelit
- *pelaajienvälisten suhteiden* mukaisia lautapeligenrejä: edellä esitetty lautapelien jaottelu pelaajienvälisten suhteiden mukaan voidaan myös käsittää genrejaotteluksi
- *kohderyhmän* mukaisia lautapeligenrejä: edellä esitetty lautapelien jaottelu kohderyhmän mukaan voidaan myös käsittää genrejaotteluksi
- (yhdistetysti) *keston ja mutkikkuuden* mukaisia lautapeligenrejä: filleri- eli täytepelit (lyhytkestoisia, kevyitä ja usein helppoja pelata), monsteripelit (pitkäkestoisia, raskaita ja monimutkaisia pelata)

- *pelaajamäärän* mukaisia lautapeligenrejä: yksinpelit, kaksinpelit, moninpelit

Näiden lisäksi lautapeligenrejä vaikuttaa muodostuvan myös lautapelin pelaamisen tavoitteen mukaisesti:

- *pelitavoitteen* mukaisia lautapeligenrejä: strategiapelit, lautaroolipelit, elämyspelit, seikkailupelit, pakopelit, party- eli bilepelit, hyötypelit (muuta kuin viihdekäyttöä varten suunnitellut pelit; tyyppiesimerkki oppimispelit)

Ja myös lautapelien kilpailevien suunnittelukoulukuntien mukaisesti:

- *lautapelisuunnittelun koulukunnan* mukaisia lautapeligenrejä: saksalaistyyppiset eli europelit, amerikkalaistyyppiset eli ameritrash-pelit<sup>18</sup>

Lisäksi lautapelejä voidaan jaotella genreihin myös esimerkiksi niiden syntyajankohdan, kehitys- ja julkaisuhistorian tai tyyppillisen pelaajakunnan mukaan (ks. luku 4.6.2).

Lautapeliharrastajien käytössä olevien lautapeligenrejen kattavampi selvittäminen ja luokittelu vaatisikin mitä ilmeisimmin aivan oman tutkimustyönsä. Nykyisessä tilanteessa on lähinnä tyydyttävä toteamaan, että edellä lueteltuja lautapeligenreihin liittyviä käsitteitä näkee kyllä hyvinkin yleisesti lautapelien harrastuspiireissä käytettävän, mutta niiden käytön ei voida katsoa olevan kovin vakiintunutta tai johdonmukaista, ja käsitteiden sisällöllinen häilyvyys saattaa helposti aiheuttaa kärkeviäkin näkemyseroja lautapeliharrastajien välille.

#### **6.4.9 Yhteenveto**

Taulukkoon 2 on vielä koostettu edellä hahmotellun lautapelien sisällönkuvailun mallin sisältämät lautapelien sisällölliset ominaispiirteet sekä selitykset niiden mahdollisista arvoista. Teeman ja tarinan sekä pelimekanismien ominaispiirteitä kuvaavia mahdollisia arvoja on niin paljon, ettei niiden luetteleminen tässä ole järkevää. Lautapelin kesto ja mahdolliset pelaajamäärät on tapana antaa numeerisena vaihteluvälinä, ja mutkikkuu-

---

<sup>18</sup> Termillä "ameritrash" on syntyjään ollut pejoratiivinen konnotaatio, mutta sen halveksuva sävy on menettänyt merkitystään amerikkalaistyyppisten lautapelien harrastajien alettua itsekin käyttää tätä sanaa omasta peliharrastuksestaan.

den ilmaisemiseen on ehdotettu pariakin erilaista tapaa. Listaa genreistä sen sijaan ole tähän tohdittu edes yrittää laatia, sillä lautapeli-genrejaottelusta ei ole vielä olemassa mitään kattavaa, kokoavaa esitystä. Tämä vaatisikin tuekseen lisätutkimusta.

Lopuksi myös lautapeli-sisällönkuvailun oheen voisi olla hyödyllistä lisätä kirjaston käyttäjien omia arvioita pelistä, jos kirjastossa käytössä olevan verkkokirjastojärjestelmän ominaisuudet vain suinkin sen sallivat. Käyttäjearviot voisivat olla esimerkiksi arvosanoja jollakin numeerisella arvosteluasteikolla ja/tai tekstimuotoisia arvosteluita lainatuista peleistä. Näistä voisi olla etenkin lautapeliharrastustaan aloitteleville kirjastoasiakkaille paljon hyötyä.

<b>Lautapelin sisällöllinen ominaispiirre:</b>	<b>Piirteen mahdolliset arvot:</b>
1. teema ja tarina	Lähtökohtaisesti käy mikä tahansa sopiva YSON käsite, kuten muillakin kirjastoaineistotyypeillä  <i>Lista arvoista: ei lueteltavissa tässä (YSON käsitteet)</i>
2. pelimekanismit	Engelsteinin ja Shalevin (2019) esittämän lautapelimekanismien ensyklopedian mukaiset pelimekanismit – vaatii tosin ensin pelimekanismien nimien suomennostyön  <i>Lista arvoista: ei lueteltavissa tässä (184 eri pelimekanismia)</i>
3. genre	Kattava esitys lautapeligenreistä toistaiseksi vielä puuttuu – vaatii lisätutkimusta  <i>Ei tyhjentävästi lueteltavissa</i>
4. pelaajien väliset suhteet pelin aikana	David F:n (2010) esittämä lautapeliin jaottelu pelaajien välisen suhteiden mukaisesti  <i>Lista arvoista:</i> kilpailullinen peli yhteistyöpeli puoliyhteistyöpeli joukkuepeli salaisten roolien peli 2vs2-peli
5. kohderyhmä	Lautapeliin julkaisijoiden, jälleenmyyjien, harrastajien ja lautapelialan palkintojen yleisesti käyttämä lautapeliin kohderyhmäjaottelu  <i>Lista arvoista:</i> lastenpeli perhepeli harrastajapeli
6. kesto	Arvio pelin kestosta numeerisena vaihteluvälinä
7. pelaajamäärä	Pelin sallitut pelaajamäärät numeerisena vaihteluvälinä
8. mutkikkuus	Pelin julkaisijan ilmoittama tai sisällönkuvailijan itse laatima, sanallinen ja/tai numeerinen arvio pelin pelaamisen yleisestä haastavuudesta <b>JA/TAI:</b> Järjestelmän käyttäjien itse äänestämä numeerinen keskiarvo pelin pelaamisen yleisestä haastavuudesta

Taulukko 2: Ehdotus lautapeliin sisällönkuvailun malliksi.

## 7 LAUTAPELIHARRASTAJIEN NÄKEMYKSIÄ LAUTAPELIEN SISÄLTÖPIIRTEISTÄ

Edellä luvussa 6.4 hahmoteltiin ehdotus lautapelien paremman sisällönkuvailun malliksi. Seuraavaksi päätettiin tutkia, mitä mieltä lautapelien harrastajat ovat ehdotetuista lautapelien sisältöpiirteistä ja pitävätkö he mallia riittävänä. Tätä varten toteutettiin verkossa kyselytutkimus, johon haalittiin vastaajiksi suomalaisia lautapeliharrastajia.

### 7.1 Tutkimusasetelma

Lautapelien sisältöpiirteitä koskeva kysely pyrittiin kohdistamaan lautapelejä melko pitkään harrastaneille henkilöille, joilla katsottiin olevan parhaat valmiudet arvioida lautapelien sisällöllisiin ominaispiirteisiin liittyvää tietoa. Kyseessä on siis eräänlainen *eliittiotanta*, jossa informanteiksi valikoidaan sellaisia henkilöitä, joilta uskotaan saatavan kaikista luotettavinta tietoa tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi ja Sarajärvi 2002).

Käytännössä vastaajien kerääminen tapahtui mainostamalla verkkokyselyä erilaisissa lautapeliharrastajien käyttämässä sosiaalisen median kanavissa: Facebookin *Lautapelifanaatikot*-harrastajaryhmässä, *Suomen lautapeliseur*an keskustelufoorumilla, eräillä Suomen lautapeliseuran aktiivijäsenten Slack-keskustelukanavilla sekä kirjoittajan omille Facebook-kavereille, joista varsin moni on myös kokenut lautapeliharrastaja. Kutakin harrastajaa pyydettiin vastaamaan kyselyyn vain kerran, vaikka he saattoivatkin törmätä kyselyn mainostukseen useamman kanavan kautta. Kysely toteutettiin maaliskuun vaihteessa keuhäällä 2020.

Muodoltaan tutkimus toteutettiin *verkkolomakepohjaisena kyselynä*, jossa oli sekä pakollisia *strukturoituja kysymyksiä*, joissa oli valmiit vastausvaihtoehdot, että myös joitakin vapaaehtoisia *avoimia kysymyksiä*, joihin saattoi vastata haluamallaan tavalla vapaaseen tekstikenttään kirjoittaen. Kysymykset koskivat hahmotellun lautapelien sisällönkuvailun mallin piirteiden kiinnostavuutta ja keskeisyyttä lautapeliharrastajille ylellään ja erilaisissa tilanteissa sekä ehdotetun sisältöpiirrelistan riittävyttä ja toimivuutta kirjastotietokannan lautapelihaun rajaamisessa. Tarkempi kuvaus verkkokyselyn kysymyksistä on nähtävissä tämän tutkielman liitteessä 1.



Koska vastaajien määrä ei ollut ennalta tiedettävissä, pääpaino kyselyssä oli strukturoiduissa kysymyksissä. Avovastauksia käytettiin lähinnä tarjoamalla vastaajille mahdollisuus perustella ja selittää strukturoitujen kysymysten valintojaan. Koska perusteleviin avokysymyksiin vastaaminen ei ollut pakollista, analysoitavien avovastausten joukon arveltiin jäävän hallittavissa olevan kokoiseksi siinäkin tapauksessa, että kyselyyn vastaajien kokonaismäärä kasvaisi yllättävän suureksi.

## 7.2 Tutkimusmenetelmä

Kyselyn tuloksena saatiin sekä *strukturoitua aineistoa*, jossa pakollisista vastausvaihtoehdoista oli kysymyksen mukaan valittu joko yksi tai useampi, että *puolistrukturoitua aineistoa*, jossa haastateltaville esitettiin samat kysymykset, mutta he saattoivat kirjoittaa niihin vapaamuotoisia vastauksia – tai olla kokonaan vastaamatta niihin (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006). Näistä strukturoidun aineiston analysointiin soveltuvat parhaiten määrälliset eli kvantitatiiviset menetelmät, kun taas avovastausten analysointiin luonteva valinta on laadullinen eli kvalitatiivinen sisällönanalyysi.

Useimmat verkkokyselyn strukturoiduista kysymyksistä olivat luonteeltaan siinä määrin yksinkertaisia, että niiden tulokset päädyttiin vain visualisoimaan. Toisin sanoen vastaukset laskettiin yhteen ja saadut summat kerättiin *pylväsdiagrammeiksi*, jotka havainnollistavat kunkin lautapeliin sisältöpiirteiden saamia valintamääriä kysymyksenasettelun esittämässä tilanteissa.

Kysymys, jossa vastaajia pyydettiin asettamaan ehdotetut lautapeliin sisältöpiirteet omaan henkilökohtaiseen tärkeysjärjestykseensä, sen sijaan vaati enemmän prosessointia. Ensimmäiseksi vastaajien antamien vastausten painoarvot jouduttiin normalisoimaan, sillä käytettävissä olleen verkkokyselyohjelman rajallisten ominaisuuksien vuoksi tärkeysjärjestyskysymystä ei ollut mahdollista toteuttaa siten, että jonkin tärkeysjärjestysarvon valitseminen yhdelle sisältöpiirteelle sulkisi sen pois kaikilta muilta piirteiltä. Toisin sanoen vastaajien oli teoriassa mahdollista valita esimerkiksi vaikkapa kaikki kahdeksan sisältöpiirrettä kaikkein tärkeimmäksi piirteeksi eli asettaa niiden arvoksi 1. Useimmat vastaajat ymmärsivät kyllä antaa kunkin tärkeysarvon vain yhdelle piirteelle vaikka lomaketta ei saanutkaan pakottamaan valintaa poissulkevaksi, mutta

noin kolmasosa vastaajista oli käyttänyt samaa tärkeysarvoa kahdelle tai useammalle piirteelle, eli ongelma ei valitettavasti koskettanut vain muutamaa yksittäistä vastausta.

Jotta jokaisen vastanneen henkilön valinnoilla olisi siis sama suhteellinen painoarvo eikä ohjeiden vastaisesti tehdyillä valinnoilla olisi oikein muodostettua piirrejärjestystä suurempaa tai pienempää vaikutusta kunkin sisältöpiirteen saamien arvojen keskiarvoon, vastaajien tuottamat tärkeysarvojärjestysrivit normalisoitiin. Tämä tapahtui laskemalla kullekin arvoriville keskiarvo, jota verrattiin oikein muodostetun tärkeysjärjestysrivin keskiarvoon, joka on aina 4.5. Mikäli vastaajan tuottaman tärkeysjärjestysarvorivin keskiarvo poikkesi tästä, laskettiin rivin keskiarvon ja 4.5:n välinen suhde, jonka jälkeen kaikki vastausrivin arvot kerrottiin tällä saadulla suhdeluvulla. Näin uudelleenpainotulla vastausrivillä keskiarvoksi saatiin haluttu 4.5 ja rivin arvojen väliset suhteet säilyivät yhä muuttumattomina. Tämän jälkeen päästiin vihdoinkin laskemaan piirteiden tärkeysjärjestysaineistosta halutut luvut eli kunkin piirteen sama keskimääräinen painoarvo sekä piirteiden painoarvojen keskihajonnat.

Koska vapaiden tekstikenttien perusteleviin kysymyksiin vastaaminen ei ollut pakollista, avovastauksen määrä jäi odotetusti varsin hallittavissa olevan kokoiseksi. Avovastauksia lukiessa kävi tosin hyvin nopeasti selväksi, että vastaajat eivät aina olleet pitäytyneet kysymyksenasettelun puitteissa, vaan kirjoittaessaan selitystekstiä jonkin kysymyksen alle he saattoivat myös perustella vastauksiaan johonkin aivan toiseen kysymykseen. Yksittäiseen kysymykseen liittyvä seliteaineisto saattoi siis jakaantua lukuisten eri avokysymysten alaisuuteen.

Jotta avovastausaineisto olisi helpompi analysoida, se päätettiin *koodata*, eli aineistosta pyrittiin tunnistamaan ja merkitsemään eri väreillä ennalta määriteltäviä keskeisimpiä teemoja sekä muita aineistosta esiin nousseita, toistuvia elementtejä (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006). Värikoodauksen pohjalta eri aihepiireihin liittyvien vastaus- tai vastausten sisäisten lyhyempien tekstinpätkien - löytäminen oli aineiston varsinaista analyysiä tehdessä paljon nopeampaa ja helpompaa.

## 7.3 Tulokset

Lautapeli­harrastajille suunnattuun kyselyyn vastaaminen oli täysin anonyymiä, ja siihen vastasi lopulta 61 henkilöä. Saatu aineisto analysoitiin kvantitatiivisesti ja kvalitatiivisesti edellä kuvatuilla tavoilla, ja esiin nousi kolme pääteemaa:

- lautapeli­en sisältöpiirteiden yleiset painoarvot lautapeli­harrastajille;
- lautapeli­en sisältöpiirteiden tilannesidonnaiset merkitykset lautapeli­harrastajille;
- ehdotetun lautapeli­en sisällönkuvailun mallin riittävyys ja kattavuus sekä sisältöpiirteiden toimivuus mahdollisina kirjastotietokannan hakukriteereinä.

Seuraavassa on eritelty kyselyn tuloksia kunkin pääteeman osalta.

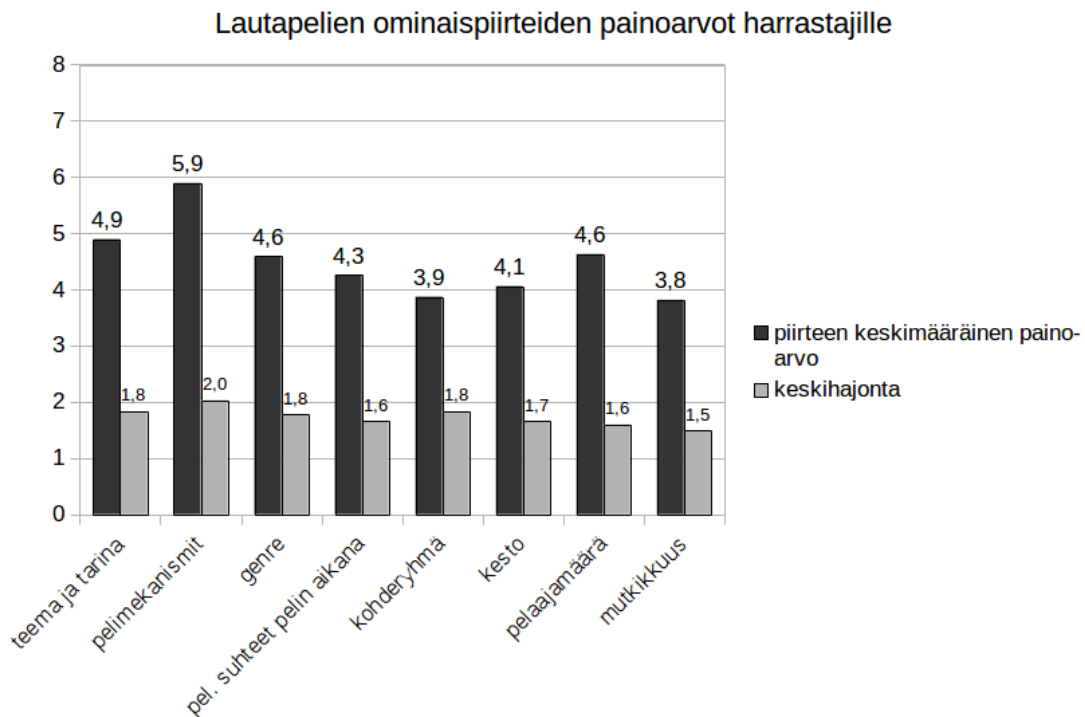
### 7.3.1 Lautapeli­en sisältöpiirteiden painoarvot harrastajille

Ensimmäiseksi tarkastellaan sitä, mitä mieltä kyselyyn vastanneet lautapeli­harrastajat olivat kunkin lautapeli­en sisältöä kuvaavan ominaispiirteen merkityksestä itselleen. Vastajia pyydettiin kyselyssä laittamaan kaikki kahdeksan lautapeli­en sisältöpiirrettä henkilökohtaiseen tärkeysjärjestykseen siten, että tärkein piirre saisi arvon 1 ja vähiten tärkeä arvon 8. Saatu aineisto konvertoitiin arvotuksiksi kääntämällä järjestysnumerot painoarvoiksi (tärkeimmän painoarvo = 8, vähiten tärkeän = 1) ja vastaajien kontribuutiot normalisoitiin (ks. luku 7.2), minkä jälkeen kullekin piirteelle laskettiin vastaajien antamien painoarvojen keskiarvo. Lisäksi laskettiin painoarvojen hajontaa mittaava keskihajonta, joka kertoo, paljonko vaihtelua kunkin piirteen arvotuksessa esiintyi.

Tulokset ovat nähtävissä kaaviossa 1. Kaaviossa korkeampi painoarvoluku tarkoittaa sisältöpiirteen suurempaa merkitystä vastaajille; jos 100% vastaajista olisi säännönmukaisesti äänestänyt kahdeksasta piirteestä jonkin yhden tietyn tärkeimmäksi, sen painoarvoluku olisi 8.0, ja vastaavasti jos kaikki olisivat olleet yksimielisesti sitä mieltä, että jokin tietty piirre on vähiten tärkeä, sen painoarvoluku olisi 1.0.

Tulosten mukaan lautapeli­harrastajat painottivat keskimäärin lautapeli­en ominaispiirteistä tärkeimmäksi *pelimekanismit* (painoarvoluku 5.9). Ero seuraavana olevaan *tee-*

maan ja tarinallisuuteen (4.9) on melko selvä, ja pian teeman ja tarinan perässä tulevat tasaväkisinä piirteet *genre* ja *pelaajamäärä* (4.6) sekä hieman kauempana *pelaajienväliset suhteet pelin aikana* (4.3). Sen sijaan lautapelin *kesto* (4.1), *kohderyhmä* (3.9) ja *mutkikkuus* (3.8) vaikuttavat jo olevan lautapeliharrastajille suhteessa vähemmän tärkeitä ominaisuuksia.



*Kaavio 1: Kyselyyn vastanneiden lautapeliharrastajien antamat keskimääräiset painoarvot kullekin lautapeliöien sisältöpiirteelle sekä painoarvojen keskihajonnat. (N=61)*

Pelimekanismien nousu tärkeimmän yksittäisen piirteön paikalle ei yllätä: jo lautapeliöien ominaispiirteitä alustavasti hahmoteltaessa (ks. luku 4.6.2) todettiin, että pelimekanismit ovat eräänlainen lautapeliöien selkäranka ja puitejärjestelmä kaikelle sille toiminnalle ja vuorovaikutukselle, jota pelin aikana voi tapahtua. Ne ohjaavat myös pelin aikana syntyvän emergentin tarinallisuuden muodostumista ja vaikuttavat merkittävästi siihen, millaiseksi pelikokemus muodostuu. Pelimekanismien arvotus kyselyssä korkealle kertoo siitä, että lautapeliöiharrastajat taitavatkin – vähintäänkin jollakin intuitiivisella tasol-

la - olla hyvin tietoisia lautapelin pelimekanismien keskeisestä merkityksestä pelikokemukselle.

Toisaalta, huomionarvoista on myös se, että juuri pelimekanismien piirteen kohdalla vastausten keskihajonta on suurimmillaan. Toisin sanoen vastaajat ovat juuri tämän piirteen painoarvon suhteen kaikista vähiten yksimielisiä; keskimäärin yksittäisten vastausten ero painoarvojen keskiarvoon nähden on 2.0. Pelimekanismien merkitys näyttääkin piirteistä voimakkaimmin jakavan lautapeliharrastajien mielipiteitä: osa pitää niitä varsin tärkeinä, osalle ne eivät ole niin kovin merkittäviä. Tähän aiheeseen olisi erittäin mielenkiintoista syventyä tarkemmin esimerkiksi jonkinlaisella lautapeliharrastajien demografiaa, pelimieltymyksiä ja lautapeliharrastuksen kestoa kartoittavalla lisätutkimuksella.

Lautapelin teeman ja tarinan sijoittuminen kärjen tuntumaan on myös mielenkiintoinen seikka. Etenkin raskaampien, saksalaistyyppisten strategialautapeli harrastajien kuulee varsin usein puhuvan peleihin ujutetuista tarinallisista elementeistä ylenkatseelliseen sävyyn "*pelkkänä fluffina*" (engl. *fluff*) eli täytetekstinä tai kutsuvan niitä englanninkielisellä termillä *flavor text*, jolla tarkoitetaan pelin sääntöjen ja pelattavuuden kannalta merkityksetöntä tekstiä. Tämän kyselyn tulosten perusteella lautapeliharrastajat eivät kuitenkaan vaikuta suinkaan niin välinpitämättömiltä pelien teemojen ja tarinallisuuden suhteen kuin mitä voisi kuvitella, sillä tämän piirteen keskimääräinen painoarvo oli kyselyn toiseksi suurin.

Seuraavaksi kyselyssä sijoittuivat tasatuloksella lautapelin genre ja pelaajamäärä. Näistä lautapeli genrejaottelu todettiin edellä (ks. luku 4.6.2; 6.4.8) ongelmalliseksi käsitteeksi, jolla kuitenkin selkeästi on lautapeliharrastajille merkitystä - vaikka genrejen tyhjentävä määrittely onkin vaikeaa, moni etenkin kokeneemmista harrastajista pystyy kuitenkin kysyttäessä heti luettelemaan koko joukon suosikkigenrejään, olipa niiden taustalla oleva jaotteluperuste mikä tahansa. Käsitteily lautapeli genrejen intuitiivisesta merkityksestä harrastajille näyttääkin saavan tukea tämän kyselyn tuloksista.

Myös lautapelin sallima pelaajamäärä vaikuttaa olevan harrastajille melko keskeinen tekijä. Tällä piirteellä lieneekin etenkin tilannesidonnaista merkitystä, kun pohdinnassa

on se nimenomainen konkreettinen joukko ihmisiä, joiden kanssa jotain peliä pääsee todella pelaamaan. Tällaista käytännönläheistä merkitystä on luultavasti myös pelin kestolla ja kohderyhmällä ja ehkä jossain määrin myös mutkikkuudella, joka kuitenkin jäi kyselyssä merkitykseltään piirteistä vähäisimmäksi. Lautapelin arvioidulla vaikeustasolla ja suunnitellulla kohderyhmällä ei lopulta näytäkään olevan lautapeliharrastajille kovinkaan keskeistä merkitystä; ehkä harrastajat tekevätkin mieluummin aivan omat johtopäätöksensä pelien mutkikkuuden ja kohderyhmän soveltuvuudesta omaan käyttöön kuin tukeutuvat jonkin ulkopuolisen tahon arvioon näistä.

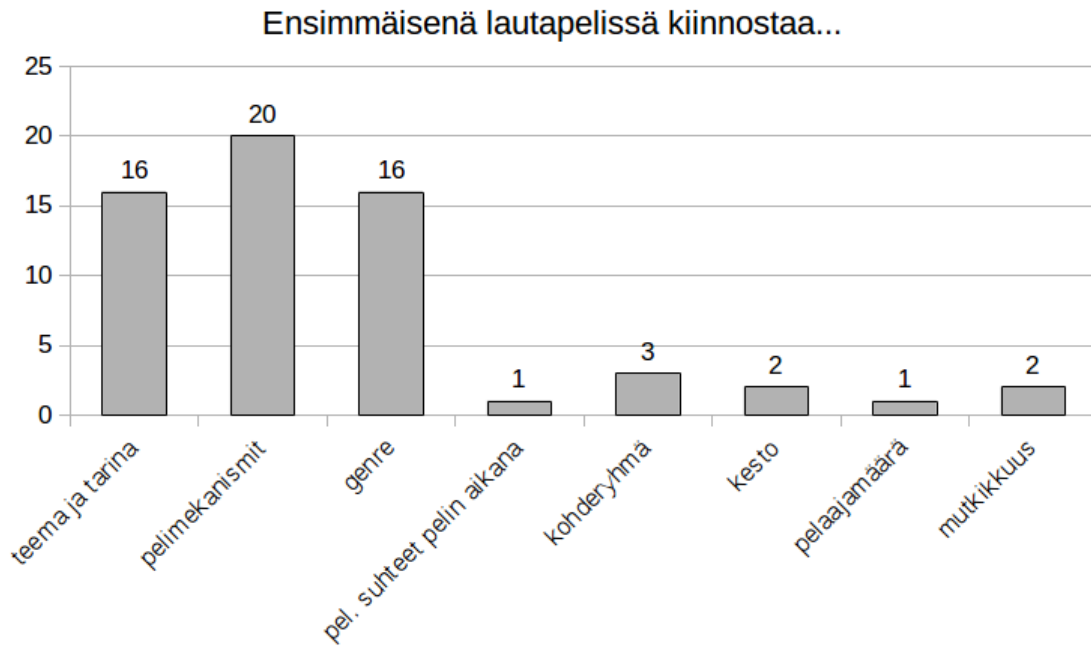
Lopuksi on myös mielenkiintoista huomata, että pelaajien välisiä suhteita pelin aikana ei kyselyssä arvioitu aivan keskeisimpien piirteiden joukkoon kuuluvaksi, joskaan nyt ei aivan hänillekään. Syntyvän pelikokemuksen kannaltahan kyse on varsin merkittävästä piirteestä: esimerkiksi kilpailullinen, toisia pelaajia vastaan pelattava lautapeli rakentaa täysin erilaiset puitteet pelaajien väliselle kanssakäymiselle kuin vaikkapa yhteistyöpeli, jossa pelaajat toimivat yhdessä jonkin päämäärän saavuttamiseksi. Ilmeisesti peliin osallistumisen tavat eivät kuitenkaan ole lautapeliharrastajille niin keskeinen tekijä kuin moni muu piirre, vaan sama harrastaja saattaa pelata mielellään niin kilpailullisia kuin yhteistyö- tai joukkuepelejäkin, luultavasti kulloisestakin peliseurasta riippuen.

### **7.3.2 Lautapeliin sisältöpiirteiden tilannesidonnainen merkitys**

Kyselyssä tiedusteltiin myös sitä, mihin sisältöpiirteeseen lautapeliharrastaja kiinnittää uuteen peliin törmätessään ensimmäisenä huomiota, ja mikä piirre nousee keskeisimmäksi, kun kyse on erilaisista lautapeleihin liittyvistä päätöstilanteista – pelin ostamisesta ja kirjastosta lainaamisesta aina varsinaiseen pelaamispäätökseen. Lisäksi kysyttiin, onko jokin lautapeliin sisältöpiirre kyselyyn vastanneiden mielestä täysin merkityksellinen. Seuraavassa tarkastellaan kyselytuloksia näiden tilanteiden näkökulmista.

#### **Uuden lautapelin ensimmäisenä kiinnostava piirre**

Lautapeliharrastajilta kysyttiin, mikä piirre heitä kiinnostaa ensimmäisenä, kun he tutustuvat aiemmin tuntemattomaan lautapeliin. Kahdeksasta ehdotetusta lautapeliin sisältöpiirteestä saattoi valita kyselyssä vain yhden. Tulokset ovat nähtävissä kaaviossa 2.



Kaavio 2: Kyselyyn vastanneiden lautapeliharrastajien näkemykset siitä, mikä piirre aiemmin tuntemattomassa lautapelissä kiinnostaa tietää ensimmäisenä. (N=61)

Kuten kaaviosta käy ilmi, ensimmäisenä kiinnostavien piirteiden kärkikolmikko on hyvin selvä: pelimekanismit (20 ääntä), teema ja tarina (16) sekä genre (16). Loput viisi piirrettä saivat vain yksittäisiä hajaääniä. Ero edellä esitettyyn lautapeliin sisältöpiirteiden yleiseen merkityksellisyyteen harrastajille on silmiinpistävä; siinä missä piirteiden keskimääräiset painoarvot vielä jakaantuivat suhteellisen tasaisesti, ensimmäisenä kiinnostavien piirteiden joukon suhteen lautapeliharrastajat sen sijaan olivat varsin yksimielisiä.

Pelimekanismien, teeman ja tarinan ja genren merkityksellisyyttä lautapeliharrastajille pohdittiin jo edellä. Lautapeligenrestä voidaan kuitenkin lisäksi todeta, että sen kiinnostavuutta aiemmin tuntemattoman pelin kohdalla saattaa lisätä se, että genreä voi pitää eräänlaisena *kokoavana piirteenä*. Kuten edellä on todettu, lautapeligenrejä on muodostunut hyvin monenlaisten eri periaatteiden mukaisesti, joten yksittäisen lautapelin genreluonnehdinnat saattavat kertoa pelistä monenlaista informaatiota. Genremääritelyt saattavatkin antaa lautapeliharrastajalle nopeasti jonkinlaisen *yleiskuvan* lautape-

lin sisällöstä, ja tämän merkitys korostuu erityisesti silloin, kun harrastaja kohtaa itselleen aivan uuden pelin.

Toinen mielenkiintoinen seikka liittyy lautapeliin markkinoinnin ja lautapelaajia ensimmäisenä kiinnostavien sisältöpiirteiden väliseen ristiriitaan. Kuten edellä (ks. luku 6.2.1) lautapeliin sisältötietoa tuottavien kaupallisten tahojen kartoituksessa todettiin, tyypillisen lautapelilaatikon kyljessä tai lautapelin markkinointimateriaalin teksteissä toistuu usein kuvaus etenkin pelin teemasta ja tarinasta sekä erilaisia sekalaisia tiedonmurusia, joista voi ehkä yrittää päätellä, mitä genreä tai genrejä lautapeli edustaa. Sen sijaan lautapeliharrastajia uuden pelin kohdalla eniten kiinnostava piirre, pelimekanismit, loistaa pelin markkinoinnissa useimmiten poissaolollaan. Jos pelimekanismien piirre kerran on lautapeliharrastajille näin tärkeä, luulisi lautapeliin julkaisijoiden intresseissä olevan lisätä tuotteiden kylkeen helposti löytyvät kuvaukset myös pelin keskeisimmistä mekanismeista, jotta laatikkoon tarttuva ostajaehdokas saisi nopeasti haltuunsa kaikista eniten tarvitsemansa tiedon.

### **Lautapelin ostamisen, lainaamisen ja pelaamisen suhteen keskeisimmät piirteet**

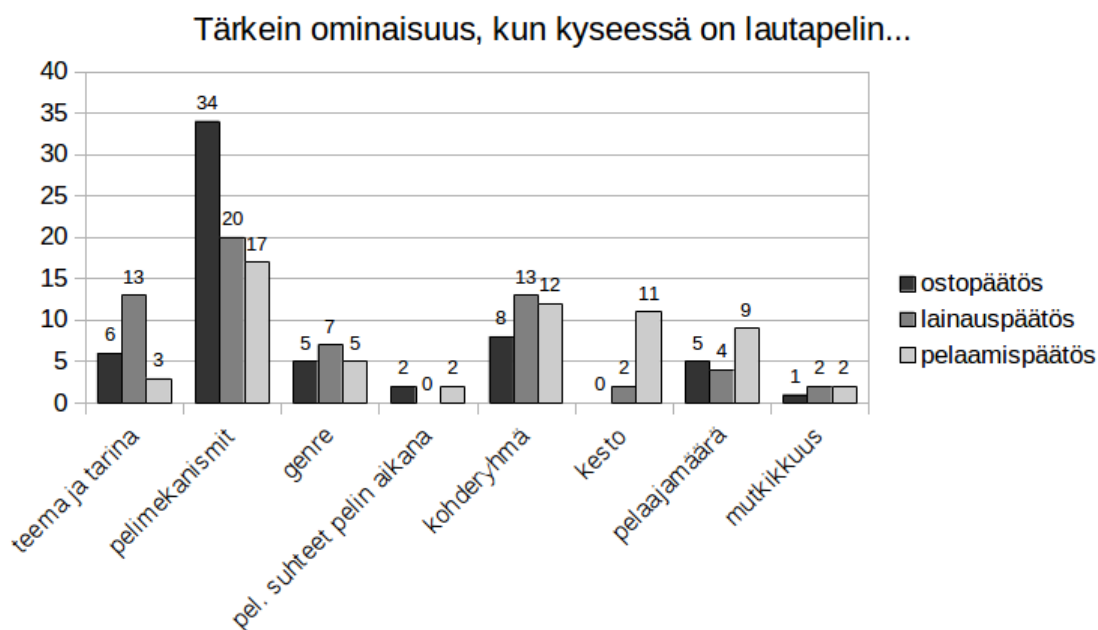
Seuraavaksi tarkastellaan, miten lautapeliharrastajien näkemykset lautapeliin sisältöpiirteiden tärkeydestä eroavat, kun kyse on päätöksestä lautapelin ostamisesta, kirjastosta lainaamisesta tai varsinaisesta pelaamisesta. Kuten edellä, kussakin tilannekohtaisessa kysymyksessä oli mahdollista valita tärkeimmäksi vain yksi piirre. Kyselyn tulokset kaikkien kolmen tilanteen osalta on koottu kaavioon 3.

Lautapelin ostamista koskevassa päätöksenteossa ylivoimaisesti tärkeimmäksi piirteeksi nousivat pelimekanismit (34 ääntä). Seuraavana tulevat kohderyhmä (8), teema ja tarina (6), genre (5) ja pelaajamäärä (5), mutta ne eivät pääse lähellekään pelimekanismien saamaa äänimäärää. Lopuista piirteistä pelaajien väliset suhteet pelin aikana (2) ja mutkikkaus (1) saivat yksittäisiä ääniä ja pelin kesto ei ainuttakaan.

Kun tilannetta verrataan siihen, että harkitaan lautapelin lainaamista kirjastosta, ero on selvä. Pelimekanismit (20 ääntä) ovat edelleen kärjessä, mutta teema ja tarina (13) ja



kohderyhmä (13) eivät ole kovin kaukana perässä, ja lisäksi genre (7) sai kohtalaisesti mainintoja. Pelin pelaajamäärä (4), kesto (2), mutkikkuus (2) ja pelaajienväliset suhteet pelin aikana (0) sen sijaan eivät kyselyn perusteella ole kovin keskeisiä piirteitä myöskään kirjastosta lainatessa.



*Kaavio 3: Kyselyyn vastanneiden lautapeliharrastajien näkemykset siitä, mikä piirre on tärkein, kun kyse on päätöksestä lautapelin ostamisesta, kirjastosta lainaamisesta tai varsinaisesta pelaamisesta. (N=61)*

Ensimmäinen tuloksista havaittava mielenkiintoinen ilmiö on se, miten pelimekanismien suhteellinen merkitys romahtaa, kun näkökulma vaihtuu lautapelin ostamisesta sen lainaamiseen kirjastosta. Kyselyn avovastausten sisällönanalyysi paljastaa, että suurimpana syynä tähän on se, että pelien ostopäätöksen suhteen lautapeliharrastajat ovat huomattavasti harkitsevaisempia kuin kirjastosta lainatessa. Ostaessa korostuu siis se, että lautapeli istuu harrastajan omaan pelimakuun ja että sen voi odottaa saavan useita pelikertoja:

Oma kokoelma on tarkemmin kuratoitu erilaisten rajoitusten (tila, aika, raha) puitteissa omiin suosikkeihin

Jos olen kokenut, että peli on erinomainen ja että sillä on paljon uudelleenpeluuarvoa, hankin pelin omakseni.

Ostopelissä pyrin mahdollisimman hyvään hinta/laatu-suhteeseen eli käytännössä uudelleenpelattavuuteen: tähän vaikuttaa vahvasti mm. pelimekanismit, mutta myös pelaajamäärä, mutkikkuus, pelaajasuhteet, kohderyhmä.

Kirjastosta lainatessa puolestaan saatetaan kokeilla ennakkoluulottomammin erityyppisiä lautapelejä ja pelimekanismeja ja tehdä hankintapäätöksiä muutenkin kevyemmältä pohjalta:

Kirjastosta lainaan pelejä löyhemmin kriteerein ja vieraammillakin pelimekanismeilla.

Kirjastosta lainatessani en pohdi pelin sopivuutta omaan makuuni läheskään yhtä tarkasti.

Kirjastosta on mukava lainata jotain oudompaakin ihan vain kokeilumielessä.

Kirjastosta lainaisin helpommin sellaisia, jotka eivät kuulosta ihan niin omalta jutulta, päästäkseni kokeilemaan onko kuitenkin mieluisa.

Kun pelin hankintaan ei tarvitse sijoittaa omaa rahaa, pelimekanismien sopivuudella omaan pelimakuun ei siis ole niin suurta merkitystä, vaan kynnyks kokeilla jotain uutta ja oudompaakin on paljon matalampi.

Siinä missä pelimekanismit muuttuvat vähemmän keskeisiksi siirryttäessä lautapelin ostamisesta sen lainaamiseen, teeman ja tarinan ja kohderyhmän merkitykset puolestaan kasvavat. Teeman ja tarinan osalta kyse vaikuttaa olevan edellä mainitusta kokeilunhaluisuuden lisääntymisestä, kun peli lainataan kirjastosta:

Lainapelissä on enemmän "toleranssia" kokeiluille ja vaihtelulle, teema nousee esille.

Kyllä, lainatessa en aseta pelille yhtä tarkkoja kriteerejä. Vaikka ensisijaisesti samat asiat peleissä kiinnostavat, voin lainata pelin myös esim pelkän teeman perusteella.

Voi vaan kokeilla jos esimerkiksi teema näyttää hauskalta, tai pelimekaniikka on tuntematon. Ostaessa olen aika tarkka siitä, ettei tulisi hutlostoksia.

Myös kohderyhmän merkityksen nousun kohdalla kyseessä vaikuttaa olevan harrastajien harkitsevaisuus ostopäätösten suhteen. Omaan kokoelmaan kelpuutetaan lähinnä hyviksi havaittuja ja pitkäikäisiksi toivottuja lautapelejä, kun taas kirjastosta saatetaan lainata pelejä tilannesidonnaisesti, esimerkiksi lasten tiettyyn ikävaiheeseen soveltuvia tai tietyille koolle saatavalle peliporukalle sopivia lautapelejä:

Lainaan kirjastosta pelejä joiden en oleta kiinnostavan pitkän aikaa, esimerkiksi ikäryhmälle soveltuvia lastenpelejä.

Kirjastosta lainatessani monenlainen kiinnostaa, riippuen siitä, millä porukalla on tarkoitus pelata.

Kirjastosta lainatessa lautapelillä voi siis olla jo tiedossa jokin tietty pelitilanne, kun taas omaan hyllyyn ostettaessa mielessä on ennemminkin yleinen omaan tai perheen lautapelimakuun osuvuus.

Jotkut kyselyyn vastanneista lautapeliharrastajista mainitsivat myös, etteivät he lainaa lautapelejä kirjastosta lainkaan; näin ilmoitti 6 henkilöä vastanneista 61 harrastajasta, kun taas 24 kertoi ainakin joskus lainaavansa. Tätä tosin ei harrastajilta erikseen tiedusteltu, joten lukuja ei voi pitää luotettavana indikaationa lautapelien kirjastolainauksen yleisyydestä harrastajien keskuudessa. Yleisimmin mainittu syy lautapelien lainaamattomuudelle oli kuitenkin se, että siihen ei yksinkertaisesti ollut tarvetta:

En lainaa kirjastosta. Kavereilla ja itsellä jo niin paljon pelejä ettei kaikkia ehdi tarpeeksi pelaamaan.

Koska olen itse työskennellyt kirjastoissa vähän lautapelihankinnoista vastaavana, en koskaan lainannut mitään... koska minulla ne oli jo!

Lautapeliharrastajilla vaikuttaakin siis olevan mittavia lautapelikokoelmia myös omasta takaa, ja puutetta saattaa olla pelattavan sijaan ennemminkin ajasta tai peliseurasta.

Peliseura ja käytettävissä oleva aika ovatkin piirteitä, jotka korostuvat silloin, kun mietittävä on jonkin lautapelin pelaaminen. Kyselyn tulosten perusteella pelaamispäättöstä tehdessä merkittävimpiä piirteitä ovat kestosuosikki pelimekanismien (17 ääntä)

lisäksi etenkin kohderyhmä (12), kesto (11) ja pelaajamäärä (9). Näistä kohderyhmä ja pelaajamäärä liittyvät pelin soveltuvuuteen aiotulle peliporukalle ja kesto puolestaan siihen, ehtiikö pelin pelata käytettävissä olevassa ajassa. Yhteistä näille kolmelle piirteelle on niiden vahva tilannesidonnaisuus. Voidaankin todeta, että jos harrastajilla oli-kin jo kirjastosta lainaamista koskevassa päätöksenteossaan käytössä osittain tilannekohtaisempia kriteereitä kuin lautapeliä omaksi ostettaessa, niin kaikista eniten lautapelien tilannesidonnaiset piirteet korostuvat kuitenkin pelaamispäätöstä tehdessä.

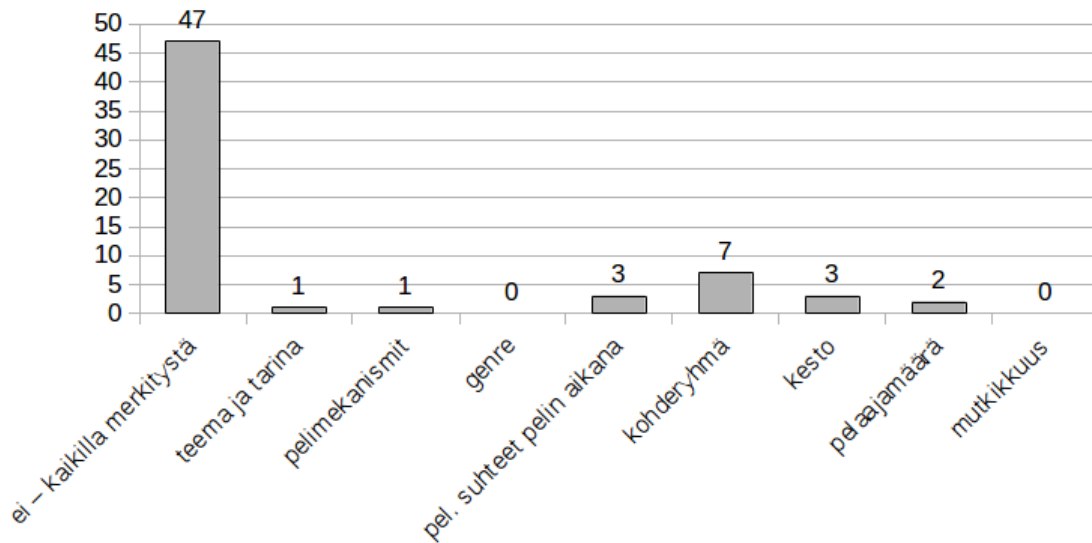
Teeman ja tarinan, pelimekanismien ja genren kaltaisten sisältöpiirteiden suhteessa vähäisempi merkitys pelaamispäätöstä tehdessä toki selittyy myös päätöstilanteessa käsillä olevien lautapelien valikoimalla. Lähtökohtaisesti voidaan olettaa, että saatavilla olevien lautapelien sopivuutta esimerkiksi pelimekanismien tai teeman ja tarinan osalta on jo kertaalleen arvioitu siinä vaiheessa, kun pelit on pelaamistilanteeseen tuotu ja hankittu – onpa se sitten tapahtunut ostamalla, kirjastosta lainaamalla tai kaverilta lainaan pyytämällä. Niinpä käsillä olevien pelien voidaankin ehkä ajatella jo läpäisseen eräänlaisen sisällöllisen esikarsinnan, jolloin pelaamispäätöstä tehdessä on enää kyse lähinnä siitä, mikä peleistä sopisi parhaiten juuri tälle peliseurueelle ja tähän käytettävissä olevaan aikaikkunaan.

### **Piirteiden merkityksellisyydestä**

Lopuksi lautapeliharrastajilta kysyttiin myös, onko jokin ehdotetuista lautapelien sisällöllisistä ominaispiirteistä heille täysin merkityksetön. Edellisistä kysymyksistä poiketen tässä vastaajalle annettiin mahdollisuus valita useampikin kuin yksi piirre, ja lisäksi tarjolla oli vaihtoehto, jonka saattoi valita, jos mikään piirteistä ei tuntunut aivan turhalta. Tulokset näkyvät kaaviossa 4.

Kuten kaaviosta käy ilmi, 47/61 eli 77% vastaajista oli sitä mieltä, että kaikilla lautapelien sisältöpiirteillä on heille ainakin jonkinlaista merkitystä. Eniten valintoja merkityksettömäksi piirteeksi puolestaan sai pelin kohderyhmä (7 ääntä), ja lisäksi pelin kesto (3), pelaajienväliset suhteet pelin aikana (3), pelaajamäärä (2), pelimekanismit (1) ja teema ja tarina (1) keräsivät vähäisissä määrin mainintoja.

### Onko jokin piirre merkityksetön?



Kaavio 4: Kyselyyn vastanneiden lautapeliharrastajien näkemykset siitä, onko jokin lautapeliin sisältöpiirteistä heistä merkityksetön – ja jos on, niin mikä tai mitkä. (N=61)

Vastaajat saivat myös perustella, miksi jokin tai jotkin piirteet olivat heidän mielestään merkityksettömiä. Perusteluissa toistuvaksi teemaksi nousi etenkin se, että monet lautapeliharrastajat pelaavat mielellään vaihtelevasti erilaisia pelejä, ja että piirteiden merkityksellisyys riippuu vahvasti käsillä olevasta tilanteesta:

Minulle ei ole väliä, mikä pelaajien välinen rooli on. Välillä on hauska pelata toisia vastaan ja välillä peliä vastaan. **[valinnut: *pelaajenväliset suhteet pelin aikana*]**

Pelaan mielelläni eri pituisia pelejä ja eri kokoisissa ryhmissä. **[valinnut: *pelaajamäärä + kesto*]**

Pelaan ihan mielelläni niin helppoja lasten pelejä, perhepelejä kuin monimutkaisia harrastaja pelejä, kohderyhmällä ei ole väliä kun en kuitenkaan kuulu täysin mihinkään kohderyhmään. **[valinnut: *kohderyhmä*]**

Riippuu täysin tilanteesta millä on merkitystä. Joskus raskaamman pelin, kuten Trickerion, jälkeen voi hyvin pelata jonkin todella kevyen fillerin tai jopa lastenpelin. Esim. Looping louie. **[valinnut: *ei - kaikilla merkitystä*]**

Vastaajat korostavat myös, että tärkeintä pelaamisessa on hauskuus ja yhdessä viihtyminen:

Jos peli on hauska, ei ole mitään merkitystä vaikka se olisi typerä lasten peli. Coco Loco ja Looping Louiea pelataan paljon enemmän aikuisten kesken. **[valinnut: kohderyhmä]**

Lautapelin suunnittelijan tai julkaisijan määrittelemällä kohderyhmällä ei siis ole lautapelaajille välttämättä juurikaan merkitystä, sillä tärkeintä on, että peli sopii tilanteeseen ja pelaajien mielentilaan.

Lopuksi eräs vastaajista näkee myös kohderyhmän turhana piirteenä, koska se määrittyy pitkälti muiden piirteiden sisällön perusteella:

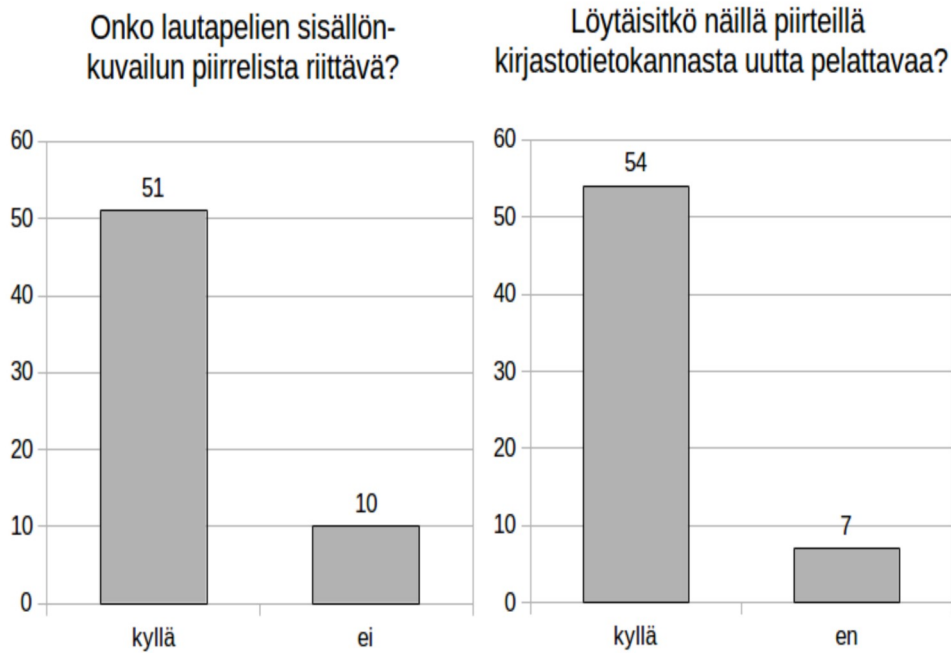
Kohderyhmä määrittynee muiden piirteiden, kuten teeman, mutkikkuuden ja mekaniikkojen mukaan. **[valinnut: kohderyhmä]**

Totta onkin, että kohderyhmän voi myös ajatella eräänlaiseksi kokoavaksi piirteeksi. Edellä luvussa 6.4.4 kohderyhmä onkin määritelty sellaiseksi "lautapelaajien alaryhmäksi, jolle pelin voisi päätellä muun muassa teemoiltaan, kestoiltaan, pelimekanismeiltaan, genreiltään ja pelaajienvälisiltä suhteiltaan parhaiten sopivan". Vaikka kohderyhmän ominaispiirre koostaakin sisältönsä monen muun piirteen arvoista, se on kuitenkin monella tavalla käyttökelpoinen ja hyödyllinen käsite, sillä sen avulla voidaan antaa lautapelin ikäryhmä- tai peliseurasoveltuvuudesta helppotajuinen ja nopea arvio. Lisäksi sen pohjalta voidaan luokitella lautapelejä niin kirjastoissa kuin lautapelikaupoissakin.

### **7.3.3 Sisällönkuvailun mallin riittävydestä ja hakutoimivuudesta**

Lautapeliharrastajilta tiedusteltiin kyselyssä myös sitä, pitävätkö he ehdotettuja lautapeliin sisältöpiirteitä riittävinä lautapelin olemuksen kuvailemiseen ja uskoisivatko he löytävänsä kirjastotietokannasta itselleen uutta mieluista pelattavaa, mikäli heidän kotikaupunkinsa kirjastojärjestelmässä voisi käyttää näitä piirteitä lautapelihaun rajaamiseen. Tulokset on esitetty kaavioissa 5 ja 6.

Kaavioista käy ilmi, että 51/61 eli 83% vastaajista oli sitä mieltä, että esitetty piirrelista on riittävä lautapelin sisällön kuvaamiseen, ja 54/61 eli 89% arveli löytävänsä näiden piirteiden avulla hakemalla kirjastotietokannasta uutta pelattavaa. Hahmoteltua lautapeliin sisällönkuvailun mallia voikin siis ainakin lautapeliharrastajien näkökulmasta pitää melko onnistuneena.



*Kaaviot 5 ja 6: Kyselyyn vastanneiden lautapeliharrastajien näkemykset siitä, onko ehdotettu lista lautapeliien sisällönkuvailun piirteiksi riittävä, ja uskoisivatko he löytävänsä näillä sisältöpiirteillä kirjastotietokannasta hakemalla itselleen uutta mieluisaa pelattavaa. (N=61)*

Vastaajilla oli myös mahdollisuus kertoa, millaista lisätietoa lautapelin sisällöstä he tahtoisivat ehdotettujen piirteiden lisäksi nähdä. Vastauksista nousikin esiin mielenkiintoisia lisäpiirre-ehdotuksia, kuten arvio lautapelin hyvydestä:

Mielestäni pelin sisällöstä merkittävästi kertoo myös pelin arvostus, esim arvosanat

BGG:n, Lautapelioppaan tms. antama arvosana olisi kiva lisä

Tosin jos kirjaston pelikokoelma on laaja, niin voisi se bgg:n pistemäärä antaa kaivattua lisätietoa kun koittaa valita kiinnostavinta. Se tietysti elää koko ajan, joten en tiedä onko mitenkään mahdollinen. Ehkä joku lisätietomainta vaikka siitä, että peli on listattu 200 parhaan pelin joukkoon tm

Monella lautapeliaiheisella verkkosivustolla onkin ollut käytössä erilaisia järjestelmiä lautapeliien arvosteluun. Yleisin tapa on antaa käyttäjien äänestää lautapelille arvosanaa jollakin ennalta määritellyllä asteikolla; näin toimii myös lautapelaajien suosikkisivusto *BoardGameGeek*. Kuten edellisessä kommentissakin todetaan, tämän arvosanan

kopioiminen suoraan johonkin kirjastojärjestelmään on kuitenkin ongelmallista. Parempi keino olisikin ehkä antaa kirjastojärjestelmän käyttäjien itse äänestää peleille arvostusta, vaikka järjestelmän käyttäjämäärät eivät luultavasti olisikaan aivan BoardGameGeekin tasoa ja saatu arvio lautapelin hyvydestä ei siten ehkä olisi aivan yhtä luotettava ja tasapainoinen.

Eräs vastaaja ehdottaa myös, että lautapelin kuvailussa voisi olla jonkinlainen kuvaus pelin yleisestä tunnelmasta:

Tunnelma: Onko kyseessä enemmän "tiukka" strategiapeli, jossa jokainen päätös on hampaitakiristävän vaikea kompromissi, vai pistesalaatti, jossa kaikki toiminnot tuottavat ja tunnelma on leppoisan positiivinen.

Lautapelin tunnelma on kieltämättä asia, jota ehdotetulla mallilla on hankala kuvailla. Jonkinlaisia viitteitä siitä voi kyllä ehkä saada tutkimalla arvioita pelin mutkikkoudesta, pelimekanismeista ja kohderyhmästä, mutta aina niistäkään ei saa tunnelmasta kovin luotettavaa käsitystä. Ehkä tämänkin voisi ratkaista antamalla käyttäjien itse äänestää pelin tunnelmalle arvioitaan esimerkiksi jonkinlaisella tiukkuus-leppoisuus-jatkumoasteikolla.

Lisäksi maininnan informatiivisiksi lautapeliin sisällönkuvailun lisäpiirteiksi saivat myös interaktion ja satunnaisuuden määrät pelissä:

Interaktion määrä. Onko peli yhteispasianssi, voiko toisia haitata, voiko toisilta varastaa tai tuhota resurseja.

Satunnaisuuden määrä. Jotkin pelit ovat deterministisiä, toiset nopanheittoja.

Samoin esitettiin idea lautapeliin suosituslistoista:

Kun minulta kysytään lautapelisuosituksia niin ne ovat aina erittäin spesifiin tilanteeseen mutta tietynlaiset tilanteet toistuvat tosi usein: [...] Voi tosin olla, että luokittelu ei ole oikea paikka ratkaista tätä. Erilaiset suosituslistat voivat olla parempi tapa.

Lautapelejä voisikin kirjastoissa suositella samaan tapaan kuin kirjavinkkaustakin on tehty, ja joissain kirjastoissa tätä onkin jo kokeiltu. Myös erilaisia lautapeliin suosittelujärjestelmiä on kehitetty (ks. luku 6.2.2), ja sellaisen voisi mahdollisesti integroida kir-



jastojärjestelmään – tai sitten ohjata kirjastokäyttäjät jonkin muualla sijaitsevan lautapeliin suosittelujärjestelmän pariin. Toisaalta, monelle lautapeliharrastajalle taitaa kuitenkin uusien pelien hankinnassa olla eniten merkitystä luotettaviksi ja asiantunteviksi katsottujen kavereiden mielipiteellä:

Yleensä ostan pelin jota olen jo kokeillut esim kaverilla tai lainannut kirjastosta. Ellei ole teemapeli tai tarinaltaan kiinnostava, mahdollisesti ystävän kehuma jolloin ostan testaamatta.

Ostopäätöksessä hyvä kokemus tai luotettavan suosittelijan sana painaa paljon.

Kaikille lautapelaajille ei kuitenkaan luultavasti ole vielä ehtinyt kertyä lautapelisuosituksia tarjoilevaa kaveripiiriä, joten kirjastojenkin pelivinkkaukselle lienee tarvetta.

Lopuksi mainittakoon, että lisätiedoiksi lautapeliin sisällönkuvailuun ehdotettiin myös sekalaista joukkoa piirteitä, jotka sopivat ennemminkin niiden ulkoisen kuin sisällöllisen olemuksen kuvailemiseen. Tällaisia piirteitä olivat esimerkiksi lautapelin suunnittelija, julkaisija, julkaisuvuosi, painos, hinta ja pelin saamat palkinnot. Nämä piirteet kuuluvat paremminkin lautapeliin luetteloinnin kuin sisällönkuvailun alaan, joten ne on rajattu tämän tutkielman aihepiirin ulkopuolelle. Lautapeliin kattavan luetteloinnin kannalta ne toki ovat varsin relevantteja.

#### **7.3.4 Yhteenveto**

Suomalaisille lautapeliharrastajille toteutettiin kyselytutkimus, jossa kartoitettiin tätä tutkielmaa varten hahmotellun lautapeliin sisällönkuvailun mallin sisältöpiirteiden kattavuutta ja keskeisyyttä niin lautapeliin kuvailemisessa yleisesti kuin myös erilaisissa tilanteissa. Kyselyyn vastasi kaikkiaan 61 lautapeliharrastajaa.

Kun lautapeliharrastajia pyydettiin laittamaan ehdotetut kahdeksan lautapeliin sisältöpiirrettä omaan henkilökohtaiseen tärkeysjärjestykseen, keskimäärin tärkeimmiksi piirteiksi nousivat lautapeliin pelimekanismit, teema ja tarina, genre sekä pelaajamäärä, joskin myös muut neljä piirrettä arvoitettiin keskimäärin melko korkealle, eli vastaajien tärkeysjärjestyksissä oli paljon hajontaa. Kysyttäessä sen sijaan sitä, mihin ominaispiirteeseen harrastajat kiinnittävät uuteen lautapeliin törmätessään *ensimmäisenä* huo-

miota, erottui varsin selkeä kolmen piirteen kärki: pelimekanismit, teema ja tarina sekä genre. Muut piirteet eivät päässeet lähellekään näiden kolmen piirteen saamia äänimääriä. Pelimekanismien, teema ja tarinan ja genren voi siis ajatella kommunikoivan lautapelin sisällöstä jotain niin olennaista, että lautapeliharrastaja haluaa tietää näistä piirteistä ennen kuin hän kiinnostuu tarkemmin mistään muista pelin ominaisuuksista.

Lautapeliin sisältöpiirteiden tärkeydessä harrastajille vaikuttaa esiintyvän vaihtelua myös sen mukaan, millaisessa tilanteessa niitä tarkastellaan. Kun kyse on lautapelin ostopäätöksestä, lautapeliharrastajat ovat ylivoimaisesti eniten kiinnostuneita pelin pelimekanismeista. Syynä tähän vaikuttaa olevan se, että harrastajat ovat hyvin harkitsevaisia lautapeliin ostajia: oman lautapelihyllyn täytteenä päätyvän pelin toivotaan saavan useita pelikertoja ja sen on istuttava ostajan omaan tai perheen lautapelimakuun, ja pelimaussa puolestaan korostuu pelimekanismien merkitys.

Kirjastosta lainatessaan lautapeliharrastajat sen sijaan ovat paljon kokeilunhaluisempia kuin lautapeliostoksilla ollessaan. Sisältöpiirteistä pelimekanismit nousi kyselyssä tässäkin tilanteessa ensimmäiseksi, mutta teema ja tarina sekä kohderyhmä tulivat pian perässä. Kun peliin ei tarvitse sijoittaa omaa rahaa, sen ei ole niin välttämätöntä istua omaan pelimakuun, vaan harrastajat saattavat kokeilla ennakkoluuloisemmin vieraampiakin pelimekanismeja tai lainata pelin teeman ja tarinan perusteella. Kohderyhmän nousu piirteiden kärjen tuntumaan puolestaan kertoo siitä, että kirjastosta saatetaan lainata pelejä tilannesidonnaisemmilla perusteilla kuin millä pelejä hankittaisiin omaan hyllyyn – eli niitä saatetaan lainata jotakin tiettyä pelitilannetta tai peliseuraa varten tai lyhytaikaiseksi nähtyyn käyttöön esimerkiksi lasten tietyn ikäryhmävaiheen mukaiseen pelaamiseen.

Kun kyse on päätöksestä lautapelin varsinaisesta pelaamisesta, tilannesidonnaisten piirteiden merkitys korostuu vieläkin enemmän. Tärkeimmiksi sisältöpiirteiksi pelaamispäätöksessä nousivat lautapelin pelimekanismit, kohderyhmä, kesto ja pelaajamäärä, joista kolme viimeistä voi nähdä hyvin vahvasti pelitilanteesta ja -seurasta riippuvina ominaisuuksina. Lisäksi pelaamispäätöksenteon tilanteessa juuri sillä hetkellä käsillä olevien pelien voidaan ajatella läpikäyneen eräänlaisen pelimaullisen esikarsinnan jo siinä vai-

heessa, kun ne pelipaikalle hankittu ja tuotu, oli pa kyse sitten ostamisesta tai lainaamisesta. Luultavasti siksi aiemmin niin merkittävät pelin teema ja tarina tai genre eivät enää pelaamispäätöksenteossa nousekaan niin keskeisiksi piirteiksi.

Kyselyyn vastanneista lautapeliharrastajista 83% piti ehdotettuja lautapeliin sisältöpiirteitä riittävinä lautapelin sisällön kuvailemiseksi ja 89% uskoi löytävänsä näiden piirteiden avulla kirjastotietokannasta itselleen uutta mieluista pelattavaa, jos ne olisivat hänen kotikaupunkinsa kirjastojärjestelmässä hakukriteereinä. Hahmoteltua lautapeliin sisällönkuvaailun mallia voi siis harrastajien näkökulmasta pitää melko toimivana.

Vastaajista 77% ei myöskään pitänyt yhtäkään piirteistä itselleen täysin merkityksettömänä. Turhimmaksi piirteeksi nousi kuitenkin kohderyhmä, sillä lautapelin suunnittelijan tai julkaisijan määrittelemällä kohderyhmällä ei vaikuta olevan lautapeliharrastajille niin suurta merkitystä kuin sillä, että peli sopii juuri käsillä olevaan pelitilanteeseen ja peliseurueen mielentilaan. Harrastajat ehdottivat kyselyssä myös mahdollisia lisäpiirteitä lautapeliin sisällönkuvailemiseksi, esimerkiksi arvosanaa lautapelin hyvydestä, arviota lautapelin tunnelmasta, interaktion tai satunnaisuuden määristä tai lautapeliin suosituslistoja. Nämä vaikuttavatkin varsin käyttökelpoisilta ideoilta.

## 8 LAUTAPELIEN TARJONTA- JA SISÄLLÖNKU- VAILUKÄYTÄNTÖJÄ SUOMEN YLEISISSÄ KIRJASTOISSA

Yhtenä tämän tutkielman tavoitteista oli myös selvittää, miten lautapelejä tarjotaan Suomen yleisissä kirjastoissa ja mikä on niiden sisällönkuvailun nykyinen tilanne. Tätä varten toteutettiin verkossa kyselytutkimus, jota lähetettiin suomalaisten yleisten kirjastojen sisällönkuvailijatahoille.

### 8.1 Tutkimusasetelma

Koska lautapelit ovat suhteellisen uusi tulokas lainattavana kirjastoaineistona, tutkittavien yleisten kirjastojen joukkoa päätettiin rajata sijainniltaan Suomen suurimpiin kaupunkeihin, sillä oletuksella, että nämä olisivat kaikista todennäköisimmin jo hankkineet lautapelejä valikoimiinsa. Päätettiin siis tehdä eräänlainen *harkinnanvarainen otos* (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006), johon valikoituivat lopulta tutkittaviksi pääkirjastot kaikista niistä Suomen kaupungeista, joilla oli kyselyn toteutusajankohtana eli keväällä 2019 vähintään 50 000 asukasta. Tällaisia kaupunkeja oli 21 kappaletta.

Tutkimus päätettiin toteuttaa muodoltaan *verkkolomakepohjaisena kyselynä*, joka koostui yhtä kysymystä lukuun ottamatta pelkästään *avoimista kysymyksistä*. Kysymyksiin saattoi siis vastata haluamallaan tavalla vapaaseen tekstikenttään kirjoittaen. Kysymysten aihepiirit käsittelivät lautapelien luokittelua, asiasanoitusta, näkyväksi tekemistä ja haettavuutta kyseisessä kirjastossa sekä käytössä olevien henkilökuntaresurssien riittävyttä ja asiantuntevuutta lautapeliaineiston näkökulmasta. Tarkemmin verkkokyselyn kysymykset ovat nähtävillä tämän tutkielman liitteessä 2.

Avointen vastausten kyselymenetelmän arvioitiin ennakkoon soveltuvan varsin hyvin tällaiseen tilanteeseen, jossa määritelty vastaajien enimmäisjoukko oli melko pieni (21 kpl), kiinnostuksen kohteena olevat aihepiirit olivat jo hyvin ennalta tiedossa ja vastauskentät voitiin rajata pituudeltaan lyhyehköiksi. Näin analysoitavan aineiston määrä ei kasvaisi hallitsemattoman suureksi.

Valikoituneiden 21 pääkirjaston sisältä pyrittiin vielä identifioimaan kyselyn kohteeksi jokin sellainen taho, joka vastaisi kirjastoon hankitun aineiston luetteloinnista ja sisällönkuvailusta, sillä tällaisella taholla arveltiin olevan parhaiten tietoa lautapelien hankinnasta, sisällönkuvailusta ja yleisestä asemasta kyseisessä kirjastossa, ja heidän arvioitiin olevan myös yleisesti ottaen olevan luultavasti kiinnostuneimpia kyselyn käsittelemistä aiheista. Tätä voi kutsua eräänlaiseksi *eliittiotannaksi*, jossa informanteiksi valitaan henkilöitä, joilta uskotaan saatavan parhaiten tietoa tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi ja Sarajärvi 2002).

Käytännössä tämä tarkoitti jonkinlaista salapoliisityötä, kun kaupunginkirjastojen verkkosivuilta yritettiin löytää sähköpostiosoitteita henkilöille, jotka työskentelisivät kyselyn kannalta sopivissa asemissa. Aina tässä ei onnistuttu, vaan kyselyviesti jouduttiin välillä myös lähettämään johonkin yleisempään kirjaston käytössä olevaan sähköpostiosoitteeseen; kyselyn saateviestissä pyydettiin kuitenkin jakamaan viestiä tarvittaessa eteenpäin kirjaston parhaaksi katsomalle vastaajalle. Useimpien kirjastojen kohdalla pystyttiin kuitenkin jo etukäteen identifioimaan jopa 2–5 potentiaalista vastaajatahoa, ja viesti lähetettiin heille kaikille – joskin kutakin kirjastoa ohjeistettiin vastaamaan kyselyyn vain kertaalleen (mikä myös toteutui).

## 8.2 Tutkimusmenetelmä

Kyselytutkimuksen tuloksena saatiin siis *puolistrukturoitu aineisto*, jossa kaikille haastateltaville esitettiin lomakkeessa samat kysymykset mutta joka koostuu vapaista *avovastauksista* (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006). Tällainen aineisto sopii käsiteltäväksi parhaiten laadullisen sisällönanalyysin avulla.

Sisällönanalyysiä alettiin työstää aineiston *koodaamisen* ja *teemoittelun* kautta (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006). Toisin sanoen aineisto luettiin ensin pari kertaa huolellisesti läpi, jonka jälkeen siihen koodattiin eli merkittiin eri väreillä erilaisia teemaattisia elementtejä eli eräänlaisia alatasen teemoja, joista osa oli tunnistettu erityisen kiinnostuksen kohteiksi jo kyselyä laatiessa ja osa nousi esiin vasta aineistoa työstettäessä. Lopuksi näitä sekalaisia elementtejä ryhmiteltiin vielä kokoavasti laajemmiksi pääteemoiksi, joiden pohjalta aineistoa alettiin analysoida.

## 8.3 Tulokset

Verkkokyselyn kohteiksi valituista 21 yleisestä kirjastosta kyselyyn vastasi lopulta 13. Aineisto analysoitiin edellä kuvatulla tavalla, ja esiin nousi neljä pääteemaa:

- lautapeliin tarjonta, hankinta ja yleinen asema kirjastoaineistona;
- lautapeliin luokituskäytännöt;
- lautapeliin asiansanoituskäytännöt;
- lautapeliin esillepano, näkyvyys ja haettavuus niin kirjaston omissa tiloissa kuin verkkokirjastossakin.

Seuraavassa on eritelty kyselyn tuloksia kunkin pääteeman osalta. Yksittäisten kirjastojen vastaukset on analyysituloksissa anonymisoitu, sillä kiinnostuksen kohteena eivät tässä olleet niinkään tiettyjen kirjastojen käytännöt kuin kokonaiskuva kirjastokentän lautapeleihin liittyvästä toiminnasta.

### 8.3.1 Lautapeliin tarjonta, hankinta ja yleinen asema

Yleisille kirjastoille suunnatusta verkkokyselystä nousi esiin monenlaisia lautapeliin hankintaan ja lautapelikokoelmien laajuuteen liittyviä asioita sekä yleisemmin näkemisiä lautapeliin asemasta kirjastoaineistona. Seuraavassa eritellään niitä tarkemmin.

Kenties ensimmäisenä seikkana koko tutkimusaineistosta silmiin pistää se, että useat kirjastot mainitsevat erikseen kyselemättäkin lautapeliin olevan heillä vielä hyvin tuore lisä kokoelmiin, ja että lautapelikokoelman kokokin on tästä johtuen vielä vaatimaton:

Lautapelivalikoimamme on uusi ja siten vielä pieni, [...]

Lautapelit ovat vielä melko tuoreita tulokkaita kirjastojen kokoelmissa, [...]

Hankkimiemme pelien määrä on toistaiseksi sen verran vähäinen, [...]

Lautapeliin hankkiminen on vielä niin uusi asia meille. On hankittu aika vähän pelejä tähän mennessä.

Rivien välistä on luettavissa myös muutamasta muustakin vastauksesta, että tarjolla oleva lautapelikokoelma ei vielä ole kovinkaan laaja. Kontrasti näiden kirjastojen lauta-  
pelitilanteen ja luvussa 3.3 tarkastellun Helsingin kaupunginkirjaston välillä onkin ilmeinen: Helsingissä ensimmäiset lainattavat lautapelit saapuivat kokoelmaan jo 2010-luvun alussa, ja nyt, kymmenisen vuotta myöhemmin, lautapelejä on pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastoissa tarjolla yhteensä jo yli 1300 kappaletta. Pienimuotoisena kokeiluna alkaneesta lautapeliainausprojektista on kasvanut kansallisesti merkittävän ta-  
son lautapelikokoelma.

Pääkaupunkiseudun kirjastoilla voikin tosin olettaa olevan käytössään myös reilusti enemmän aineistohankinnan määrärahoja kuin muualla Suomessa. Muutama kirjasto sivuaakin kyselyssä hankintabudjettinsa niukkuutta:

Niiden hankintaakaan ei ole jatkuvasti ja järjestelmällisesti, vaan usein ostetaan loppuvuodesta viimeisillä rahoilla mitä kaupasta sattuu löytymään.

[...] kaupunginkirjasto panostaa pelien hankintaan sikäli kuin budjetti antaa myöten. Vuonna 2019 konsoli- ja lautapeliainaus hankintaan käytetään noin 3,6% aineistovalinnan määrärahoista. Jakaumaa konsoli- ja lautapeliainaus kesken ei ole määritetty. Enemmistö hankittavista peleistä on edellisvuonna ol-  
lut konsolipelejä.

Haastattelemani Honkanen ja Marjomaa (2019) kertovat, että Helsingin kaupunginkirjastossa on nykyään peliaineistolle oma hankintabudjettinsa, josta osa on korvamerkit-  
ty nimenomaan lautapeleille – vaikka digitaalisten pelien osuus summasta onkin lauta-  
peliainaus osuutta selvästi suurempi. Kuten edellisistä lainauksista käy ilmi, kaikkialla ei kuitenkaan ole käytössä erillistä peliainaus hankintabudjettia, ja jos toisaalta onkin, niin valta-  
osa hankintarahoista saattaa muuallakin mennä konsolipeleiden ostoon. Vaikuttaakin sil-  
tä, että jos pelejä ylipäättään kirjaston kokoelmiin hankitaan, niin lautapeliainaus suurin kil-  
pailija määrärahoista ovat juuri digitaaliset konsolipelit.

Monet kirjastot toteavatkin kyselyssä, ettei lautapeliainaus hankinta ole heillä jatkuvaa tai järjestelmällistä toimintaa. Sen sijaan lautapelejä saatetaan hankkia satunnaisemmalta pohjalta, esimerkiksi asiakastoiveiden perusteella:

Asiakkaat esittävät koko ajan sähköisesti hankintatoiveita myös lautapeleistä. [...] Pääsääntöisesti hankintatoiveet pyritään täyttämään, jos aineistoa on vielä saatavissa.

Asiakkailta tulee melko paljon hankintaehdotuksia ja niitä myös käytetään aineistovalinnan tukena.

Lautapelien hankintatoiveita tulee tasaisesti ja lähtökohtaisesti kaikki pyritään myös hankkimaan. Olemme panostaneet lautapelivalikoimaan viime vuosina ja laajentaneet kokoelmaa.

Hankintatoiveita tulee säännöllisesti, myös jonkin verran oheistoiminta/ta-  
pahtuma-toiveita.

Hankintatoiveita tulee jonkin verran, pääsääntöisesti aikuisten peleistä.

Kaikissa kirjastoissa eivät kuitenkaan asiakkaatkaan ole liiemmin ehdotelleet lautapelejä hankittaviksi:

Ei ole tullut merkittävästi toivomuksia.

Joskus harvoin on ehdotettu jonkin tietyn pelin hankkimista. Viimeksi toivottiin lainattavia palapelejä.

On tullut muutama hankintaehdotus, mutta ei mitään muuta mun tietääkseni.

Toisaalta, eräässä kirjastossa lautapelien hankintalinja on niinkin tiukka, että asiakkaiden hankintatoiveita ei edes yleensä oteta vastaan:

[...] hankintatoiveita satunnaisesti, mutta koska pelejä ei järjestelmällisesti hankita, niin toiveita ei yleensä oteta edes vastaan.

Kirjastojen tavoissa suhtautua asiakkaiden esittämiin hankintatoiveisiin on siis eroja, mutta pääsääntöisesti kyselyn perusteella vaikuttaa siltä, että asiakkaiden toiveita kyllä kuunnellaan ja lautapeliaineistoa hankitaan, jos vain voidaan.

Erot vastaanotettujen lautapelien hankintatoivomusten määrissä puolestaan saattavat selittyä osittain sillä, miten helpoksi ja käteväksi hankintatoivomusten teko kirjastossa on ylipäätään tehty – onko käytössä esimerkiksi jokin sähköinen ehdotusjärjestelmä, kuten eräästä lainauksesta edellä käy ilmi, vai toimiiko aineistohankintojen ehdottaminen kenties perinteiseen tapaan kyselemällä kirjastohenkilökunnalta suullisesti. Monet



ihmiset eivät välttämättä edes tiedä, että kirjastoaineistojen hankintaa on mahdollista ehdottaa; itsellenikin tämä selvisi vasta verrattain myöhäisellä iällä. Toisaalta, voi myös olla, että lautapeliharrastuksen suosiossa on aidosti eroja eri alueittain, ja että kirjaston saamien hankintapyyntöjen vähäisyys kertoo suoraan lautapelien vähäisestä kysynnästä alueella. Olisikin mielenkiintoista nähdä tutkimustietoa siitä, millaista alueellista vaihtelua suomalaisessa lautapeliharrastuneisuudessa esiintyy.

Koostaen edellä esitetystä voisi todeta, että lautapelit ovat pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastoja lukuun ottamatta vielä melko uusi lisä suomalaisten yleisten kirjastojen kokoelmiin, eikä niiden hankinta ole vielä samalla tavalla vakiintunutta kuin esimerkiksi kirjallisuuden. Tästä johtuen lautapelien tarjontakin on monessa kirjastossa toistaiseksi niukkaa. Lautapelikokoelmien kerryttämiseen on kuitenkin alettu panostaa jo muuallakin kuin pääkaupunkiseudulla, ja kyselyn toistaminen esimerkiksi kymmenen vuoden kuluttua saattaisi antaa jo huomattavankin erilaisia vastaustuloksia.

Tuskinpa missään kirjastossa siis on tehty *tietoista* valintaa sen suhteen, että juuri lautapelien tarjonta pidettäisiin tarkoituksella niukkana; kyllä kirjastoissa lähtökohtaisesti voinee olettaa vallitsevan aidon pyrkimyksen tarjota asiakkaille sitä, mitä he haluavat, kunhan se vain pysyy kirjastotoiminnan rajojen ja mahdollisuuksien puitteissa. Kyselyn perusteella näyttää kuitenkin siltä, että aivan koko kirjastohenkilökunnan asennoituminen peleihin ei välttämättä ole suopeaa, ja kirjaston "pelitietoisemmat" työntekijät saattavat joutua joskus hieman taistelemaan peliaineiston puolesta:

Lautapelit ovat vielä melko tuoreita tulokkaita kirjastojen kokoelmissa, mikä näkyy aineistolajin vähättelynä. Asiakkaat ovat ottaneet pelit erittäin hyvin vastaan [...] ja muuallakin Suomessa, mutta henkilökunnan kohdalla suhtautuminen peleihin on paikoitellen vähättelevää.

Tietoisuus pelikasvatuksen tärkeydestä osana modernin tietoyhteiskunnan edellyttämää monilukutaitoa ja mediakasvatusta ei siis vielä toistaiseksi näytä läpäisseen aivan koko suomalaista kirjastohenkilökuntaa, mutta asennemuutokset toteutuvat usein hitaasti ja toivon mukaan tilanne tulevaisuudessa paranee.

Onneksi kyselytutkimus tarjoilee myös täysin vastakkaisen esimerkin kirjastohenkilökunnan asenteista pelien suhteen:

Kaikenlaisia pelejä on hyödynnetty osana mediakasvatusta, ja pelit nähdään osana ei vain mediakasvatusta vaan yleensä ihmisen kasvua, kehitystä ja koulutusta sekä nykyistä kulttuuria.

Tässä kirjastossa tilanne vaikuttaa olevan hyvinkin pelimyönteinen, ja pelien kirjastollinen merkitys on siellä tunnustettu kaikissa neljässä luvun 3 johdannossa hahmotellussa muodossaan: lainattavana kulttuurituotteena, mediakasvatuksen osana, koulutuksen ja ryhmäytymisen välineenä sekä myös kirjaston tarjoamana palveluna – sama kirjasto nimittäin mainitsee järjestävänsä lisäksi runsaasti erilaista digi- ja lautapeli aiheista toimintaa.

Erästä kirjastosta toisaalta esitetään yhdeksi lautapelikokoelman kartuttamisen mahdollisista esteistä lautapeliaineiston haavoittuvuutta:

Lautapelit ovat fyysisesti niin haavoittuvaa aineistoa, että monikaan kirjasto ei edes kaukolainaa niitä.

Totta onkin, että esimerkiksi kirjoihin nähden lautapelit ovat paljon herkempiä "tuhoutumaan", sillä useimmissa lautapeleissä on runsain määrin pieniä, helposti katoavia osia, ja pahimmillaan jonkin kriittisen komponentin kuten sääntövihon puuttuminen voi estää tai ainakin haitata koko pelin pelaamista. Lisäksi myös lautapelit voivat digitaalisten pelien tapaan kärsiä käytössä kulumisesta: mitään naarmuuntumisherkkiä CD- tai DVD-levyjä niissä ei toki yleensä ole, mutta lautapeleissä yleisesti käytetyt korttipakat tai pahvilaatat saattavat kyllä kovassa käytössä alkaa rispaantua, naarmuuntua tai jopa repeytyä.

Toisaalta, esimerkiksi kortteja voidaan kyllä tehokkaasti säästää kulumiselta niin sanotuilla *korttisuojilla* (engl. *card sleeve*) eli pienillä, kortinmuotoisilla muovitaskuilla, joita myös monet lautapeliharrastajat käyttävät kallisarvoisimpien peliensä suojelemiseen. Lautapeli komponenttikatoon puolestaan auttavat haastattelemieni Honkasen ja Marjomaan (2019) mukaan esimerkiksi pelin pakkaamista helpottavat seikkaperäiset komponenttilistat pakkauspussien kyljessä sekä pääkirjastolle sijoitettu lautapeli "varaosapankki", jonka kokoelmaa he ovat kerryttäneet muun muassa kirjastojen pelikelvottomiksi käyneiden pelien sisällöllä. Lisäksi he kertovat, ettei lautapeliosien hävikki

ole ollut niin suurta kuin lainauskokeilun alussa pelättiin, vaan Helmet-kirjastojen kokemukset lautapeleistä ovat olleet pääsääntöisesti hyviä.

Lautapeliaineiston suosiosta Honkanen ja Marjomaa (2019) toteavat, että pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastojen asiakkaat ovat ottaneet ne hyvin vastaan: lautapelit ovat elokuvien ja digitaalisten pelien ohella nykyään näiden kirjastojen kiertävimpiä aineistoja. Samansuuntaisia kokemuksia vaikuttaa olevan myös muilla tähän kyselyyn vastanneilla kirjastoilla:

Lautapelit sopivat kirjaston kokoelmiin oikein hyvin ja niiden suosio on meiläkin korkea. Etenkin lasten- ja nuortenpelit ovat lainattuja.

[...] lautapelit kiertävät erittäin hyvin lainassa ja paikalla hyllyssä on kerrallaan korkeintaan kolmasosa kokoelmasta.

Lautapelit yleisesti on kyllä löydetty hyvin.

Välillä tulee myös kiitoksia siitä, että lautapelejä on hankittu kirjastoihin.

Vaikka lainattavien lautapeliä tarjonta ei kaikissa kirjastoissa vielä ole kovin suuri tai niiden lainaustoiminta on jopa vasta aivan vastikään aloitettu, asiakkaat vaikuttavat kuitenkin olevan uuden aineistomuodon tulon tyytyväisiä ja näyttävät löytäneen sen jomelko hyvin.

### 8.3.2 Lautapeliä luokitus

Kirjastoilta kyseltiin myös, millaisia käytäntöjä niissä on ollut käytössä lautapeliäaineiston luokituksessa. Tämän kysymyksen osalta kyselyyn vastanneet kirjastot ovat hyvinkin yhteneväisiä: peräti 11/13 eli 85% kirjastoista kertoo käyttävänsä *Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmän* (YKL) mukaisia luokkia myös lautapeliäaineistolle.

YKL mukaisesti 79.8 Pelit. Leikit. Keräily 79.81 Pelit 79.811 Shakki 79.812 Korttipelit 79.813 Seurapelit. Seikkailupelit. Roolipelit 79.814 Tietokilpailut. Päättelytehtävät

Pelit muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta luokassa 79.813 (seurapelit. seikkailupelit. roolipelit)

Kuten edellä olevista lainauksista käy ilmi, lautapeleillä ei ole YKL:ssä omaa luokkaansa, vaan ne on sijoitettu eräänlaiseen seurapeliä, roolipeliä ja "seikkailupeliä" (mitä iki-

nä tällä tarkoitetaan) muodostamaan kaatoluokkaan "79.813 *Seurapelit. Seikkailupelit. Roolipelit*". Lautapelit eivät kuitenkaan istu mihinkään näistä kolmesta kategoriasta; ne voivat kyllä olla luonteeltaan niin seura-, rooli- kuin seikkailupelejäkin, mutta ne voivat olla paljon muutakin. Näistä etenkin termiä *seurapeli* näkee usein virheellisesti käytettävän termin *lautapeli* synonyyminä, mutta todellisuudessa kyse ei ole synonyymiasta vaan kahdesta täysin erillisestä käsitteestä, joiden ala vain sattuu osittain leikkaamaan (ks. luku 1.3.1). Kaikki lautapelit eivät siis ole seurapelejä, eivätkä kaikki seurapelit lautapelejä, joten lautapelien sijoittaminen tähän YKL:n yleiseen pelien kaatoluokkaan 79.813 on määritelmällisesti ongelmallista.

Lautapelien YKL-luokittelun hankaluudesta kertoo sekin, että eräs kirjasto on päätenyt luokittelemaan osan lautapeliaineistosta seurapeleiksi, osan tietokilpailuiksi:

Lähes kaikki 79.813-luokkaan (seurapelit). Tietokilpailupainotteisia (Trivial pursuits yms.) 79.814-luokkaan (tietokilpailut)

Lisäksi *shakilla* (1475), joka on vain yksi yksittäinen lautapelinimeke, on jostain syystä aivan oma luokkansa:

Lautapeleillä on YKL-luokka 79.813. Luokka tulee vanhastaan Kirjastopalvelun tietueista, eikä sitä ole muutettu. Korttipeleillä on luokka 79.812 ja shakilla 79.811.

Se, että jonkin aineistolajin edustajia joudutaan tällä tavalla jakamaan useampaan eri luokkaan ("79.813 *Seurapelit*", "79.814 *Tietokilpailut*", "79.811 *Shakki*"), jotka kaikki yhdessäkään eivät riitä kattamaan koko käsitteen *lautapelit* alaa, on päivänselvä indikaatio siitä, että kyseisen aineistolajin kohdalla on luokitusjärjestelmässä perustavanlaatuinen ongelma. YKL:n voikin siis todeta olevan lautapelien luokittelun osalta ilmeisen puutteellinen, mikä on erittäin valitettavaa, koska lähes kaikki kyselyyn vastanneet yleiset kirjastot olivat luokituskäytännöiltään täysin juurikin sen varassa.

Kyselyyn vastanneista vain Helsingin kaupunginkirjastossa oli käytössä jokin muu luokitusjärjestelmä kuin YKL<sup>19</sup>. *Helsingin kaupunginkirjaston luokitusjärjestelmän* (HKLJ) luo-

---

19 Yksi kirjastoista tosin ei maininnut käyttämänsä luokitusjärjestelmää lainkaan, joten sen osalta tietoa ei ole saatavilla.

kituskäytäntöjä on jo puitu tarkemmin luvussa 6.3.1; tiivistäen lautapelit on siellä sijoitettu suoraan pelien yleisen kattokäsitteen "798.2 Pelit" alaisuuteen, vaikka joillekin muille pelien alalajeille tai nimekkeille onkin järjestelmässä annettu omat alaluokkansa ("798.21 Korttipelit. Pasianssit", "798.22 Shakki" ja "798.23 Roolipelit"). Vaikka lautapeleille ei HKL:ssäkään ole omaa luokkaansa, tilanne on siellä kuitenkin siinä mielessä parempi kuin YKL:ssä, ettei lautapelejä sentään tarvitse runnoa jonkin yhden tai useamman *melkein samaa* tarkoittavan vieruskäsitteen alaisuuteen.

### 8.3.3 Lautapeliäen asiasanoitus

Aivan erityisesti kyselyllä pyrittiin kartoittamaan, miten lautapelejä on Suomen yleisissä kirjastoissa asiasanoitettu. Seuraavassa tutkitaan kyselyvastauksia tarkemmin tämän aihepiirin osalta.

#### Kirjastojen käyttämiä asiasanoitustiedon lähteitä

Jos lautapeliäen luokituksen suhteen kirjastot olivatkin varsin yhteneväisiä, niin niiden asiasanoituksen osalta tiedonlähteiden kirjo on jo hieman laajempi. Eniten mainintoja (6 kpl) lautapeliäen asiasanoituslähteenä saa *Yleinen suomalainen asiasanasto (YSA)*. Myös kirjastomateriaalitoimittaja *Kirjastopalvelu* (entinen *BTJ Finland Oy*) sekä eri alojen genreihin keskittyvä *Suomalainen lajityyppi- ja muotosanasto (SLM)* saavat jonkin verran mainintoja (yhteensä 3 kpl kumpikin):

Useimmiten asiasanat tulevat suoraan Kirjastopalvelun merkitsemistä asiasanoista. Jos peli asiasanoitetaan itse, asiasanoitus noudattaa YSAa ja SLM:ää.

Pelit, joille Kirjastopalvelu (BTJ) tarjoaa kuvailun, poimitaan eikä niihin yleensä lisätä asiasanoitusta itse.

Käytämme pelin sisältöä kuvaavia asiasanoja sekä SLM:n mukaisia lajityyppi- ja muototermejä lautapelit ja pelit jotka tallennetaan kaikkiin lautapeleihin.

Lisäksi lautapeliäen sisällönkuvailutiedon lähteiksi on eräässä kirjastossa löydetty myös pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastojen käyttämät kuvailutiedot sekä lautapeliharrastajien *BoardGameGeek*-sivusto:

Pyrimme hyödyntämään Helmet-kirjastojen tarkempaa kuvailua, mikäli mahdollista. Sellaisissa tapauksissa 500-kentään kuvaillaan myös pelimekaniikkoja. Joihinkin alusta saakka itse luetteloimiini peleihin olen myös lisännyt pelimekaniikkatermejä. Lähteenä käytän BoardGameGeek-sivustoa.

Kirjastojen käytännöt lautapeliin sisällönkuvailussa vaihtelevat siis jonkin verran: osa kirjastoista asiasanoittaa itse YSAN, SLM:n tai jopa BoardGameGeek-sivuston pohjalta, osa käyttää suoraan Kirjastopalvelujen kautta saatuja kuvailuja – ja osa tekee mahdollisuuksien mukaan molempia.

### **Lautapeliin asiasanoituskäytäntöjä**

Lautapeliin asiasanoituskäytännöt eroavat kirjastoissa toisistaan myös sen suhteen, mitä pelin ominaisuuksia kuvaillaan. Useimmat kuitenkin kertovat, että lautapelin ominaispiirteistä kuvataan ainakin sitä, mitä tässä tutkielmassa nimitetään pelin *temaksi ja tarinaksi*:

Käytämme pelin sisältöä kuvaavia asiasanoja

[...] myös aiheen mukaan jos koskee esimerkiksi matematiikkaa

Joskus pelin aiheeseen (esim. tietokilpailuissa) liittyviä sanoja: maantieto, viinit tai peliympäristöön liittyviä sanoja, esim. avaruusaluukset

Paikan tai ajankohdan kuvailu, esim "Firenze", "1800-luku" ; Teemat, eli "maanviljelys", "kauppa" jne ; Mahdolliset henkilöt jos peli sellaisesta ker-  
too

Teeman ja tarinan sijaan tästä piirteestä tosin saatetaan puhua jollakin toisella termillä, kuten pelin *sisällöllä* tai muiden aineistolajien sisällönkuvailusta tutummalla teoksen *aiheella*. Kuten edellisistä lainauksista käy ilmi, jotkut kirjastot myös erottelevat tämän teema- tai aihepiirteiden ominaisuuksia vielä tarkemminkin, esimerkiksi paikkaa, ajankohtaa, henkilöitä tai yleisteemaa kuvaileviin asiasanoihin.

Sen sijaan lautapeliharrastajille kohdistetussa kyselyssä niin tärkeiksi osoittautuneiden *pelimekanismien* (ks. luku 7.3.1) osalta lautapelejä ei juuri missään kyselyyn vastanneissa kirjastossa kuvailla lainkaan. Poikkeuksen muodostavat vain luvussa 6.3.2 esitelty Helsingin kaupunginkirjasto sekä eräs toinen kirjasto, jonka edustaja kertoo seura-

vansa näiden pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastojen kuvauksia ja hyödyntävänsä niitä mikäli niitä vain on tarjolla, siis myös pelimekanismien osalta.

Jonkinlainen aavistus pelimekanismien merkityksestä kirjastojen sisällönkuvailukentällä kuitenkin taitaa olla, sillä useampikin kirjasto mainitsee, että heillä *ei* niitä kuvailla:

[...] käytetään asiasanoituksessa lautapeligenrejä, mutta [ei] pelimekaniikkoja

Pelimekaniikasta ei ole käytetty asiasanoja

Pelimekaniikkaa kuvailevia sanoja ei yleensä lisätä itse, mutta otetaan kuvailuun, jos se poimimalla muualta saadaan

Tietämys ei riitä pelimekaniikkaan kuvaavaan asiasanoitukseen

Lautapelimekanismien tunnistaminen itse esimerkiksi pelin sääntökirjasta vaatiikin yleensä jo melko syvällistä lautapeliasiantuntijuutta, eikä sellaista voi etenkin pienempien paikkakuntien sisällönkuvailijoilta edellyttää. Toisaalta, kuten eräästä edellä esitetyistä lainauksesta kävi ilmi, lautapelejä kuvaillaessa saatetaan käydä selvittelemässä pelimekanismitermejä erilaisista internet-lähteistä, esimerkiksi kuvailtavan pelin sivulta BoardGameGeek-sivustolla, jolloin kaikkea ei tarvitsekaan tietää itse – riittää, että tietää mistä *etsiä*. Tämä sisällönkuvailija tosin tunnustautui itsekin lautapeliharrastajaksi, mikä selittää hänen hyvän tietämyksensä lautapelien sisällönkuvailutiedon lähteistä.

Helpointa kuitenkin olisi, jos pelimekanismejakin kuvailevia asiasanoja olisi saatavilla kirjastojen yleisesti käyttämissä asiasanastoissa. Monet vastaajat harmittelevatkin, ettei niitä juuri ole tarjolla:

Käytössä YSA asiasanastona, jossa eri lautapeligenrejä ja pelimekaniikkoja on melko suppeasti.

Pelimekaniikkoja ei ole listattuna missään käyttämässämme asiasanastossa.

Olen miettinyt olisiko mahdollista lisätä vakiintuneita pelimekaniikkatermejä SLM-sanastoon, jolloin niitä voisi käyttää 665-kentässä nykyisen 500-kentän sijaan.

Fintosta löytyvät lautapeliasiasanat loppuvat lyhyeen verrattuna esim. konsolipeleihin sopiviin asiasanoihin, joten lautapelejä kuvaavat asiasanat eivät

todellakaan riitä eivätkä ole millään muotoa kattavia. Edellisessä kysymyksessä mainitut lautapeligenret ja pelimekaniikat jäävät täydellisesti piiloon.

Lisäisin lautapeliä YSON termistöä, sillä sellaisenaan se on kirjaston käyttöön riittämätön.

Pelimekanismien osalta lautapeliä sisällönkuvailukäytännöt vaikuttavat siis jäävän kyselyyn vastanneissa kirjastoissa toistaiseksi varsin puutteellisiksi.

Tämän tutkielman luvuissa 4.6.2 ja 6.4.8 sivuttiin sitä, kuinka ongelmalliselta lautapeliä *genrejen* selvittely vaikuttaa. Onkin ehkä kuvaavaa, että myös kyselyyn vastanneiden kirjastojen edustajilla on melko vaihtelevia käsityksiä siitä, millaisia nämä lautapeligenret voisivat olla:

Käytämme lautapeligenrejä kuvaavia asiasanoja kuten esim. lautapelit ; pelit ; seurapelit ; lastenpelit.

Esim. Bezzerwiser: Asiasanat: visailukysymykset | tietokilpailut ; Genre/Muoto: lautapelit | pelit ; Käytössä on myös genreasiasanoja kuten: strategiapelit, fantasiapelit etc.

Sitten yleisimpinä genret : fantasiapelit, kaksinpelit, korttipelit, noppapelit, perhepelit, yhteistyöpelit, yksinpelit, abstraktit pelit, sotapelit, lastenpelit, seurapelit (nämä kaikki metatietosanastosta)

Peliin valitaan siis genre, esim. pelit ja lautapelit. [...] Jos peli tarkempi genretys on helppoa, lisätään esim. taistelupelit, muistipeli ym.

Genren edustajiksi tulee siis edellä ehdotetuksi hyvin sekalainen joukko asiasanoja, jotka liittyvät esimerkiksi pelin tavoitteisiin (*strategiapelit, taistelupelit, seurapelit*), pelivälineisiin (*korttipelit, noppapelit*), teemaan (*fantasiapelit, sotapelit*), kohderyhmään (*lastenpelit, perhepelit*), pelaajamäärään (*yksinpelit, kaksinpelit*) tai pelaajienvälisiin suhteisiin pelin aikana (*yhteistyöpelit*). Jopa termejä *pelit* ja *lautapelit*, jotka ehkä pikemminkin kuvaisivat lautapeliä aineistotyyppiä kuin mitään niiden varsinaista alalajia, on edellä kutsuttu myös genreiksi. Koska lautapeliä genreytymisen periaatteet kuitenkin toistaiseksi ovat vielä niin heikosti selvillä edes asiaan vihkiytyneille harrastajille, ei niiden tuntemusta voi kirjastoväeltäkään edellyttää. Tämä vaatisi tuekseen lisäselvityksiä.

Juuri genren käsitteen kautta useat kirjastot tulevat kyselyssä myös sivunneeksi monen muun tässä tutkielmassa tunnistetun lautapeliä sisällöllisen ominaispiirteen asiasanoi-



tusta, kuten edellä piirteitä *kohderyhmä*, *pelaajamäärä* ja *pelaajienväliset suhteet pelin aikana*. Toki kirjastot ovat näidenkin piirteiden kuvailussa kuitenkin yleensä käyttämien-  
sä asiasanastojen armoilla, eikä esimerkiksi luvussa 6.3.1 tutkittu YSON lista peliaiheisis-  
ta asiasanoista osoittautunut näiden osalta kovin kattavaksi eikä johdonmukaiseksi.  
Siispä näidenkin sisältöpiirteiden tyhjentävää kuvailua varten tarvittaisiin YSON pelisa-  
naston siivous- ja täydennystalkoita.

Lopuksi on todettava, että lautapelin *keston* tai *mutkikkuuden* kuvailuun liittyviä asiasa-  
noituskäytäntöjä ei maininnut yksikään kyselyyn vastannut kirjasto. Näistä pelin kesto-  
a ei välttämättä ole mielletty pelin sisältöpiirteeksi (ks. luku 6.4.5), joten siitä ei ehkä kat-  
sottu tarpeelliseksi mainitakaan. Sen sijaan lautapelin mutkikkuuden olisi voinut kuvi-  
tella nousevan esiin edes jollain tavalla, jos ei nyt vakiintuneena sisällönkuvailukäytän-  
tönä niin vaikkapa pohdiskeluna siitä, tulisiko sitäkin jotenkin kuvata.

### **Näkemyksiä lautapeliä nykyisen asiasanoituksen riittäväydestä**

Lopuksi tarkastellaan vielä sitä, miten riittävinä lautapeliä nykyiset asiasanoituskäytän-  
nöt kirjastoissa nähdään ja miten sitä voisi mahdollisesti kehittää.

Suurin osa eli 9/13 kyselyyn vastanneista kirjastoista on enemmän tai vähemmän sitä  
mieltä, että kirjaston nykyiset lautapeliä asiasanoituskäytännöt ovat riittäviä tai vähin-  
täänkin nykypuitteiden valossa kelvollisia:

Meidän käyttöön nuo asiasanat ovat aivan riittäviä

Pitäisin asiasanoituskäytäntöä kattavana ja riittävänä.

Paras mahdollinen, uusia sanoja ehdotetaan säännöllisesti asiasanoja hal-  
linnoivalle ryhmälle. Esim. yhteistyöpelit saatu sitä kautta käyttöön.

Osa huomauttaa myös, ettei kirjaston asiakkailta ole tullut asiasanoitukseen liittyviä toi-  
veja tai kysymyksiä:

Luulen että antamamme asiasanat ovat riittäviä ja kattavia. Ei ole ainakaan  
tullut valituksia asiakaspalveluosastoilta eikä asiakkailta.

Niiden asiasanoittamisesta minulle ei ole kantautunut toiveita sen enempää asiakkailta kuin henkilökunnaltakaan, mutta itse olen hieman pettynyt lautapeliin niukkaan kuvailuun.

Pääkirjastossa kaksi peleistä vastaavaa (lastenosasto, aikuistenosasto) ja kaksi muuta asiakaspalvelun työntekijää totesivat, etteivät kaipaa enempää asiasanoitusta peleihin. Kukaan ei muistanut, että heiltä olisi kysytty koskaan esim. tietyn tyyppisiä pelejä, vaan peleihin liittyvät kysymykset ovat yleensä "missä pelit ovat" tai "onko teillä peliä X". Heidän kokemuksensa mukaan laajempaa asiasanoitusta ei siis tarvita.

Se, ettei lautapeliin paremman asiasanoituksen perään ole kirjastoissa kysely, ei kuitenkaan välttämättä tarkoita vielä sitä, etteikö sellaiselle olisi tarvetta. Asiasanoitus ei sisällönkuvailumenetelmänä liity niinkään kirjastoaineiston *fyysiseen* löydettävyyteen kirjaston tiloista kuin sen näkyvyyteen esimerkiksi kirjastoaineiston virtuaalisissa *haku-toiminnoissa*, eikä sen mahdollisia puutteita ole samalla tavalla helppo hahmottaa kuin vaikkapa epäjohdonmukaisen hyllytysjärjestelmän. Lisäksi aineistotietokantahakuja kaukana kirjaston tiloista tekevän asiakkaan näkökulmasta mahdollisista ongelmista välittäminen vaatisi joko puhelinsoittoa tai jonkinlaisen palauteviestin kirjoittamista ja lähettämistä, mikä todennäköisesti nostaa kynnyksen palautteen antamiseen, jos tilannetta vertaa esimerkiksi suulliseen protestointiin kirjastossa paikan päällä.

Jotkut vastaajat toteavatkin, ettei heillä oikeastaan ole kirjastossa tietoa siitä, missä määrin ja millä tavalla asiakkaat käyttävät asiasanoja lautapelejä hakiessaan:

Sitä en tiedä, paljonko asiakkaat kenties itse hakiessaan käyttävät asiasanoja – asiakaspalvelussa tähän ei ole juurikaan törmätty.

Minulla ei tosin ole tietoa siitä, missä määrin asiakkaat käyttävät pelimekaniikkatermejä hauissaan.

Henkilökunnalla ei ole kirjastossamme tarkkaa tietoa siitä, mitkä asiat ovat asiakkaille tärkeitä, jotta kuvailija voi valita asiasanoja riittävän kattavasti.

Näistä lainauksista voikin päätellä, että tälle tutkielmalle on ehkä ollut tarvetta; edeltävässä on nimenomaan pyritty identifioimaan olennaisimmat lautapeliin sisältöä kuvaavat piirteet ja selvittämään, miten merkityksellisiä ne lautapeliharrastajille ovat.

Joissakin kirjastoissa on toisaalta myös huomattu, ettei lautapelejä tällä hetkellä voida sisällönkuvailla aivan toivotulla tarkkuudella:

Lautapeliien asiasanoitus voisi olla tarkempaa ja erottelevampaa.

Asiasanoituksen tulisi olla kattavampaa ja kuvailla pelin teemoja. Nyt usein asiasanoitetaan vain pelin ulkoisia piirteitä kuten: pelit, lautapelit, lastenpelit.

Asiasanoitus on niukkaa ja riittämätöntä tiedonhakijan kannalta. [...] Asiasanastoissa ja ontologioissa ei ole tarpeeksi tarkkoja termejä. Asiasanoituksen lisäksi sisältöä voisi kuvailla tiivisteellä tai muulla huomautuksella.

Ulkoisten piirteiden kuvailun lisäksi kaivattaisiin siis myös tarkempaa tietoa lautapeliien sisällöistä.

Lautapeliien sisällönkuvailun vajavaisuuden syiksi kyselyvastauksista nousee esiin kolme selvää aihepiiriä. Ensimmäinen on kirjastossa käytössä olevien asiasanastojen puutteellisuus lautapelejä kuvaavien termien osalta, jota tarkasteltiin jo edellisessä luvussa.

Lautapeliien erittely ja kuvailu puuttuvat Fintosta täysin [...] Kaikki lautapelit ovat nyt vain yksi kokonaisuus, ikään kuin ne kaikki toimisivat samoin säännöin, samalla pelaajakunnalle, samoin elementein, samalla narratiivilla.

Useimmissa yleisissä kirjastoissa uuden aineiston sisällönkuvailu perustuukin valmiisiin asiasanastoihin, ja jos asiasanastossa on puutteita jonkin aineistolajin kuvailun osalta, ei kirjastoissa hevillä lähdetä itse kehrittelemään parempia asiasanoja:

Käytössä ovat FINTOn asiasanat. Ei sen ulkopuolisia asiasanoja. Ei esim. kirjaston omia, itse keksittyjä tai muualta omaksuttuja alan asiasanastoja.

Myös asiasanastojen muutostyön hitaus koetaan ongelmallisena:

Asiasanastojen jäykkyys, muutokset hitaita

Eräs vastaaja ehdottaakin, että asiasanastojen kattavuutta lautapelitermien osalta tulisi parantaa perustamalla jonkinlainen lautapeliien asiantuntijaryhmä täydentämään puutteita:

Lautapeliien tuntijoista ja harrastajista ryhmä laatimaan eritteleviä ja kuvaavia asiasanoja, jotta mainitut genret, mekaniikat ja muut elementit nousevat esiin.

Tällaiseen johtopäätökseen päädyttiin myös tämän tutkielman luvussa 6.3, tosin näiden käsitetalkoiden alan voisi laventaa kattamaan laajemminkin kaikenlaiset peliaineistot, ei

pelkästään lautapelejä. Ajatus ei liene aivan mahdottoman kaukaa haettu, sillä esimerkiksi musiikkiaineistolla on jo oma metatiedon asiantuntijaryhmänsä Muusa<sup>20</sup>. Jokin vastaavanlainen järjestely olisi epäilemättä tarpeen peliaineistojenkin sisällönkuvailun kehittämiseksi.

Toinen usein mainittu syy lautapelien sisällönkuvailun ongelmiin on luetteloivan ja kuvailevan henkilökunnan riittämätön lautapeli-asiantuntemus tai ylipäätään kirjaston lautapelejä tuntevan henkilökunnan vähäinen määrä:

Ei löydy henkilökuntaa joka on erikoistunut lautapelien asiasanoitustyöhön.

Tietämys ei riitä pelimekaniikkaan kuvaavaan asiasanoitukseen.

Toki voisi asiasanoittaa tarkemminkin, mutta näillä resursseilla ja tällä tietämyksellä on tämän riitettävä.

Kokoelmapalveluissamme ei kuitenkaan ole minun lisäksi ketään lautapelejä tuntevaa henkilöä töissä, joten särkymävaraa ei niin sanotusti ole.

Kaikkialla tilanne ei tosin ole yhtä hankala, vaan eräässä kirjastossa on lautapeleihin pe-rehtynyttä henkilökuntaa tarjolla enemmänkin:

Kirjastossa on kaksi pelejä valitsevaa peliasiantuntijaa. Toinen heistä on kirjaston varsinainen lautapeli-asiantuntija [...] Toinen peliasiantuntija on keskittynyt konsolipeleihin mutta tuntee myös lautapelejä ja valitseekin ne toisen poissa ollessa. [...] Pedagogiset informaatikot, mediakasvattajat etenkin lasten ja nuorten palveluissa sekä media- ja musiikkipalveluissa ja lähipalveluissa, käyttävät työssään kaikenlaisia pelejä, ohjaavat niiden käyttöä ja järjestävät pelitapahtumia. Heilläkin on siis runsaasti pelituntemusta. [...] Jos kirjastoon perustettaisiin oma asiasanoitusryhmä lautapelejä varten, sellainen varmasti saataisiin kokoon tästä joukosta.

Tässä kirjastossa tilanne onkin niin hyvä, että vastaaja uskoisi kirjaston omista riveistä löytyvän tarpeeksi osaajia jopa oman lautapelien asiasanoituksen asiantuntijaryhmän perustamista varten.

Lopuksi osa vastaajista mainitsee syyksi vielä sen, että aika ei yksinkertaisesti tahdo riittää kovin tarkkaan paneutumiseen lautapelien asiasanoituksessa:

---

20 <https://www.kiwi.fi/pages/viewpage.action?pageId=91751314>

Tosin kirjastossamme ei riitä aika eikä osaaminen lautapeliin syvälliseen asiansanoittamiseen.

Resurssit eivät kirjastossa riitä siihen, että Kirjastopalvelun tuottamaa kuvailua kovinkaan paljon ehdittäisiin täydentämään.

Yhteenvedon voidaan siis todeta, että kyselyn perusteella lautapeliin kattavan sisällön kuvailun suurimpana jarruna tällä hetkellä vaikuttaa toimivan kirjastojen käytössä olevien asiansanoittajien niukkuus lautapeliin osalta. Lisäksi monessa kirjastossa ei ole sisällönkuvailussa riittävästi lautapelejä tuntevaa henkilökuntaa, ja myös yleinen ajanpuute saattaa heikentää lautapeliin sisällönkuvailun kattavuutta.

### **8.3.4 Lautapeliaineiston esillepano, näkyvyys ja haettavuus**

Lopuksi tarkastellaan vielä sitä, millaisia lautapeliaineiston näkyväksi tekemiseen liittyviä seikkoja kyselytuloksista nousee esiin. Nämä voidaan jakaa kahteen kategoriaan: lautapeliin esillepanoon ja näkyvyyteen kirjastojen *omissa tiloissa* sekä niiden haettavuuteen ja löydettävyyteen kirjastojen *verkkopalveluissa*.

#### **Lautapeliin näkyvyys kirjaston tiloissa**

Kuten edellä (ks. luku 3.3) todettiin, lautapeliin kirjastotarjonnassa on yleisesti ottaen tapahtunut hiljattain kaksi merkittävää muutosta: ensinnäkin pelit on nostettu esiin lukituista kaapeista näkyville ja asiakkaiden vapaasti saataville, ja toiseksi niitä on alettu lainata ulos kirjastojen tiloista asiakkaiden kotikäyttöön. Edelläkävijöinä lautapeliin kotilainauksessa ovat toimineet pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastot, joissa lainaustoiminta alkoi kokeilumuotoisena jo 2010-luvun alussa.

Monessa muussa suomalaisessa kirjastossa lainattavat lautapelit vaikuttavat kyselyn perusteella kuitenkin olevan vielä melko tuore ilmiö, ja nämä lautapeliin tarjonnan muutokset saattavatkin olla vielä osin käynnissä:

Asiakaat ovat olleet tyytyväisiä, kun vähän aikaa sitten luetteloimme lautapelit lainattaviksi tietokantaamme (ennen meillä oli kasa pelejä pelattavaksi kirjaston tiloissa).

Pääkirjaston lastenosastolla on kirjastossa pelattavia pelejä melko paljon ja ne pyydetään asiakaspalvelusta. Aikuisten osastolla kirjastossa pelattavat pelit ovat omassa paikassaan lainattavien pelien lähellä.

Yksikään kyselyyn vastanneista kirjastoista ei kuitenkaan ilmoittanut, ettei lautapelejä tarjota heillä lainattavaksi ollenkaan – joskin moni kertoi lainattavan lautapelikokoelmansa olevan toistaiseksi vielä melko pieni.

Lautapeliaineiston esillepanon suhteen kirjastoissa on päädytty monenlaisiin ratkaisuihin. Useimmat mainitsevat, että lautapelit on sijoitettu aikuisten ja lasten ja nuorten osastoille aivan samoin periaattein kuin muukin kirjastoaineisto:

Meillä [...] lastenosaston lainattavat lautapelit löytyvät kaikki yhdestä hyllystä ja aikuisten osaston lautapelit vastaavasti kaikki yhdestä vaunusta.

Lautapelit ovat esillä aikuisten sekä lasten ja nuorten osastoilla aivan samalla tavalla kuin muukin aineisto.

Eräissä kirjastossa asia puolestaan on ratkaistu siten, että kaikki tarjottu peliaineisto lajityypistä riippumatta on sijoitettu yhteen ja samaan pelihyllyyn, jonka eri puolille pelit on lajiteltu kohderyhmän mukaisesti:

Meillä (keskikokoinen sivukirjasto) on yksi pelihylly josta löytyy kaikki pelit (konsoli- PC- ja lautapelit). Toisella puolella hyllyä on kaikki lastenpelit ja toisella aikuistenpelit. Tämä on mielestäni selkeämpi tapa kuin, että pelit olisivat kirjaston eri osastoilla. Eri osastoille jako on käytäntönä monessa kirjastossa ja jokainen kirjasto itse valitsee käytäntönsä.

Yhtenä lautapelien esillepanon ongelmana kyselyssä nousee esiin myös tilanpuute. Eräissä kirjastossa kaikki lautapelit onkin toistaiseksi sijoitettu lasten ja nuorten osastolle, koska niille ei tunnu löytyvän sijaa muualtakaan:

Tämä on suuri ongelma, jota pyritään ratkaisemaan [...] Pelien tämän hetkinen sijoituspaikka on lasten- ja nuorten osastolla. Osastolla kärsitään tilanpuutteesta ja pelit on jouduttu sijoittamaan ahtaasti yhteen hyllyyn, joka jää vielä puolittain pylvään taakse piiloon. Olen ehdottanut pelien siirtämistä musiikki- ja sarjakuvaosastolle, jossa konsolipelimme ovat jo nyt. Sielläkin on kuitenkin ongelmia tilan riittävyyden suhteen. Pelastuksena on toistaiseksi ollut se, että lautapelit kiertävät erittäin hyvin lainassa ja paikalla hyllyssä on kerrallaan korkeintaan kolmasosa kokoelmasta.

Tilanpuutetta valittelee toinenkin kirjasto:

[...] lastenosastolla pelit ovat hyllyssä kirjahyllyn päädystä. Tila ei riitä, joten pelejä on täytynyt asetella nurkan taakse jatkuvaan seuraavaan hyllyyn. [...] Peleistä näkyy vain laatikon pääty. Aikuistenosastolla pelit ovat esillä ilmastavasti kirjavaunussa, ja asiakas näkee kotelon kannen.

Onkin totta, että lautapelit ovat tyypillisesti muuhun kirjastoaineistoon nähden varsin kookkaita: yksi keskikokoinen lautapelilaatikko saattaa viedä niin paljon hyllytilaa, että sen tilalle mahtuisi useampiakin kirjoja, CD-levyjä tai elokuvakoteloita. Ei siis ole mikään ihme, jos lautapelejä ei ole kirjastoissa varaa asetella hyllyihin väljemmin ja esimerkiksi värikkäitä kansikuvia esitellen. Toisaalta, pelkkiä lautapelilaatikoiden päätyjä lautapeliharrastajat ovat tottuneet esimerkiksi lautapelikaupoissa ja kotihyllyissäänkin yleensä katselemaan, joten kunhan lautapeliaineisto on kirjastossa yleisesti ottaen loogisesti sijoitettu ja hyvin löydettävissä, hyllytyksen ahtaus tuskin muodostuu kovin suureksi ongelmaksi.

Kahden kirjaston edustajat mainitsevat myös, että lautapeliaineiston näkyvyyteen on panostettu hyllytyskäytäntöjen lisäksi erilaisella lautapeli aiheisellä toiminnalla:

Meillä toimii ainakin yhdessä kirjastossa lautapelikerho.

Esilletuontia on edistetty viikottaisilla lautapelivuoroilla pääkirjaston harrastetiloissa. [...] Erikseen on pyörinyt myös esim. šakkikerho, ja muistaakseni šakinpelaajilla on joskus ollut viikonloppuisin pidempiäkin sessioita. Lisäksi kirjasto järjestää vuosittain yhtenä toukokuuisena lauantaina Game Över -pelitapahtuman, jossa lautapelit ovat mukana yhtenä osa-alueena.

Lautapeli aiheisistä palveluista ei kyselyssä erikseen tiedusteltu, mutta tämäntyylisiä toimintaa on todistettavasti ollut myös monella pääkaupunkiseudun kirjastolla, ja lisäksi suuri joukko suomalaisia kirjastoja osallistuu vuosittain vähintäänkin *Peliviikon* eli kirjastojen aloitteesta syntyneen pelikasvatuksen teemaviikon aikaiseen erityistoimintaan.

Lopuksi kyselystä ilmi käyvistä kirjastojen lautapelien esillepanokäytännöistä on luettavissa myös eräs ilahduttava seikka: suomalaisittain melko yleinen käsitys siitä, että lautapelit olisivat lähinnä lapsille ja nuorille soveltuvaa toimintaa, näyttäisi vihdoin olevan väistymässä. Kyselyyn vastanneet kirjastot kertovat nimittäin lähes poikkeuksetta, että heillä on kokoelmissaan myös aikuisille suunnattuja lautapelejä; vain yksi mainitsee, ettei lainattavia aikuisten pelejä ole tarjolla. Kuten luvussa 3.2 todettiin, tyypillinen lau-

tapelaaja on nykyään aikuinen tai nuori aikuinen, ja juuri heidän on havaittu aloittaneen nykyisen lautapeli uuden buumin ja edelleen sitä ruokkivan. On siis positiivinen ilmiö, että myös suomalaisissa yleisissä kirjastoissa on herätty tämän lautapeli uuden suurkuluttajaryhmän nousuun.

### **Lautapeli näkyvyys ja haettavuus verkkokirjastoissa**

Lautapelejä yleisen kirjaston verkkojärjestelmistä hakeva saattaa joutua näkemään enemmän vaivaa kuin muunlaista kirjastoaineistoa etsivä. Kyselystä käy nimittäin ilmi, että monen kirjaston käyttämässä kirjastojärjestelmässä ei ole tarjolla lainkaan sellaista *aineistolajia* kuin "lautapeli", vaan lautapelit on kirjattava järjestelmään "esineinä":

Lautapelin aineistolaji on esine, mikä ei mielestäni ainakaan paranna lautapelin löydettävyyttä.

Kirjastojärjestelmä Aurorasta johtuen ei ole olemassa sellaista aineistolajia kuin lautapelit. Lautapelit ovat Aurorassa esineitä.

Kirjastoissa onkin yritetty kiertää järjestelmien puutteita liittämällä lautapeleihin aineistolajista kertovia *asiasanoja*, joiden perusteella verkkokirjaston käyttäjien toivotaan löytävän lautapeliaineiston pariin:

Jos olisi olemassa aineistolaji lautapelit, se olisi asiakkaille havainnollisempaa. Nyt pitää osata etsiä asiasanoilla.

Finnassamme lautapeli löydettävyys 'vahingossa' on aika hankalaa. Täytyy osata hakea asiasanalla lautapelit. Paremminkin voisi olla...

Kirjastojärjestelmässämme (Koha) ei ole lautapeleille omaa aineistolajia, joten hakua helpottamaan kaikkiin lautapeleihin, myös niihin jotka eivät puhtaasti ole lautapelejä, tallennetaan termi lautapelit.

Lautapeli aineistolajin puute ei vaikutakaan olevan vain jonkin yhden yksittäisen kirjastojärjestelmän ominaisuus vaan pikemminkin yleinen ilmiö. Aivan kaikkia suomalaisia kirjastoja tämä ongelma ei kuitenkaan koske, sillä kuten luvussa 6.3.2 kävi ilmi (ks. kuva 9), osalla pääkaupunkiseudun Helmet-kirjastoverkon kirjastoista lautapelillä näyttää olevan oma aineistolajinsakin.



Kirjastojen tyypillisin tapa tehdä lautapeliaineistoa verkossa löydettävämmäksi vaikuttaa siis olevan asiasanoitukseen ja luettelointiin panostaminen:

Tähän ei ole oikeastaan panostettu muuten millään tavalla, mutta hyvää haettavuutta pidetään yllä tarkalla luetteloinnilla ja kattavalla asiasanoituksella.

Asiasanoitus, mekaniikkojen lisäys, luettelointitiedon kattavuus.

Panostaminen riippuu siitä, kuka kuvailee lautapelin. Toiset tuntevat asiasanoituksen ja tarkemman kuvailun tärkeäksi, toiset taas eivät.

Edellä luvussa 8.3.3 tosin kävi ilmi, että lautapeliaineistokin jää kirjastoissa usein varsin suppeaksi, mihin on syynä etenkin käytössä olevien asiasanoitusten niukkuus lautapeliaineiston osalta. Tilanne lautapeliaineiston haettavuuden ja löydettävyyden suhteen yleisten kirjastojen verkkopalveluissa ei siis tällä hetkellä vaikuta järin ruusuiselta, mutta ongelmaan löytyisi parannuskeinoja asiasanoitusten kohentamisen ja lautapeliaineiston oman aineistolajin luomisen muodossa.

Onneksi kirjastoilla on kuitenkin käytössään monenlaisia keinoja, joilla ne voivat luoda aineistoille lisää verkkonäkyvyyttä. Kyselyvastauksissa nousivat esiin ainakin erilaiset peliaineiston nostot verkkopalvelussa, uutuuslistat, suosittelut, vinkkaukset sekä pelaamista vastaavan henkilökunnan someaktiivisuus:

Uusi peli näkyy hetken aikaan muun aineiston tapaan kuvailun valmistuttua uutuuksien osalla.

Joskus myös verkkokirjastossa nostona lista uusista peleistä.

Verkkokirjaston suosittelussa ja vinkeissä otamme pelit huomioon. Esimerkiksi nuorille teemme joka vuosi pelikuussa teemallisia juttuja ja vinkkejä.

Kirjaston kotisivuilla ja somessa pelit ja pelitapahtumat näkyvät erittäin hyvin. Pelihenkilöstö on myös erittäin aktiivista päivittämään!

Lisäksi lautapeliaineiston tyypillinen lainaajakunta saattaa myös jo itsessään olla varsin valvetunutta ja lautapeleihin jo ennestään hyvin perehtynyttä:

Pelejä harrastavat tuntevat ilmeisesti itse pelejä riittävästi tai etsivät tietoa esim. alan lehdistä tai netistä. Ainakaan asiakaspalvelussa ei ole esitetty sellaisia pelejä koskevia kysymyksiä, joihin asiasanoista olisi hyötyä.

Asiaan vihkiytyneet lautapeliharrastajat luultavasti löytävätkin haluamansa verkkokirjastoista melko nopeasti, mutta on huomattava, että kaikki lautapelejä harrastavat eivät ole vielä asiantuntijoita, vaan jokainen harrastaja on ollut joskus vasta-alkaja. Lautapeliaineiston kehno löydettävyys ja haettavuus saattavatkin nostaa kynnyistä uudenlaisten pelien kokeilemiseen ja oman pelimaun löytämiseen, kun lautapelitietämystä on ehtinyt kertyä vasta vähän.

### **8.3.5 Yhteenveto**

Suomen kaikkien yli 50 000 asukkaan kaupunkien pääkirjastoille lähetettiin linkki kyselytutkimukseen, jolla kartoitettiin sitä, miten Suomen yleisissä kirjastoissa tarjotaan asiakkaille lautapelejä ja millainen on lautapeliin sisällönkuvailun nykytilanne kirjastoissa. Lähestytyistä 21 kirjastosta kyselyyn vastasivat 13 kirjaston edustajat.

Kyselytuloksista kävi ilmi, että monessa suomalaisessa kirjastossa lautapeliin lainaus toiminta on vielä tuore ilmiö, ja lainattava lautapelikokoelmakin on sen johdosta usein melko pieni. Lautapeliin hankinta ei useimmiten olekaan kirjastoissa vielä jatkuvaluontoista ja järjestelmällistä toimintaa, vaan hankintapäätöksiä saatetaan tehdä satunnaisemmalta pohjalta kuten asiakastoiveiden perusteella. Joissakin kirjastoissa tosin on alettu jo korvamerkitä osa pelihankintojen yleisistä määrärahoista nimenomaan lautapeliin hankintaan.

Kirjastohenkilökunnan suhtautuminen peleihin yleisesti saattaa vieläkin olla joissakin kirjastoissa nuivaa, ja myös lautapelit ovat saaneet tästä osansa. Pelikasvatukselle lie neekin siis tarvetta paitsi kirjaston asiakkaiden, joskus myös henkilökunnan parissa. Toisaalta, monessa kirjastossa ollaan jo havahduttu pelilukutaidon merkitykseen osana mediakasvatusta ja monilukutaitoa, ja lainattavaan peliaineistoon on alettu panostaa sen mukaisesti. Lautapelit onkin otettu kirjastojen asiakaskunnassa hyvin vastaan, ja ne ovat jopa päätyneet kaikista lainatuimpien kirjastoaineistojen joukkoon.

Lautapeliin luokitus on kirjastoissa ongelmallista, sillä Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmässä (YKL), jota 85% kyselyyn vastanneista kirjastoista ilmoitti käyttävänsä, ei ole lautapeleille omaa luokkaa. Sen sijaan lautapeliaineistoa on sijoitettu kirjastoissa YKL:n sisältämien lautapeliin lähikäsitteiden alaisuuteen, kuten seurapeliin tai tietokilpailu-

jen alaluokkiin. Nämä vieruskäsitelukat eivät kuitenkaan edes yhdessä riitä kattamaan koko käsitteen *lautapeli* alaa, joten on selvää, että YKL vaatisi lautapeliin (ja monen muunkin pelimuodon) luokituksen osalta pikaista uudistamista.

Lautapeliin asiansanoituksen lähteenä yleiset kirjastot kertovat käyttävänsä etenkin Yleistä suomalaista asiansanastoa (YSA), mutta myös Suomalaista lajityyppi- ja muotosanastoa (SLM) sekä kirjastomateriaalitoimittaja Kirjastopalvelun tarjoamia valmiita pelien kuvailuja. Käytetyt sanastot ovat kuitenkin tässä tutkielmassa hahmoteltujen lautapeliin sisällöllisten ominaispiirteiden kuvailun kannalta varsin puutteellisia, minkä johdosta lautapeliin asiansanoituskin jää kirjastoissa tyypillisesti melko riittämättömäksi. Lautapeliin teemaa ja tarinaa useimmissa kirjastoissa kuvaillaan ja joissakin sivutaan myös lautapeligenrejä siinä määrin kuin niitä käytetyistä asiansanastoista löytyy, mutta esimerkiksi lautapeliharrastajille niin tärkeät pelimekanismit jäävät useimmiten täysin kuvailematta. Yleisten kirjastojen käyttämät asiansanastot, tai paremminkin kirjastojen käyttöön nykyisin suositeltu Yleinen suomalainen ontologia (YSO), olisivatkin YKL:n tapaan kipeästi pelialan käsitelajien tarpeessa. Tätä tarkoitusta varten voitaisiin perustaa musiikkiaineiston metatietoryhmä Muusan kaltainen paneeli, joka koostuisi eri pelimuotojen asiantuntijoista.

Lisäksi lautapeliin asiansanoituksen puutteiden syiksi mainittiin kyselyssä myös lautapelejä tuntevan henkilökunnan vähyys kirjastojen sisällönkuvailutyössä sekä yleinen ajanpuute, joka johtaa helposti ylimalkaisiin kuvailuihin. Hieman yllättävästi monessa kirjastossa lautapeliin sisällönkuvailun nykytilanteen kuitenkin uskotaan olevan aivan riittävä, vaikka ristiriita kirjastojen käyttäjille tarjoaman lautapeliin asiansanoituksen ja lautapeliharrastajille tärkeiden sisältöpiirteiden (ks. luku 7) välillä on ilmeinen.

Lopuksi tarkasteltiin lautapeliin esillepanoa ja näkyvyyttä sekä kirjastojen omissa tiloissa että kirjastojen tarjoamissa verkkopalveluissa. Kävi ilmi, että useimmissa kirjastoissa lautapelit on sijoitettu eräänlaisen kohderyhmäjaottelun pohjalta aikuisten ja lasten ja nuorten osastoille omiin hyllyihinsä. Lautapeliin verrattain suuren koon vuoksi osassa kirjastoja on kuitenkin törmätty tilanpuutteeseen, eikä lautapelejä aina saada sijoitettua sellaiselle paikalle kuin on toivottu. Kirjastoissa on kuitenkin panostettu lautapeliin-

neiston näkyvyyteen myös erilaisella kirjastojen tiloissa tapahtuvalla lautapeliaineistolla toiminnalla, kuten pelikerhoilla ja pelitapahtumilla.

Lautapeliin haettavuutta kirjastojen verkkopalveluissa puolestaan haittaa ensinnäkin se, ettei monen kirjaston käyttämässä kirjastojärjestelmässä ole tarjolla lainkaan sellaista aineistolajia kuin "lautapeli", vaan lautapelit on kirjattava järjestelmään "esineinä". Tätä ongelmaa on pyritty kirjastoissa kiertämään liittämällä lautapeliin kuvailuun niiden aineistolajista kertovia asiasanoja, kuten "pelit" ja "lautapelit", joiden perusteella asiakkaiden toivotaan löytävän lautapeliaineiston pariin.

Kuten edellä todettiin, lautapeliin asiasanoitus jää kuitenkin kirjastoissa useimmiten varsin niukaksi ja yksipuoliseksi. Lautapeliaineiston haettavuutta ei voidakaan nykyisellään pitää kirjastojen verkkopalveluissa järin hyvänä, vaan lautapeliin sisällönkuvailua olisi hyvä laajentaa kattamaan kaikki niiden merkittävimmät sisältöpiirteet. Onneksi kirjastoissa on kuitenkin käytössä muita keinoja, joilla lautapeliaineiston verkkonäkyvyyttä voidaan parantaa, kuten peliaineiston nostot verkkopalvelussa, uutuuslistat, suosittelut, vinkkaukset ja peleistä vastaavan kirjastohenkilökunnan aktiivinen osallistuminen sosiaaliseen mediaan.

## 9 DISKUSSIO

Lautapelit ovat paitsi kulttuurituote myös kokemuksellista, vuorovaikutuksellista toimintaa, ja niiden kattava ja tarkoituksenmukainen sisällönkuvaileminen vaatii paneutumista näihin lautapeliaineiston erityispiirteisiin. Tässä tutkielmassa tutkittiin lautapelien sisällöllisiä ominaispiirteitä ja muodostettiin niiden pohjalta ehdotus ensimmäiseksi lautapelien sisällönkuvailun malliksi. Malliin koottiin yhteen aiempia irrallisia lautapelien sisältöominaisuuksien tutkimuksia ja käytäntöjä, ja sillä pyritään osaltaan järjestämään lautapeleihin liittyvien käsitteiden kaaosta; lautapelien genrejärjestelmän tarkempi selvittely tosin vaatisi vielä tuekseen lisätutkimusta, sillä siihen ei ollut mahdollista tämän tutkielman puitteissa kovin syvällisesti perehtyä.

Laaditun lautapelien sisällönkuvailun mallin toimivuutta testattiin verkkokyselyllä, joka kohdistettiin suomalaisille lautapeliharrastajille. Kyselyn tulokset antoivatkin vahvistusta lautapelien sisällönkuvailun mallin hahmottelun pohjana toimineille oletuksille. Esimerkiksi pelimekanismien arvioitiin mallia laadittaessa olevan lautapeliharrastajille hyvin keskeinen sisältöpiirre, ja se osoittautuikin tilanteesta riippumatta harrastajille kaikkein tärkeimmäksi yksittäiseksi lautapelin ominaisuudeksi. Myös pelin teeman ja tarinan merkitys odotetusti korostui, kun kyse oli harrastajalle aiemmin tuntemattomasta pelistä. Valtaosa vastaajista piti myös mallia riittävänä lautapelien sisällön kuvailemiseen, eikä enemmistö pitänyt mitään piirrettä täysin merkityksettömänä. Ehdotetun lautapelien sisällönkuvailun mallin voidaan siis katsoa olevan melko kattava ja toimiva.

Lisäksi tutkielmassa tarkasteltiin lautapelien saapumista, asemaa ja sisällönkuvailun nykytilaa suomalaisissa yleisissä kirjastoissa. Tätä varten sekä haastateltiin Helsingin kaupunginkirjaston lautapeleistä vastaavia Renni Honkasta ja Heikki Marjomaata että toteutettiin myös verkkokysely Suomen suurimpien kaupunkien pääkirjastoille. Lautapelien tarjonnassa yleisissä kirjastoissa todettiin tapahtuneen kaksi merkittävää muutosta: kirjastojen lautapelit on nostettu esiin lukituista kaapeista, ja niitä on luetteloitu ja alettu lainata asiakkaille kotiin. Myös lautapeleihin suhtautumisen – kuten peliaineistoon suhtautumisen yleisestikin – havaittiin kirjastoissa lieventyneen suhteessa pelitoi-

minnan alkuaikojen negatiivisuuteen, kun tieto peleistä ja pelilukutaidon merkityksestä on lisääntynyt ja uudet peliaineistot ovat saavuttaneet asiakkaiden suuren suosion.

Lautapeliien sisällönkuvailun suhteen yleiset kirjastot kokivat kyselyn perusteella tekevänsä riittävän tarkkaa työtä, ainakin käytettävissä oleviin resursseihinsa nähden. Kyselytuloksista ja kirjastojen käyttämistä asiasanastoista kävi kuitenkin ilmi, että lautapeliien sisällönkuvailua voi tällä hetkellä pitää monella tavalla puutteellisina. Kirjastoissa nykyisellään kuvailtujen lautapeliien sisällöllisten ominaisuuksien ja lautapeliharrastajille eli lautapelejä lainaaville asiakkaille tärkeiden sisältöpiirteiden välillä ilmeni selvä ristiriita; esimerkiksi piirteistä tärkeimmäksi osoittautuneita pelimekanismeja ei kuvailtu lainkaan muissa kuin pääkaupunkiseudun Helmet-alueen kirjastoissa ja Helmet-alueen kuvailuja suoraan hyödyntävissä kirjastoissa. Lisäksi pääkaupunkiseudullakin oli jouduttu useimpien lautapeliien sisältöpiirteiden kuvailun suhteen turvautumaan erilaisiin kiertokeinoihin kuten huomautuskentän käyttöön, sillä käytetyt asiasanastot ovat useiden piirteiden osalta niin puutteellisia, ettei piirteitä pystytä tällä hetkellä kuvailemaan tavanomaisen asiasanoituksen kautta.

Lautapeliien sisällönkuvailun ongelmat tiivistyvätkin kirjastoissa siihen, että lautapeliien *narratologinen*, tarinallinen ulottuvuus vaikuttaa kyllä nykyisellään olevan sisällönkuvailussa melko hyvin katettu, mutta pelien *ludologinen*, pelin rakenteeseen ja pelikokemukseen liittyvä ulottuvuus on jätetty useimmissa kirjastoissa lähes huomiotta. Tämän korjaamiseksi tarvittaisiin sekä lisää peliasiantuntijuutta kirjastojen sisällönkuvailutyöhön että huomattavia kohennuksia käytössä olevien asiasanastojen ja ontologioiden kattavuuteen juuri pelien ludologisia аспекteja kuvailevien termien osalta. Paras ratkaisu olisi luultavasti perustaa peliaineistojen metatiedon asiantuntijaryhmä sanastoja korjaamaan ja ylläpitämään, samaan tapaan kuin musiikkiaineistollakin jo on oma Muusa-ryhmänsä.

Myös edellä mainittu lautapeliien genrejärjestelmän ja lautapeligenrejen muodostumisperiaatteiden tarkempi selvittäminen kaipaisi lisää asiantuntevaa perehtymistä; ehkäpä tässä olisikin tulevaisuudessa kiinnostava tutkielman aihe jollekulle informaatiotutkimuksen tai pelitutkimuksen alan opiskelijalle. Lisäksi olisi tarvetta suomennostyölle En-

gelsteinin ja Shalevin (2019) esittämien lautapelimekanismien parissa, jotka omaksuttiin tässä tutkielmassa esitetyn lautapeliin sisällönkuvailun mallin pohjaksi pelimekanismien piirteiden osalta. Näiden termien asiantunteva kääntäminen tosin vaatisi huomattavan laajaa perehtyneisyyttä lautapelimekanismien kirjoon ja toimintaan, joten jonkinlainen asiantuntijaryhmä saattaisi olla paras vaihtoehto myös tähän työhön.

Lopuksi luodaan vielä silmäys siihen, miten toisaalta lautapelialan tulevat trendit ja toisaalta kirjastoaineistojen sisällönkuvailun ja tarjonnan yleisemmät muutokset saattavat tulevaisuudessa vaikuttaa lautapeliin sisällönkuvailuun tai esitettyihin lautapeliin sisällöllisiin ominaispiirteisiin.

## 9.1 Lautapelialan tulevaisuuden trendeistä

Nykyisen lautapeliin uuden buumin aikana myös lautapeliin kehitys on nopeutunut. On noussut uusia suosikkigenrejä, kuten kenties viime aikojen suurin trendi-ilmiö *kupongintäyttöpelit*, joka tosin pohjautuu jo kymmeniä vuosia vanhaan *Yatzy*-peliin (1956) perusideaan. Myös uusia pelimekanismeja syntyy jatkuvasti; yksi merkittävimmistä uusista innovaatioista lautapelimekanismien saralla on eittämättä Donald X. Vaccarion ensimmäisenä *Dominionissa* (2008) käyttämä *pakanrakennus* (engl. *deck building*), jossa pelaajat muokkaavat ja kehittävät omia korttipakkojaan pelin aikana. Varhaisemmista *Magic: The Gatheringin* (1993) kaltaisista keräilykorttipeleistä uusi pakanrakennusmekanismi eroaa olennaisesti siinä, että pakka muodostuu pelin aikana, ei sitä ennen, ja pakan koostumuksen kehittäminen on pelin *itsetarkoituksellinen* päämäärä<sup>21</sup>.

Onkin huomattava, että mikä tahansa yritys kartoittaa esimerkiksi lautapeliin genrejä tai pelimekanismeja on viime kädessä vain poikkileikkaus piirteiden menneistä ja senhetkisistä mahdollisista edustajista. Myös Engelstein ja Shalev (2019) toteavat lautapelimekanismien ensyklopediansa johdannossa, että teosta ei ole tarkoitettu miksiäkään kai-

---

21 Geoffrey Engelstein ehdottaakin *Magic: The Gatheringin* (1993) tyyppiselle pakanrakennukselle termiä *deck construction* erotuksena termistä *deck building*, joka olisi varattu yksinomaan pelin aikana tapahtuvalle pakanrakennukselle; ks. <https://boardgamegeek.com/thread/2405715/new-mechanisms-added>

kenkattavaksi listaksi pelimekanismeista, ja että täysin tyhjentävää lautapelimekanismien kokoelmaa he pitävät jopa mahdottomana laatia.

Koska lautapeliala kehittyy jatkuvasti ja sen tulevaisuuden trendejä on vaikea ellei jopa mahdoton ennakoida, myös lautapeliin sisällönkuvailun malli vaatii siis ajoittaista tarkistamista ja päivittämistä nykyhetkeen. Eniten myllerryksessä ja tarkistamisen tarpeessa tulevat luultavasti olemaan juuri lautapeligenrejen, pelimekanismien sekä teeman ja tarinan sisältöpiirteet, mutta myös tässä tutkielmassa esitetyn mallin suljetuiksi ajatellut piirrealueet, kuten kohderyhmä tai pelaajien väliset suhteet pelin aikana, saattaisivat tulevaisuudessa saada uusia mahdollisia arvoja. Ei ole mahdoton ajatus, että joku lautapelisuunnittelija tulisi esimerkiksi innovoivaksi täysin uuden peliin osallistumisen tavan, joka nousisi mallin jo sisältämien kilpailullisten pelien, yhteistyöpelien, joukkuepelien ja muiden rinnalle. Tai kenties löydökset lautapeliin hyödyistä muistisairaiden vanhusten hoidossa voisivat johtaa aivan uuden lautapeliin kohderyhmän, *vanhusten virikepelien*, syntyyn? Lautapeliin sisällönkuvailun mallia olisi siis ehdottomasti pyrittävä pitämään ajan hermolla ja tarvittaessa päivitettävä tulevaisuuden muutosten mukaisesti.

## 9.2 Kirjastoaineistojen sisällönkuvailun tulevaisuudesta

Edellä (ks. luku 5.3) pohdittiin, joutuvatko kirjasotkin mahdollisesti aineistomääriensä kasvaessa tulevaisuudessa tekemään arkistojen tapaan päätöksiä siitä, mitkä dokumentit luetteloitetaan ja sisällönkuvaillaan (ja millä tarkkuudella), ja mitkä jätetään kuvailematta. Esitettiin myös toive, että jos tällaisia aineiston käsittelyn rajoituksia joudutaan kirjastoissa tekemään, niin valintoja koskevan päätöksenteon olisi syytä olla mahdollisimman läpinäkyvää ja sitä tulisi edeltää runsas, avoin keskustelu.

Yksi keino kirjastojen kuvailutaakan helpottamiseksi voisi olla kirjaston käyttäjien ottaminen mukaan sisällönkuvailuun. Käyttäjien voitaisiin esimerkiksi antaa valita asiasanoja jostakin kontrolloidusta tesaariksesta tai kuvailla aineistoa vapaasti määriteltävillä avainsanoilla, jolloin aineistolle syntyisi eräänlainen avoin, käyttäjälähtöinen luokitusjärjestelmä eli *folksonomia*. Mielenkiintoisesti lautapelaajien suosimalla BoardGameGeek-sivustolla tällaista on kokeiltukin, sillä aiemmin käyttäjät saattoivat ehdottaa ja



äänestää sivustolla listatuille peleille esimerkiksi mielestään sopivia pelimekanismeja. Käyttäjälähtöisyys johti kuitenkin yhdessä sivuston käyttämän, kehnosti jäsenellyn lautapelien sisällönkuvailun mallin ja lautapelitermistön kanssa siihen, että lautapelien kuvaukset olivat varsin kaottisia ja epäjärjestelmällisiä, ja varsinkin suosituimpien ja tunnetuimpien pelien kohdalla kuvaukset saattoivat myös usein "elää", kun lautapelejä kenties hieman vähemmänkin harrastaneet käyttäjät lisäilivät omia tulkintojaan pelien mekanismeista ja harrastuneemmat puolestaan kävivät korjailemassa näitä. Niinpä BoardGameGeek-sivuston ylläpitäjät päättivätkin hiljattain ottaa askeleen *poispäin* käyttäjälähtöisyydestä ja antaa jatkossa Geoffrey Engelsteinin ja Isaac Shalevin johtaman asiantuntijaryhmän kuratoida pelimekanismijärjestelmää (Alden 2019).

Käyttäjälähtöinen folksonomia ei kovin hyvin sovellukaan sellaiseen käyttötarkoitukseen, jossa aineistoa kuvaileva käsitteistö vaatii käyttäjiltään suhteellisen vankkaa asiantuntijuutta ja perehtyneisyyttä, tai jossa käsitteiden toivotaan muodostavan jonkinlainen looginen, mahdollisesti hierarkkinen kokonaisuus, jota voitaisiin käyttää esimerkiksi aineiston selailuun. Tällaiseen käyttöön sopii paremmin perinteinen ylhäältä annettu kuvailukäsitteistö, jota tässäkin tutkielmassa esitetty lautapelien sisällönkuvailun malli edustaa. Sen sijaan käyttäjälähtöisen tagaamisen vahvuudet voisivat olla juuri siellä, mitä perinteisellä sisällönkuvailulla ei ehkä kovin helposti tavoiteta; tällainen osalue voisi olla esimerkiksi erään lautapeliharrastajan tämän tutkielman verkkokyselyssä esittämä toive siitä, että lautapelien sisällönkuvailussa olisi tietoa myös lautapelin yleisestä *tunnelmasta*. Käyttäjiltä saatu informaatio voisi toimia hyvin myös lautapelien *suosittelemisessa* ja sen ilmaisemisessa, mitä muita pelejä jokin luetteloitu lautapeli *muistuttaa* tai tuo mieleen. Perinteisillä kuvailumenetelmillä tunnelman tai mielleyhtymien kaltaisten hiukan epämääräisten ominaisuuksien määrittelemisen olisi vaikeaa, mutta käyttäjälähtöisellä vapaalla tagaamisella, äänestämällä tai suosittelulla nekin voitaisiin ehkä vangita.

Lopuksi todettakoon, että yleinen trendi kaikenlaisessa asiointissa on jo pitkään ollut toiminnan siirtyminen verkkoon, eivätkä kirjastotkaan taatusti tule olemaan tämän suhteen poikkeus. Ja kun kirjaston asiakkaat siirtyvät verkkoon, on kirjaston aineistonkin oltava siellä helposti selattavissa, vaikka varsinainen aineisto sitten käytäisiinkin myö-

hemmin noukkimassa kirjastosta paikan päältä fyysisenä lainakappaleena – sillä aina-  
kaan lautapeleissä sähköiset versiot eivät ole vielä saavuttaneet kovin suurta suosiota,  
vaan moni haluaa lautapelata perinteiseen tyyliin kasvokkain ja samassa tilassa.

Aineiston verkkohakemisen merkityksen kasvu tarkoittaa kirjastojen kannalta sitä, että  
erilaisten verkkokirjastojärjestelmien olisi kehityttävä reippain askelin. Aineistoja on tu-  
levaisuudessa voitava selata, hakea ja rajoittaa erilaisten monipuolisten sisällöllisten  
ominaispiirteiden perusteella, ja mieluiten useampaakin kuin yhtä piirrettä kerrallaan  
hyödyntäen. Lisäksi tulevaisuuden verkkokirjastopalveluissa aletaan luultavasti nähdä  
yhä useammin erilaisia tässäkin tutkielmassa sivuttuja (ks. luku 6.2.2) kirjastoaineisto-  
jen *suosittelujärjestelmiä*, joko asiakkaiden arvioihin perustuvia tai aineiston sisällönku-  
vailun pohjalta rakennettuja. Tämä kaikki taas johtaa siihen, että kirjastoaineistojen si-  
sällönkuvailun ja kaikenlaisen aineistoa koskevan metatiedon tarjoamisen merkitys tu-  
lee tulevaisuudessa luultavasti entisestään korostumaan. Olipa tämän tiedon tuottajana  
siis kirjaston sisällönkuvailun ammattilainen, kirjastokäyttäjä tai jopa jonkinlainen teko-  
älyä hyödyntävä kone, sisällönkuvailulla on erittäin todennäköisesti vahvasti oma paik-  
kansa tulevaisuudenkin kirjastomaailmassa.

# LUDOGRAFIA

18OE: On the Rails of the Orient Express (2014). Lautapeli. Sindelar, E., Designs In Creative Entertainment (DICE).

50 Clues: The Pendulum of the Dead (2019). Lautapeli. Norsker, J., Norsker Games.

A Journey Through Europe (1759). Lautapeli. Jefferys, J., Bowles & Carver.

Afrikan tähti (1951). Lautapeli. Mannerla, K., Peliko.

Aku Ankka (2008). Lautapeli. Tactic.

Alchemist (2007). Lautapeli. Rossi, C.A., AMIGO.

Attika (2003). Lautapeli. Casasola Merkle, M-A., Hans im Glück.

Backgammon (~3000 eaa.). Lautapeli.

Blood Bowl (1986). Lautapeli. Johnson, J., Games Workshop Ltd.

Blood Bowl (2009). Videopeli. Cyanide SA., Focus Home Interactive SA.

Bridge (1908). Korttipeli.

Carcassonne (2000). Lautapeli. Wrede, K-J., Hans im Glück.

Civilization VI (2016). Videopeli. Firaxis Games, 2K Games.

Dominion (2008). Lautapeli. Vaccarino, D.X., Rio Grande Games.

Gloomhaven (2017). Lautapeli. Childres, I., Cephalofair Games.

Go (~2200 eaa.). Lautapeli.

Hearthstone (2014). Videopeli. Blizzard Entertainment.

Heaven's Vault (2019). Videopeli. Inkle.

HeroQuest (1989). Lautapeli. Baker, S., MB Games.

Honshū (2016). Lautapeli. Malmioja, K., Lautapelit.fi.

Jenga (1983). Lautapeli. Scott, L., Barnes & Noble.

Kingdom Death: Monster (2015). Lautapeli. Poots, A., Kingdom Death.

Lost Cities (1999). Lautapeli. Knizia, R., KOSMOS.

Lydia (2017). Videopeli. Platonic Partnership Ltd.

Magic: The Gathering (1993). Korttipeli. Garfield, R., Wizards of the Coast.

Mandala (2019). Lautapeli. Benjamin, T., & Gilbert, B., Lookout Games.

Mehen (~2700 eaa.). Lautapeli.

Monopoli (1933). Lautapeli. Darrow, C., & Magie, E. J., lukuisia eri julkaisijoita.

Pandemic (2008). Lautapeli. Leacock, M., Z-Man Games.

Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 (1918). Lautapeli. Juusela & Levänen Oy  
Kirjapaino. Haettu 29.8. osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2016052012608>

Quirky Circuits (2019). Lautapeli. Valens, N., Plaid Hat Games.

Risk (1959). Lautapeli. Lamorisse, A., & Levin, M., lukuisia eri julkaisijoita.

Risk Legacy (2011). Lautapeli. Daviau, R., Hasbro.

Robogem (2015). Lautapeli. Paananen, J., Sanoma Pro.

Scrabble (1948). Lautapeli. Butts, A. M., Alga.

Senet (~3500 eaa.). Lautapeli.

Settlers of Catan (1995). Lautapeli. Teuber, K., KOSMOS.

Shakki (1475). Lautapeli.

Splendor (2014). Lautapeli. André, M., Space Cowboys.

Steam (2009). Lautapeli. Wallace, M., Mayfair Games.

Stich-Meister (2010). Korttipeli. Friese, F., AMIGO.

Tammi (~3000 eaa.). Lautapeli.

The Campaign for North Africa (1979). Lautapeli. Berg, R. H., SPI (Simulations Publications, Inc.).

The Mansion of Happiness (1843). Lautapeli. Fox, G., Parker Brothers.

The Perfumer (2016). Lautapeli. Kao, C-L., Big Fun Games (Board Game).

Train (2009). Lautapeli. Brathwaite, B., omakustannejulkaisu.

Two Rooms and a Boom (2013). Lautapeli. Gerding, A., & McCoy, S., Tuesday Knight Games.

Ubongo (2003). Lautapeli. Rejchtman, G., KOSMOS.

Unlock! The Formula (2017). Lautapeli. Demaegd, C., Space Cowboys.

Ur (~2600 eaa.). Lautapeli.

U.S. Telegraph (2018). Lautapeli. Casasola Merkle, M-A., Super Meeple.

Werewolf (1997). Lautapeli. Davidoff, D., & Plotkin, A., alun perin omakustannejulkaisu.

Wingspan (2019). Lautapeli. Hargrave, E., Stonemaier Games.

Yatzy (1956). Lautapeli. Lowe, E.S., lukuisia eri julkaisijoita.

# BIBLIOGRAFIA

- Abt, C. (1970). *Serious Games*. Viking Press.
- Alden, S. (2019). Upcoming Changes to BGG Mechanics / Mechanisms. BoardGame-Geek. Haettu 18.10.2019 osoitteesta <https://boardgamegeek.com/thread/2277587/upcoming-changes-bgg-mechanics-mechanisms/page/1>
- Bates, S., & Ferri, A.J. (2010). What's Entertainment? Notes Toward a Definition. *Studies in Popular Culture*, 33(1) (Fall 2010), 1–20.
- Bergström, K. (2010). The Implicit Rules of Board Games – On the Particulars of the Lustratory Agreement. *Proceedings of the 14th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 86–93.
- Buckingham, D. (2015). Defining Digital Literacy: What Do Young People Need to Know about Digital Media? *Nordic Journal of Digital Literacy, Special Issue 2015*, 21–34.
- Chircop, D. (2016). An Experiential Comparative Tool for Board Games. *Replay – The Polish Journal of Game Studies*, 3(1), 11–28. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.03.01>
- Consalvo, M. (2012). *Cheating – Gaining Advantage in Videogames*. MIT Press.
- Crair, B. (2010). Brenda Brathwaite: Holocaust Game Designer. The Daily Beast. Haettu 24.2.2019 osoitteesta <https://www.thedailybeast.com/brenda-brathwaite-holocaust-game-designer>
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2019). Building Blocks of Tabletop Game Design – An Encyclopedia of Mechanisms. CRC Press.
- Ermí, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference – Changing Views: Worlds in Play*. Haettu 9.8.2019 osoitteesta <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*, 1(1).

- F., D. (2010). The Taxonomy of Board Games. BoardGameGeek. Haettu 8.10.2019 osoitteesta <https://boardgamegeek.com/geeklist/54833/taxonomy-board-games-table-contents-and-subscripti>
- Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, Too – Notes From a Debate That Never Took Place. *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference – Level Up*. Haettu 30.3.2020 osoitteesta <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>
- Hartemo, M. (2016). Lisää fimoilua, Uwea ja vähän jotain muutakin. Noppapotti-blogi. Haettu 22.8.2019 osoitteesta <http://noppapotti.blogspot.com/2016/03/lisaa-fimoilua-uwea-ja-vahan-jotain.html>
- Harviainen, J.T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. (2013). Pelikasvattajan käsikirja. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Honkanen, R., & Marjomaa, H. (2019). Avoin haastattelu 23.9.2019. Helsingin kaupunginkirjasto, Pasilan kirjasto.
- Huizinga, J. (1947). Leikkivä ihminen – Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi. Helsinki: WSOY.
- Järvinen, J. (2018). Lelujätti meni nurin – lelukauppa on huolestunut lasten leikki-ian lyhentymisestä. Yle Uutiset. Haettu 24.2.2019 osoitteesta <https://yle.fi/uutiset/3-10118522>
- Kanerva, A. (2018). Lautapelit ovat nyt suosituimpia kuin koskaan, sillä ne pakottavat ihmiset kohtaamaan toisensa kasvotusten – "Ihmiset ovat kyllästyneet nettitrollaamiseen". Helsingin Sanomat. Haettu 18.8.2019 osoitteesta <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005581754.html>
- Kankainen, V. (2015). Kahden maailman vuorovaikutuksessa – Tapaustutkimus Blood Bowl -lautapelin ja sen digitaalisten versioiden tarjoamista pelikokemuksista. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Haettu 15.8.2019 osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201506261855>
- Keskitalo, J. (2010). Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. Teoksessa J. Suominen ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 120–131. Tampereen yliopisto. Haettu 18.8.2019 osoitteesta <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>

- Kinnunen, J., Lilja, P., & Mäyrä, F. (2018). *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto. Haettu 24.2.2019 osoitteesta <http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293>
- Kuorikoski, J. (2018). *Pelitaiteen manifesti*. Gaudeamus.
- Kupiainen, R., Kulju, P., & Mäkinen, M. (2015). Mikä monilukutaito? Teoksessa T. Kaarti-  
nen (toim.) *Monilukutaito kaikki kaikessa*, 13–24. Tampereen yliopiston normaali-  
koulu. Haettu 24.2.2019 osoitteesta [http://tampub.uta.fi/bitstream/hand-  
le/10024/98020/mika\\_monilukutaito\\_2015.pdf](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/98020/mika_monilukutaito_2015.pdf)
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2011). *New Literacies: Everyday Practices and Social Learning*. 3. painos. Open University Press.
- Malinen, T. (2015). "Siitä tulee vähä niinku julmempaa" – Pelaajien käsityksiä videope-  
leistä ja lautapeleistä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Haettu 15.8.2019  
osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201506301978>
- Marjomaa, H. (2015). Lisää metaa pelidataan: pelien metadata ja sisällönkuvailu. Pelin  
paikka -blogi, Kirjastot.fi. Haettu 26.9.2019 osoitteesta [https://www.kirjastot.fi/pe-  
lin-paikka-blogi/lisaa-metaa-pelidataan-pelien-metadata-ja-sisallonkuvailu](https://www.kirjastot.fi/pelin-paikka-blogi/lisaa-metaa-pelidataan-pelien-metadata-ja-sisallonkuvailu)
- Marjomaa, H., & Oikkonen, H. (2014). *Pelin paikka – Toimintakertomus ja tulokset –  
Loppuraportti*. Helsingin kaupunginkirjasto. Haettu 1.3.2020 osoitteesta  
[https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka\\_loppuraportti\\_jul-  
kinen\\_140804.pdf](https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_jul-<br/>kinen_140804.pdf)
- Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries Got Game – Aligned Learning Through Modern  
Board Games*. American Library Association.
- McConnell, B., & Huba, J. (2006). *The 1% Rule: Charting Citizen Participation*. Church of  
the Customer Blog. Haettu 24.2.2019 osoitteesta  
[http://web.archive.org/web/20100511081141/http://www.churchofthecustomer.  
com/blog/2006/05/charting\\_wiki\\_p.html](http://web.archive.org/web/20100511081141/http://www.churchofthecustomer.<br/>com/blog/2006/05/charting_wiki_p.html)
- Mustikkamäki, M. (2011). *Digitaaliset pelit ja pelilukutaito*. Pro gradu -tutkielma. Tam-  
pereen yliopisto. Haettu 24.2.2019 osoitteesta <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-21778>
- Notebaert, P., & Cornilly, H. (2001). *Classification of Board Games – An Easily Adaptable  
System to Classify Board Games*. *International Colloquium – Board Games in Aca-*







*dies Colloquium XIII*, Pariisi. Haettu 8.10.2019 osoitteesta  
<https://www.vilaweb.cat/media/continguts/000/055/359/359.pdf>

Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. Macmillan Publishers.

Woods, S. (2012). *Eurogames – The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland & Company.

Ylänen, H. (2017). *Kansakunta pelissä – Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä. Ennen ja Nyt: Historian Tietosanomat*. Haettu 25.3.2020 osoitteesta <http://www.ennenjanyt.net/2017/01/kansakunta-pelissa-nationalismi-ja-konfliktit-1900-luvun-alun-suomalaisissa-lautapeleissa/>

Zimmerman, E. (2014). *Manifesto for a Ludic Century*. Teoksessa S. Walz, & S. Deterding (toim.) *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, 19–22. MIT Press.







Miksi se tai ne ovat merkityksettömiä?

[vapaa tekstikenttä]

7. Onko edellä esitetty piirreltä mielestäsi riittävä lautapelin sisällön kuvailemiseen?

kyllä

ei

Jos ei, niin mitä olennaista sisältötietoa jäit kaipaamaan?

[vapaa tekstikenttä]

8. Jos nämä lautapeliin sisällönkuvailepiirteet olisivat käytössä kotikaupunkisi kirjastojärjestelmässä hakukriteereinä, uskoisitko löytäväsi niiden avulla kirjastotietokannasta itsellesi mieluista uutta ja aiemmin kokeilematonta pelattavaa?

kyllä

en

Jos et, niin millaisia lisähakukriteerejä toivoisit?

[vapaa tekstikenttä]

9. Jäikö jotain vielä sanomatta? Sana on vapaa?

[vapaa tekstikenttä]





**5. Mitä puutteita näette lautapeliä asioiden käsittelyssä tällä hetkellä?**

[vapaa tekstikenttä]

**6. Miten kehittäisitte lautapeliä asioiden käsittelyä yleisissä kirjastoissa?**

[vapaa tekstikenttä]

**7. Löytyykö kirjastostanne/kirjastoverkostostanne riittävästi lautapeliä tuntevaa henkilökuntaa lautapeliä asioiden käsittelyyn?**

[vapaa tekstikenttä]

**8. Miten lautapeliä aineisto on laitettu esille kirjastossanne/kirjastoverkostossanne?**

[vapaa tekstikenttä]

**9. Miten lautapeliä aineiston näkyväksi tekemiseen on panostettu verkkopalvelussanne?**

[vapaa tekstikenttä]

**10. Onko asiakkailta tullut lautapelejä koskevia toivomuksia – esimerkiksi ehdotuksia tiettyjen lautapeliä hankkimisesta kirjastoon, lautapeliä ottamisesta valikoimaan yleisesti, lautapeliä esillepanosta tai asioiden käsittelyä?**

[vapaa tekstikenttä]

**11. Vapaa palautekenttä: onko vielä jotain muuta, jonka haluaisitte tuoda esiin esimerkiksi tämän kyselyn aihepiiristä tai kyselyn toteutuksesta?**

[vapaa tekstikenttä]