

Tapani Aulu

# LAUTAPELIKÄÄNNÖSTEN KÄYTETTÄVYYDEN HEURISTINEN ARVIOINTI

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Pro gradu -tutkielma  
Joulukuu 2025

# TIIVISTELMÄ

Tapani Aulu: Lautapelikäännösten käytettävyyden heuristinen arviointi  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma, englannin kääntämisen ja tulkkauksen  
opintosuunta  
Joulukuu 2025

---

Tässä tutkielmassa tarkastellaan lautapeliä suomennoksia käytettävyyden ja käyttäjakeskeisen kääntämisen näkökulmasta. Lautapelin sääntökirjan ja mahdolliset muut tekstit luettuaan pelaajan tulisi osata pelata peliä ja mielellään myös pystyä opettamaan peli muille pelaajille. Jotta tämä onnistuisi, tulee pelin tekstien olla käytettäviä. Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, (1) mitkä ovat lautapelikäännösten käytettävyyden keskeisiä osatekijöitä ja (2) miten kääntäjä voi parantaa käännöksen käytettävyyttä heuristisen arvioinnin avulla.

Lautapelikäännösten käytettävyyttä ei ole juurikaan Suomessa tutkittu, joten tämä tutkielma pohjaa muihin tekstien käytettävyyttä käsitteleviin tutkimuksiin, erityisesti käyttäjakeskeisen kääntämisen sekä käyttöohjeiden tutkimuksiin. Tässä työssä käydään aluksi läpi käytettävyyttä Nielsenin osatekijäjaon kautta. Tarkastelun perusteella lautapelikäännöksille keskeisiä käytettävyyden osatekijöitä näyttäisivät olevan Nielsenin osatekijöiden lisäksi ymmärrettävyys ja opetettavuus. Parhaassa tapauksessa pelin säännöt oppii yhdellä lukemisella niin hyvin, ettei sääntökirjaa tarvitse selata pelatessa ja pelin pystyy opettamaan muille.

Tutkielman aineistona käytetään suomenkielisiä lautapelitekstejä. Tutkielman keskeiset pelit ovat **Puerto Rico** ja **Vasco da Gama**, jotka ovat peliharrastajille suunnattuja keskiraskaita lautapelejä. Puerto Ricoa tutkitaan siksi, että se on tunnetuimpia ja menestyneimpiä uusien lautapeliä klassikoita ja ensimmäisiä suomeksi julkaistuja harrastajan pelejä. Vasco da Gama on oma käännökseni, jonka olen tehnyt toimeksiantona Lautapelit.fi:lle ja kääntänyt osana tätä tutkielmaprosessia. Puerto Ricon suomennosta tutkitaan kolmen eri heuristiikkalistan avulla ja samalla etsitään lautapeleille ominaisia heuristiikkoja. Tämän analyysin perusteella laaditaan alustava lautapelikäntämisen heuristiikkalista. Tämän listan toimivuutta arvioidaan käytännössä Vasco da Gamaa kääntäessä. Valmis peli testautetaan vielä koepelaajilla ja myös tästä saadun palautteen perusteella muokataan heuristiikkalista.

Tämän analyysin perusteella näyttää siltä, että kääntäjällä on mahdollisuus vaikuttaa käytettävyyteen joidenkin osatekijöiden osalta enemmän, joidenkin vähemmän, mutta ainakin tässä työssä laadittu heuristiikkalista vaikuttaa auttavan löytämään käytettävyysongelmia ja sitä kautta parantamaan käännösten käytettävyyttä käsiteltyssä pelityypissä. Antamalla heuristiikat pelikäntäjien ja julkaisijoiden käyttöön voisi saada tähän vahvistusta. Jatkotutkimuksena hedelmällistä olisi tutkia myös heuristiikkojen käyttöä erilaisissa peleissä, esimerkiksi lastenpeleissä, perhepeleissä tai digitaalisten lautapelisovellusten lokalisoinnissa.

Avainsanat: lautapeliä kääntäminen, käyttäjakeskeinen kääntäminen, käytettävyys, käytettävyysarviointi, heuristinen arviointi

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

# TEKOÄLYN KÄYTTÖ OPINNÄYTTEESSÄ

Opinnäytteessäni on käytetty tekoälysovelluksia:

- Ei  
 Kyllä

Ilmoitukseni mukaan olen käyttänyt opinnäytteessäni tutkielmaprosessin aikana seuraavia tekoälysovelluksia: -

Tekoälysovellusten nimet ja versiot: -

Käyttötarkoitus: -

Osiot, joissa tekoälyä on käytetty: -

Olen tietoinen siitä, että olen täysin vastuussa koko opinnäytteeni sisällöstä, mukaan lukien osat, joissa on hyödynnetty tekoälyä, ja hyväksyn vastuun mahdollisista eettisten ohjeiden rikkomuksista.

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	LAUTAPELIT JA NIIDEN KÄÄNTÄMINEN.....	4
2.1	Miten uudet lautapelit eroavat perinteisemmistä? .....	4
2.2	Uusien lautapeliien tulo Suomeen .....	7
2.3	Lautapelitekstien genre ja tekstityypit .....	8
3	KÄYTETTÄVYYS.....	12
3.1	Käytettävyyden osatekijät.....	13
3.1.1.	Opittavuus .....	13
3.1.2.	Tehokkuus .....	15
3.1.3.	Muistettavuus .....	16
3.1.4.	Virheettömyys .....	17
3.1.5.	Miellyttävyys.....	18
3.2	Käyttäjäkeskeinen kääntäminen .....	19
3.3	Käytettävyyden heuristinen arviointi.....	22
4	TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTO.....	30
4.1	Heuristinen käytettävyyсарviointi .....	30
4.2	Puerto Rico -peli .....	31
4.3	Vasco da Gama -peli.....	33
5	PUERTO RICON KÄÄNNÖKSEN ARVIOINTI .....	35
5.1	Arviointi Purhon listan avulla.....	35
5.2	Arviointi Suojasen ja Tuomisen listan avulla.....	43
5.3	Arviointi Harjun listan avulla .....	46
5.4	Alustavat heuristiikat lautapelikäännökselle .....	50

6	VASCO DA GAMA -PELIN SUOMENNOKSEN ARVIOINTI .....	53
6.1	Tiedonhaku .....	54
6.2	Johdonmukaisuus .....	56
6.3	Luettavuus .....	57
6.4	Virheiden hallinta.....	60
6.5	Koelukijoiden arvioita .....	63
6.6	Lautapeliheuristiikkojen päivitys.....	65
7	PÄÄTELMÄT .....	70
8	LÄHTEET .....	74
	ENGLISH SUMMARY .....	I
1	INTRODUCTION.....	I
2	BOARD GAMES AND GAME TRANSLATION .....	II
2.1	Board game text as a genre .....	iii
3	USABILITY .....	IV
3.1	Learnability .....	v
3.2	Memorability.....	v
3.3	Understandability .....	v
3.4	Errors.....	vi
3.5	Efficiency .....	vi
3.6	User-Centered Translation .....	vii
4	METHODS AND DATA .....	VIII
4.1	Puerto Rico board game.....	viii
4.2	Vasco da Gama board game .....	ix

5	EVALUATING THE USABILITY OF PUERTO RICO.....	IX
6	USABILITY OF VASCO DA GAMA .....	XI
6.6	Evaluation of the heuristic list .....	xiii
7	CONCLUSION .....	XV

# 1 JOHDANTO

Lautapelin käännökseen kuuluu vähintään sääntökirja, usein myös pelin muiden osien tekstejä ja pakkaustekstejä. Käännökseen luettuaan pelaajan tulisi osata pelata peliä ja mielellään myös pystyä opettamaan peli muille pelaajille. Jotta tämä onnistuisi mahdollisimman sujuvasti ja nopeasti, tulee käännökseen olla käytettävä. Mitä laajempi ja monimutkaisempi peli, sitä enemmän on käännettävää ja sitä tärkeämpää on käännökseen käytettävyys. Tässä tutkielmassa tutustutaan käytettävyyden perusteisiin, käännösten käytettävyyden tutkimukseen, käytettävyyden arviointiin ja käytettävyyden parantamiseen lautapeliä käännöksissä. Lautapelisuomennosten käytettävyyttä ja sen parantamista tarkastellaan käyttäjakeskeisen kääntämisen näkökulmasta.

Tutkielman tutkimuskysymykset ovat:

1. Mitkä ovat lautapelikäännökselle olennaisia käytettävyyden osatekijöitä?
2. Miten kääntäjä voi parantaa lautapelikäännökseen käytettävyyttä heuristisella arvioinnilla?

Jakob Nielsenin (1993, 26) mukaan käytettävyys on moniulotteinen tuotteen ominaisuus, johon vaikuttavat monet osatekijät, kuten se miten helposti käytön oppii, miten tehokasta käyttö on tai miten miellyttävä käyttökokemus on. Tässä tutkielmassa tutustutaan tarkemmin Nielsenin ja muiden tutkijoiden laatimiin käytettävyyden osatekijäjakoisiin ja näiden pohjalta tarkastellaan lautapeleihin liittyvää käytettävyyttä ja sen osatekijöitä.

Lautapeliä käännösten käytettävyyden tutkimusta on Suomessa julkaistu hyvin vähän. Siksi tämä tutkielma pohjaa pääasiassa muiden tekstien käytettävyyttä käsitteleviin tutkimuksiin, erityisesti käyttäjakeskeisen kääntämisen tutkimukseen (Suojanen ym. 2015) sekä käyttöohjeiden käytettävyydetutkimukseen. Käytettävyys kuuluu kyllä pelitutkimukseen esimerkiksi videopeliä pelattavuuden ja käyttökokemuksen kautta (Korhonen 2016, 24), mutta tekstien käyttäjakeskeinen kääntäminen on lähempänä tutkimuskysymyksiäni. Käyttöohjeisiin tukeudun lisäksi siksi, että lähtökohtaisesti oletan käyttöohjeen muistuttavan muodoltaan ja funktioltaan läheisesti lautapeliä sääntökirjaa.

Olen itse kääntänyt lautapelejä, arvostellut kymmeniä lautapelejä, osallistunut lautapelikirjan kirjoittamiseen ja pelannut yli tuhatta eri lautapeliä. Olen toiminut myös Suomen lautapeliseuran hallituksessa ja puheenjohtajana. Tunnen suomalaista lautapelikenttää, kulttuuria ja harrastajia laajasti ja yritän tuoda tätä kokemusta esille myös tässä työssä. Lautapelejä julkaistaan suomeksi vuosittain kymmeniä ja suuri osa näistä on käännöksiä. Lautapeliä pelaminen on Suomessa erittäin suosittua. Vuoden 2024 pelaajabarometrin (Kinnunen ym., 98) mukaan peräti 81,1 % väestöstä pelaa lauta- tai seurapelejä ja jopa 34 % aktiivisesti. Barometrin mukaan (mts., 1) nämä ovat ennätyslukemia verrattuna edellisiin barometreihin. Lautapelaamisen merkitys yhteiskunnassa kasvaa siis koko ajan ja siksi lautapelikäännösten tutkimiselle on tarvetta. Tämä tutkielma luo osaltaan pohjaa lautapelikäntämisen ja lautapeliäntämisen käytettävyyden tutkimukselle.

Käytettävyyden arviointiin on käytössä monia metodeja kuten käyttäjätestaus, kyselytutkimus, haastattelu sekä asiantuntija-arviointi (Ovaska ym. 2005, 7). Käytettävyyden arviointi tehdään usein valmiille käännökselle, mutta sitä voidaan tehdä myös kääntämisen prosessin eri vaiheissa, jopa ennen varsinaisen käännöstyön aloittamista (Suojanen ym. 2012, 132). Tässä tutkielmassa käytettävyyttä arvioidaan heuristisella arvioinnilla, jonka muissa yhteyksissä yleensä suorittaa asiantuntija tai asiantuntijaryhmä (Kuutti 2004, 47), mutta kääntämisen tapauksessa voi tehdä kääntäjä itse. Heuristisessa arvioinnissa käytetään kyseiselle tuotteelle räätälöityjä **heuristiikkoja**, eli käytettävyysohjeita ja -sääntöjä (mp.).

Kuutin (2004, 48) mukaan heuristisen arvioinnin vahvuuksia ovat nopeus ja kustannustehokkuus ja se, että sillä voidaan saada käytettävyysongelmia havaittua ja korjattua jo ennen työn valmistumista. Kääntäjälle ominainen heuristinen arviointi on käydä läpi käännös heuristiikkalistan avulla ja korjata löydetty ongelmat ennen työn luovuttamista. Käytän tätä arviointitapaa tämä tutkielman eri vaiheissa. Käyn ensin läpi käyttäjäkeskeiseen kääntämiseen laadittuja heuristiikkoja, tekniseen kirjoittamiseen laadittuja heuristiikkoja sekä käyttöohjeiden kääntämiseen tarkoitettuja heuristiikkoja. Näiden pohjalta pyrin laatimaan heuristiikkalistan lautapeliäntämisen kääntämisen.

Tutkielman aineistona käytetään englannista suomeen käännettyjä lautapelitekstejä. Lautapelikäntämisen käytettävyystekijöitä etsitään analysoimalla Puerto Rico -lautapelin suomennosta. Puerto Ricoa tutkitaan siksi, että se on tunnetuimpia ja menestyneimpiä lautapeliä klassikoita ja ensimmäisiä suomeksi julkaistuja harrastajan pelejä. Tämän pohjalta laaditaan alustavat heuristiikat lautapeliäntämisen. Näitä heuristiikkoja analysoin itse

suomentamani Vasco da Gama -pelin avulla. Arvioin käännöksen käytettävyyttä laatimillani alustavilla heuristiikoilla ja tämän itsearvioinnin tueksi annan valmiin pelin testattavaksi ja arvioitavaksi pelaajille. Oman arvioni ja pelaajien palautteen pohjalta muokkaan heuristiikkoja tarpeen mukaan. Käytän tutkielmassa esimerkkeinä myös muutamia muita 2000-luvulla julkaistuja lautapelejä.

Tutkielman luvussa 2 esitellään lautapeliä taustaa, olennaista termistöä, lautapelitekstiä tekstityyppinä ja genrenä sekä tutustutaan lautapelin suomentamiseen. Luvussa 3 tutustutaan käytettävyytutkimukseen yleisesti ja erityisesti käyttöohjeiden käytettävyyden tutkimukseen sekä käyttäjakeskeisen kääntämisen perusteisiin ja käytettävyyden heuristiseen arviointiin. Luvussa 4 esitellään tutkielmassa käytettävät tutkimusmenetelmät sekä aineisto. Luvussa 5 arvioidaan Puerto Rico -lautapelin suomennos käyttämällä muihin teksteihin laadittuja heuristiikkoja. Tämän analyysin perusteella luodaan alustava heuristiikkalista lautapelin käännöksen arviointia varten. Luvussa 6 käytetään laadittuja heuristiikkoja ja arvioidaan niiden toimivuutta aidossa käännöstoimeksiannossa Vasco da Gama -pelin suomennostyössä. Valmis pelikäännös testautetaan vielä koepelaajilla. Koepelaajien palautteen perusteella arvioidaan onnistuttiinko löytämään lautapelikäntämiselle olennaisia käytettävyyden osatekijöitä ja heuristiikkoja. Tämän perusteella muokataan vielä kerran heuristiikkalista.

Luvussa 7 pyritään tekemään päätelmiä siitä löydettiinkö erityisesti lautapeliä käännösten arvioimiseen toimivia heuristiikkoja ja pohditaan esille tulleita ongelmia, onnistumisia ja mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

## 2 LAUTAPELIT JA NIIDEN KÄÄNTÄMINEN

Keskitalon (2010, 121) mukaan lautapelit olivat Suomessa pitkään lähes pelkästään lapsiperheille suunnattuja – suosituimpia joka kodin pelejä olivat Kimble ja Afrikan tähti sekä perinteiset korttipelit. Vielä 1980-luvulla valtaosa peleistä oli tällaisia onneen perustuvia pelejä, jotka eivät kiinnostaneet aikuispelaajia, eikä pelaamista arvostettu (mp.). Vuosituhannen vaihteeseen mennessä pelaamisesta oli tullut valtavirtaa, eikä pelaamiseen liittynyt enää sosiaalista leimaa (mp.), joten lautapelaaminen alkoi kehittyä aikuisempaan suuntaan. Tässä tutkielmassa tarkastellaan tällaisia 2000-luvulla julkaisuja lautapelejä, jotka haastavat perinteiset lautapelit ja jopa pelin määritelmät aivan uudellaisilla pelitavoilla ja tavoitteilla.

### 2.1 Miten uudet lautapelit eroavat perinteisemmistä?

Tunnetun pelitutkija Parlettin (1999, 3) mukaan peli syntyy kahdesta edellytyksestä: päämäärästä ja keinoista. Vain yksi osallistujista (pelaaja tai joukkue) voi saavuttaa päämäärän, eli voiton. Keinot päämäärän saavuttamiseen ovat järjestelmällisesti sovitut säännöt, joiden avulla pelin välineitä hyödynnetään voiton saavuttamiseksi. Parlettin määritelmän mukaan pelissä on siis aina voittaja ja voitto on pelin ainoa tavoite. Näistä järjestelmällisesti sovitusta säännöistä muodostuvat pelin *mekaniikat* eli tavat, joilla peliä pelataan ja joilla se etenee. Esimerkiksi nopanheiton avulla liikkuminen tai pelinappulan asettaminen ”työläiseksi” pelilaudalle toimintoja tekemään ovat usein käytettyjä mekaniikkoja.

Parlettin määritelmä kuvaa Kimbleä hyvin, mutta soveltuu suureen osaan uusista lautapeleistä huonommin. Uusissa lautapeleissä voitto ei ole ainut päämäärä, eikä niissä välttämättä ole vain yhtä voittajaa. Monissa 2000-luvulla julkaistuissa lautapeleissä voittajaa ei ratkaista ollenkaan. Tällaisia ovat esimerkiksi yhteistyöpelit, joissa pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ratkovat yhdessä pelimaailman haasteita. Esimerkiksi Pandemiassa kaikki pelaajat yrittävät pysäyttää räjähdysmäisesti leviäviä tauteja ja toimivat yhdessä maailman pelastamiseksi. Näistä syistä uusia lautapelejä kuvaa Parlettin määritelmää paremmin Katie Salenin ja Eric Zimmermanin (2004, 80) lyhyt ja ytimekäs määritelmä: Peli on järjestelmä, jossa pelaajat ratkaisevat sääntöjen puitteissa keinotekoisia ongelmia ja jonka lopputulos on mitattavissa [Käännös: Arttu Reinikainen (2008, 2)]. Tämä määritelmä kattaa myös sellaiset lautapelit,

joissa pelaajat voivat tehdä omia valintojaan ja saavuttaa tavoitteita, vaikka pelaajien paremmuutta ei voisikaan ratkaista, kuten yhteistyöpelit tai yksinpelattavat pelit. Tietenkään kaikki pelit eivät välttämättä sovi tämänkään määritelmän raameihin.

Koster (2004) etsii sellaista pelin määritelmää, joka huomioisi sen, miksi pelaaminen on hauskaa. Hän esittelee lukuisia määritelmiä tunnetuilta pelitutkijoilta kuten Huizingalta (1938) ja Cailloisilta (1958) sekä pelisuunnittelijoilta kuten Crawfordilta (2004), joiden määritelmät irrottavat pelit todellisuudesta ja siirtävät ne mielikuvitusmaailmaan taikapiirin esineiksi, joissa on säännöt ja valintoja, mutta jotka eivät ole totta. Koster (2004, 34) ei allekirjoita tätä, vaan hänen mielestään pelit ovat erittäin todellinen osa reaali maailmaa. Kosterin (mp.) mukaan pelit ovat ongelmia siinä missä kaikki muukin, mitä kohtaamme elämässämme. Kognitiivinen psykologia johti Kosterin etsimälleen polulle – ihmisäivot janoavat rakenteiden- ja hahmontunnistusta ja peleissä on juuri oikeanlaista purtavaa (mp.). Äivot käsittelevät pelien rakenteita aivan samoin kuin autolla ajamista tai kitaran soittoa. Opimme niiden rakenteet pintaa syvemältä, opimme ymmärtämään niitä syvällisesti. Koster (2004, 34–36) käyttää Robert Heinleinin uudissanaa *grok*, joka merkitsee jonkin asian niin syvää ymmärrystä, että kokee sen kanssa ykseyden ja rakastaa sitä – intuitiota ja sympatiaakin syvempää ymmärrystä. Koster (mp.) vertaa sitä niin sanottuun lihasmuistiin, eli autonomiseen hermostoon, joka osaa tehdä asioita ilman ajattelua, jopa ennen ajattelua. Kosterin (mts. 40) mukaan ainoa ero oikean elämän ja pelien välillä on se, että peleissä panokset ovat pienempiä. Pelit ovat tiivistettyjä ja abstrahoituja suupaloja, joita aivojen on helppo käsitellä. Se tekee peleistä tehokkaita oppimistyökaluja (mp.). Koster ei anna omaa yhden lauseen määritelmäänsä pelille, mutta hänen päätelmistään voisi johtaa seuraavan määritelmän: peli on sääntöihin perustuva järjestelmä, joka kannustaa pelaajaa tutkimaan ja oppimaan kaiken, mitä peli tarjoaa – voittaminen tai Salenin ja Zimmermannin kuuluttama lopputuloksen mittaaminen on oikeastaan sivuseikka. Kosterin (mts. 41) mukaan siis peli, tai varsinkin hyvä peli harjoittaa aivojamme koukuttavasti ja pitkään. Pelin säännöt ovat viitekehys, jonka sisällä peliä tutkitaan ja opitaan. Jos peli on liian yksinkertainen ja helppo, se käy nopeasti tylsäksi (mp.).

Koster puhuu peleistä yleensä, mutta kokemukseni mukaan ajatukset pätevät hyvin lautapeleihin. Lautapelit ovat rajallisia järjestelmiä, joten ajan myötä väistämättä suuri osa peleistä on tutkittu kokonaan. Peliharrastajana olen itse kokenut tämän kerta toisensa jälkeen – kun koen, että olen oppinut pelistä kaiken oleellisen, pelaamisesta tulee rutiininomaista ja sitä myöten mielenkiinto loppuu. Saaren (2007, 8) mukaan monien perinteisten lautapeliin suurin

ongelma on juuri se, ettei pelaajalta vaadita omaa ajattelemista, päätöksiä tai valintoja, vaan pelissä yleensä vain heitetään noppaa ja katsotaan mihin se johtaa. Voittajaksi selviää se, jolle noppa suo suurimmat silmäluvut (mp.). Tällaiset satunnaisuuteen perustuvat perinteiset noppa- tai korttipelit eivät ole älyllisesti haastavia, eivätkä siksi jaksa kiinnostaa kauan. Onnenpeleillä on toki aikansa ja paikkansa esimerkiksi lasten peleissä ja lautapeliharrastajatkin pelaavat niitä, mutta enemmän pelaaville paremman haasteen antavat uudet lautapelit. Uuden sukupolven pelit toteuttavat Kosterin ajatuksia ja tavoittelevat uusin keinoin sitä, että peli pysyisi tuoreena ja vaihtelevana ja sen syvälinen omaksuminen (*grok*) kestäisi pidempään. Keskitalon (2010, 120) mukaan ”uudet lautapelit” on vakiintunut termi, joka kuvaa enemmän taitoon kuin onneen perustuvia vaativampia lautapelejä. Uusissa lautapeleissä pelaajan omat valinnat ratkaisevat, eli pelaaja pelaa peliä eikä toisinpäin, ja parhaat pelit tarjoavat lukuisia eri polkuja ja strategioita menestykseen. Avain hyvään pelaamiseen löytyy uudelleenpelaamalla, analysoimalla ja opettelemalla – unohtamatta sopivaa annosta onnea. Jonathan Evans (2013, 15) esittää, että monet uudet lautapelit on suunniteltu nimenomaan käännettäviksi muille kielille käyttäen multimodaalisia strategioita, jotka helpottavat erikielisten versioiden julkaisua, kuten kielellisten elementtien pitämistä ainoastaan sääntökirjassa ja muissa edullisissa painotuotteissa.

Ensimmäiseksi uudeksi lautapeliksi luetaan yleensä vuonna 1995 ilmestynyt Catan (Die Siedler von Catan) (Saari 2007, 9). Se oli ensimmäinen suuren yleisön suosion saanut monen pelaajan peli, jossa pelin kulku perustuu pelaajien päätöksiin ja vuorovaikutukseen enemmän kuin onneen. Pelissä kuvitteelliselle Catanin saarelle rakennetaan kyliä ja kaupunkeja, tuotetaan raaka-aineita ja käydään niillä kauppaa. Ero klassisiin lautapeleihin käy ilmi välittömästi. Pelissä ei ole perinteistä lautaa, vaan lauta muodostetaan kuusikulmaisista erilaisia maastoja kuvaavista laatoista joka kerta satunnaiseen järjestykseen. Näin joka pelissä pelilauta on erilainen ja peli etenee eri tavalla. Pelaajat saavat itse valita, mille laatoille rakentavat kyliä, teitä ja kaupunkeja ja miten käyvät laattojen tuottamista resursseista kauppaa muiden pelaajien tai pelin kanssa. Satunnaisuutta peliin tuo noppa, jolla arvotaan, mitkä maastoalueet tuottavat resursseja kullakin kierroksella. Pelin draaman kaari riippuu siis sekä pelaajien ratkaisuksista ja vuorovaikutuksesta että satunnaisuudesta, joka tuo peliin vaihtelua, mutta ei tyystin määrää voittajaa. Catan on saksalaisen Klaus Teuberin suunnittelema ja se loi menestyksellään todellisen lautapeli renessanssin. Peli voitti vuonna 1995 Spiel des Jahres ja Deutscher SpielePreis -palkinnot vuoden parhaana pelinä (Catan 2020). Se on julkaistu 30 eri kielellä, sitä on myyty yli 20 miljoonaa kappaletta ja Washington Post on nimennyt sen aikamme

lautapeliksi (Eskin 2010). Catanin maailmaan on sittemmin sijoitettu lukuisia muita lautapelejä, tietokone- ja konsolipelejä ja jopa romaaneja (Saari 2018, 118).

Uusien lautapeliä aikakausi alkoi siis Saksassa 90-luvun puolivälissä ja on sieltä levinnyt Keski-Euroopan kautta Pohjoismaihin ja muualle maailmaan. Saaren (2018, 118) mukaan Saksan merkitys lautapeliä uudessa tulemisessa on loogista, koska Saksassa on aina ollut rikas pelikulttuuri ja saksalaiset lautapelipalkinnot on nimenomaisesti suunniteltu nostamaan lautapeliä tasoa. Vaikka nykyään pelejä julkaistaan kaikkialla, kokemukseni mukaan edelleen merkittävä osa Euroopassa ja Suomessa julkaistavista uusista harrastajien peleistä tulee Saksasta ja monet suositut pelisuunnittelijat ovat saksalaisia tai ainakin kuuluvat saksalaiseen koulukuntaan. Tämän historian vuoksi uusia lautapelejä kutsutaan usein myös europeleiksi. ”Europeli” ei kuitenkaan tarkoita pelkästään sitä mistä peli tulee, vaan tietynlaista pelikokemusta. Saaren (2018, 116) mukaan europeli on 45–90 minuuttia kestävä peli, jossa kaikki pelaajat pysyvät mukana loppuun saakka ja jokaisella yleensä säilyy mahdollisuudet voittoon loppuun saakka. ”Europeli on hyvä perhepelit, mutta tarjoaa kuitenkin riittävästi pureskeltavaa, jotta se on mielekäs aikuisten kesken” (mts. 116). Tässä tutkielmassa käytän aineistona pääosin kahta tällaista europeliä: saksalaista Puerto Ricoa ja italialaista Vasco da Gamaa.

## **2.2 Uusien lautapeliä tulo Suomeen**

Uusien lautapeliä suomentaminen alkoi vuosituhaten vaihteessa. Lautapelit.fi:n vuonna 2003 julkaisemaa Carcassonne oli ensimmäinen merkittävä uusien lautapeliä suomennot. Saaren (Saari 2018, 122) mukaan sitä voidaan pitää uusien lautapeliä kauden alkuna Suomessa, koska se oli Lautapelit.fi:n ensimmäinen julkaisu. Suomenkielinen julkaisuutoiminta oli aluksi hyvin pienimuotoista ja useimmat pelit suomennottiin vuosien viiveellä, kun pelien oli nähty menestyvän muilla markkinoilla (Keskitalo 2010, 122). Esimerkiksi Catan julkaistiin suomeksi vasta 2004, liki 10 vuotta Saksaa perässä. Julkaistujen uusien lautapeliä määrä on harrastuksen suosion kasvaessa lisääntynyt ja nykyisin pelit julkaistaan usein suomeksi jo samana vuonna, tai jopa samaan aikaan kuin alkukielellä. Julkaisijoista tunnetuin on edellä mainittu Lautapelit.fi, joka julkaisi vuonna 2005 viisi peliä ja 3 lisäosaa, kun vuonna 2011 julkaisuja oli jo 22 peliä, joista 12 oli samana vuonna alkuperäisversion kanssa julkaistuja pelejä (Lautapelit.fi 2020). Viime vuosina Lautapelit.fi on julkaissut suomennotuksia vuosittain 20–30 (mp.). Muita merkittäviä pelisuomennotusten julkaisijoita ovat olleet esimerkiksi Asmodee

Nordics, Martinex ja Amo. Yhteensä näiltä julkaisijoilta on tullut vuosittain useita kymmeniä suomennoksia.

Toimiessani lautapelien kääntäjänä olen keskustellut alalla toimivien yritysten, asiantuntijoiden ja kääntäjien kanssa. Tämän kokemuksen mukaan vaikuttaa, että valtaosa uusista suomennoksista käännetään englannista, jonkin verran myös saksasta, ranskasta ja muista pohjoismaisista kielistä. Osa julkaisijoista tekee kaikki käännökset itse ja osa teettää toimeksiantoina käännöstoimistoilla. Toistaiseksi yhdelläkään julkaisijalla ei ole käytössä käytettävyyshyönteistiiikkoja, eikä muutenkaan varsinaisia käännösohjeita. Käytettävään lopputulokseen kyllä pyritään, mutta ei varsinaisilla käytettävyystekniikoilla. Esimerkiksi käännösten rekisterissä otetaan huomioon kohderyhmä, lähtötekstin virheet korjataan ja myös luettavuuteen panostetaan ottamalla huomioon esimerkiksi huomiokeinojen käytön erot eri kielissä. Lisäksi pelisarjojen sisällä kaikki julkaisijat pyrkivät noudattamaan johdonmukaisuutta kaikissa käännösratkaisuissa. Pelien käännöksiä arvioi ainakin kääntäjä itse ja muut julkaisijan toimijat ja mahdollisuuksien mukaan myös ulkopuoliset koelukijat. Saamieni vastausten mukaan pelejä on harvoin aikaa pelata suomennosten avulla ennen julkaisua, mutta etenkin paljon lokalisointia vaativat pelit koepelataan mahdollisuuksien mukaan. Tämä voi tulla kyseeseen esimerkiksi peleissä, joissa myös taitto ja muu suunnittelu on omaa tuotantoa.

### **2.3 Lautapelitekstien genre ja tekstityypit**

Lautapelikäntämisen tutkimusta ei ollut tämän työn alussa minun tiedossani juuri lainkaan, joten aloitan hahmottelemalla lautapelitekstien genreä ja tekstityyppejä ja vertaan niitä käyttöohjeeseen, joka hypoteesini mukaan on lähellä samaa genreä ja tekstityyppejä. Tutkin erityisesti aineistoni pelien sääntökirjoja, mutta myös pelien muiden komponenttien tekstejä. Puerto Rico -pelissä on tekstiä myös pelin laatoissa ja Vasco da Gama -pelissä myös pelilaudassa.

Suojasen (2018, 64) mukaan käyttöohje on oma genrensä eli tekstilajinsa. Käyttöohjeiden rakennetta, esitystapaa ja sisältöä hallitsevat vakiintuneet genrekonventiot ja se on myös tarkasti määritelty lainsäädännön edellyttämä tekninen dokumentti. Verhoeven (2018, 7) sijoittaa lautapelin sääntökirjan pelien sääntöjen genreen. Itse voisin hieman kyseenalaistaa tätä, koska esimerkiksi urheilulajien (jotka ovat myös pelejä) sääntökirjoja kääntäneenä (Aulu

2025) väitän, että niiden muoto ja funktio ei ole ainakaan täysin sama kuin lautapeliin sääntökirjoilla. Urheilulajien sääntökirjat ovat esimerkiksi ”elävämpiä” eli niitä muutetaan ja päivitetään vuosittain tai jopa useammin, pelien sääntökirjoja ei välttämättä koskaan. Urheilulajien säännöissä on myös yleensä paljon tulkinnan varaa ja niissä usein viitataan säännön henkeen tai lähimmän säännön periaatteeseen (esimerkiksi frisbeegolfin sääntö 801.01. reiluuden periaate) samaan tyyliin kuin lain tulkinnassa. Muodossakin ne muistuttavat jossain määrin lakitekstiä lukuisine pykälineen. Jokaisella säännöllä on oma tarkka paikkansa sääntökirjassa: esimerkiksi frisbeegolfissa heittoasentoa määritetään säännössä 802.07.A.3.

Ehkä lautapelin sääntökirja on siis pelien sääntökirjojen alakategoria, tai voisiko lautapelin sääntökirjan tai lautapelin kokonaisuudessaan tulkita olevan oma genrensä (ja sillä olevan omia alagenrejä)? Palaan tähän kysymykseen luvussa 7.

Evansin (2013, 15) mukaan modernit lautapelit ovat multimodaalisia järjestelmiä, jotka muodostuvat tekstistä, kuvista ja pelinappuloista. Mukana voi olla nykyisin myös muita kuin fyysisiä elementtejä, kuten ääntä, videota tai muita sovellusmuotoja. Tekstin osalta oleellisin osa lautapeliä on sääntökirja ja siksi tässä tutkimuksessa puhutaan pääasiassa sääntökirjasta, vaikka vahvasti korttivetoisissa peleissä tekstiä, kuten Üwe Rosenbergin *Agricolassa*, tekstiä voi olla paljon korteissa – jopa enemmän kuin sääntökirjassa. Tämän tutkimuksen pelit eivät ole korttivetoisia, joten pääosa tekstistä on sääntökirjoissa, mutta tarkastelen myös näitä muiden komponenttien tekstejä myöhemmissä luvuissa. Evansin (2013, 18) mukaan sääntökirjan ja pelin sisäisen tekstin funktio on selvästi eri: sisäinen teksti on oleellinen pelin aikana, kun taas säännöt pitää tuntea jo ennen pelaamista eikä sääntökirjaa välttämättä käytetä pelin aikana ollenkaan etenkin, jos pelaajat jo tuntevat pelin hyvin. Hän myös huomioi (Evans 2013, 19), että pelin sisäinen teksti voi muuttaa sääntöjä pelin aikana, kuten onkin hyvin monissa moderneissa peleissä.

Evans on hahmotellut sääntökirjan pakolliset osat (2013, 19): miten peli valmistellaan, mikä on pelin nappuloiden funktio, miten pelikierros etenee ja mitkä ovat pelin voittoehdot. Näiden tietojen lisäksi sääntökirjassa voi luonnollisesti olla monia muitakin osia ja jaksoja, joissa voidaan käyttää muita tekstityyppejä, kuten pelimaailman kuvaus ja jopa pelihahmojen taustatarina, komponenttien esittely sanoin ja kuvin, pelin tavoitteiden kuvaus ja yleinen kuvaus pelin kulusta. Näiden erilaisten osioiden vuoksi Evans (2013, 19) tulkitsee sääntökirjan kuuluvan Katharina Reissin (1981, 123) tekstitypologiassa operatiivisiin ja informatiivisiin teksteihin. Omasta mielestäni joissakin peleissä taustoittavaa maailman-/tarinanluontia on niin

paljon, että osa tekstistä vähintään lähestyy kaunokirjallisuutta, eli osia lautapeliin teksteistä voisi sijoittaa Reissin typologiassa myös ekspressiiviseen tekstityyppiin. Verhoeven puolestaan (2018, 7) sijoittaa sääntökirjan tiukasti instruktiivisiin teksteihin, kuten myös Karppela (2021, 5)

Evansin (2013, 27) mukaan sääntökirjan funktio on olla ohje siitä, miten peliä pelataan. Evans (mts. 27) jatkaa, että kääntäjän tulee säilyttää tämä funktio, jotta peliä voi pelata samalla tavalla eri kieliversioilla.

Byrnen mukaan (2010, 59) käyttöohjeen pääfunktio on välittää tietoa, sillä on havaittava lopputulos ja se luetaan aina ongelmatilanteen ratkaisua tai muuta tarkoitusta varten. Käyttöohje on siis hakuteos, jota käytetään ongelmanratkaisuun (Ament 2007, 14). Byrnen (2006, 52) mukaan käyttöohje tulee kirjoittaa ja järjestää sen perusteella, mitä käyttäjä haluaa tuotteella tehdä eikä sen mukaan, mitä tuotteen suunnittelija on ajatellut ja käyttöohje etenee yleisestä tiedosta yksityiskohtaisempiin ohjeisiin. Myös käyttöohjeen informaatiojärjestys, informaation sisältö ja muoto typografiatasolle asti on määritelty standardissa asti hyvin yksityiskohtaisesti:

Tuotteiden käyttöohjeiden laatimista käsittelevän standardin (SFS-EN IEC/IEEE 82079-1:2020, 9) mukaan käyttöohjeet koostuvat

- käsitteellisestä informaatiosta kuten turvallisuutta koskevista merkinnöistä ja tuotteen toimintaperiaatteiden käsitteistä, jotka kohdeyleisön on ymmärrettävä,
- opastavasta informaatiosta kuten vaiheittaisista ohjeista, joita käyttäjän on noudatettava
- viitteellisestä informaatiosta kuten vianetsintäohjeista, vikakoodeista sekä huolto-ohjeista, joita käytetään tarvittaessa

Sekä sääntökirja että käyttöohje ovat siis ohjailevia tekstejä ja niissä on yhtäläisyyksiä, mutta myös eroja. Molempia käytetään hakuteoksina, mutta sääntökirjat on pääsääntöisesti tarkoitettu luettavaksi kokonaan ennen pelin ensimmäistä käyttöä, kun taas ohjekirjaa ei käytännössä koskaan lueta kannesta kanteen (Karppela 2021, 6).

Byrnen (2010, 8–9) mukaan käyttöohjeen ei ole tarkoitus viihdyttää lukijaa, kun taas lautapeleissä tätä näkee. Peliin sääntökirjojen kieli ei ole jyrkän koristelematonta, vaan ohjeistamisen lisäksi sääntökirjoissa käytetään usein kaunokirjallisia keinoja kuten taustatarinoita ja huumoria luomaan pelin fiktiiviselle maailmalle puitteet. Esimerkiksi

tsekkiläinen pelisuunnittelija Vlaada Chvátil on tullut tunnetuksi siitä, että hänen peliensä sääntökirjat ovat huumorilla höystettyjä ja merkittävä osa tekstistä on puhdasta pelimaailman luontia eikä ohjeistusta. Chvátilin Space Alert -pelin sääntökirjassa on kertoja, joka opastaa pelaajia avaruuslentäjäkouluttajan roolissa. Taustatarina kuuluu selvästi kuvailevaan tekstityyppiin, jossa usein tekstidimensiona on paikka, jota kuvataan (Yli-Jokipii 2006, 99). Esimerkiksi fantasia-aiheisen pelin sääntökirjassa voidaan kuvata kyseinen fantasiamaailma, sen rodut ja historiallinen konteksti.

Sääntökirjassa on siis ehkä enemmän erilaisia tekstilajien vaiheita kuin ohjekirjassa. Heikkisen & Voutilaisen (2012, 26) mukaan eri tekstilajien jaksot ja vaiheet palvelevat eri päämääriä. He nostavat Sydneyn koulukunnan James Martinin näkemyksen, että genret ovat erilaisia tapoja käyttää kieltä erilaisten kulttuurisesti vakiintuneiden tehtävien täyttämiseksi (mts.25). Tämän mukaan kyse ei siis ole aivan samasta genrestä, mutta kuitenkin lähtöoletuksen mukaisesti sääntökirjalla ja käyttöohjeella näyttäisi olevan siinä määrin yhteistä, että käyttöohjeen käytettävyyden tutkimuksesta voidaan lähteä tarkastelemaan myös sääntökirjan käytettävyyttä. Myös Karppela (2021, 4) rinnastaa lautapelin sääntökirjan käyttöohjeeseen.

Toinen mahdollinen vertailukohta voisi olla resepti. Myös sen käyttötarkoitus on samankaltainen kuin sääntökirjalla. Evansin (2013, 17) mukaan molemmissa teksti tarjoaa toimintaohjeet, mutta lopputulos riippuu lukijasta. Tätä olisi kiinnostava tutkia, mutta tässä tutkielmassa en tätä vertailua vie pidemmälle.

### 3 KÄYTETTÄVYYS

Ovaskan ym. (2005, 1–3) mukaan käytettävyydellä ei ole yleispätevää määritelmää, vaan käsitteeseen liittyy niin monia tulkintoja, että sen voisi määritellä erikseen jokaisessa käyttötilanteessa. Kielitoimiston sanakirja määrittelee käytettävyyden käyttökelpoisuudeksi tai käytettävissä oloksi (KS). Tämä on tyypistetty ja selvästi vajavainen yleismääritelmä eikä ainakaan käyttäjäkeskeinen, sillä vaikeasti käytettäväkin voi toimia ja täyttää näin käyttökelpoisuuden vaatimuksen.

Nielsenin määritelmässä käytettävyys on tuotteen tai järjestelmän rinnakkainen ominaisuus käyttökelpoisuuden kanssa (Nielsen 1993, 25). Käyttökelpoisuus kertoo voiko tuotetta edes periaatteessa käyttää käyttötarkoitukseensa ja käytettävyys kuvaa sitä, miten helposti käyttäjä voi käyttöliittymää käyttää. Nielsenin (1993, 25) käytettävyyden käsitejärjestelmässä sanakirjan peräämä käyttökelpoisuus (utility) ei siis edes ole osa käytettävyyttä (usability), vaan on siitä erillinen tuotteen hyödyllisyyden (usefulness) ominaisuus. Hyödyllisyys puolestaan on vain yksi hyväksyttävyyden (acceptability) osatekijöistä, mikä tarkoittaa, että tuotteiden (Nielsenin tapauksessa ohjelmistojen) käytettävyys ei ole irrallinen ominaisuus, vaan se liittyy suurempaan kokonaisuuteen, johon kuuluu muitakin ominaisuuksia, joihin liittyy monenlaisia, välillä ristiriitaisiakin, vaatimuksia (mp.).

Kuutin (2003, 13) mukaan käytettävyydessä on kyse ihmisen ja koneen vuorovaikutuksesta ja se kuvaa sitä, kuinka sujuvasti käyttäjä käyttää konetta päästäkseen päämääräänsä. Kuten Nielsenin ja Kuutin määritelmistä näkee, käytettävyyttä on tutkittu ja testattu erityisesti tietoteknisten laitteiden käyttöliittymien yhteydessä. Mutta käytettävyys voi olla paljon muutakin kuin koneen, laitteen tai sovellusten käytettävyyttä. Nielsen (2005, 3), onkin sanonut osuvasti, että ”If everybody needs usability, then everybody should do usability” eli jos kaikki tarvitsevat käytettävyyttä, kaikkien pitäisi tuottaa käytettävyyttä.

Rubin & Chisnell (2008, 4) määrittelevät käytettävyyden turhautumisen puutteena – kun tuote on aidosti käytettävä käyttäjä voi tehdä sillä juuri sen mitä haluaa juuri sillä tavalla kuin olettaa sen toimivan, ilman ongelmia, hidasteita, epäröintiä tai hämmennystä. Ovaska ym. (2005, 4) tiivistävät käytettävyyden olevan ennen kaikkea käyttäjän suhteellinen kokemus käytön onnistumisesta.

### 3.1 Käytettävyyden osatekijät

Nielsenin (1993, 24) mukaan itse käytettävyys koostuu **opittavuudesta, tehokkuudesta, muistettavuudesta, virheettömyydestä ja miellyttävyydestä**. Jokainen näistä osatekijöistä on määritelty ja jokaista tarkastellaan ja arvioidaan erikseen eivätkä ne välttämättä aina tue toisiaan (Nielsen 1993, 24). Esimerkiksi paljon selittävä käyttöliittymä voi olla helposti opittava, mutta hidaskäyttöä, eli sen tehokkuus kärsii (Ovaska ym. 2005, 3). Siksi käytettävyytyössä tärkeimpiä vaiheita on vaatimusmäärittely, eli tavoitteiden asettaminen sille, millaista käytettävyyttä tavoitellaan, mitä painotetaan ja miten käytettävyyttä mitataan (Nielsen 1995, 80).

Seuraavissa alaluvuissa tarkastelen lähemmin Nielsenin osatekijöitä. Kokoan alustavia ajatuksia siitä, miten lautapelit sopivat tähän viitekehykseen ja mitkä osatekijät ovat oleellisia lautapelien kontekstissa.

#### 3.1.1. Opittavuus

Nielsen (1993, 26) määrittelee opittavuuden käyttöliittymien yhteydessä seuraavasti: ”järjestelmä tulee pystyä oppimaan helposti, jotta käyttäjä pääsee hyödyntämään järjestelmää nopeasti” [oma käänös].

Ihannetapauksessa tämä onnistuu myös lautapelin kanssa: säännöt luetaan kerran, eikä sääntökirjaan tarvitse sen jälkeen palata. Aineistoni kaltaisissa vähän raskaammissa tai niitä laajemmissa peleissä tämä ei kokemukseni mukaan juuri koskaan mahdollista, sillä pelit ovat monimutkaisia ja sääntöjä on liikaa muistettavaksi yhdellä lukukerralla.

Monen laitteen käytön aloittaminen onnistuu ilman käyttöohjetta, mutta lautapelien kohdalla tämä onnistuu harvoin, jos koskaan. Pelin pelaaminen sääntöjen luvun aikana on sekin hankalaa. Vähänkään monimutkaisemman pelin pelaamista ei voi intuitiivisesti keksiä lukematta sääntöjä alusta loppuun.

Reinikainen (2006, 32) toteaa, että roolipelien sääntökirjoissa usein kehoitetaan pelaajia aloittamaan peli jo sääntöjen luvun alkuvaiheessa. Hän kuitenkin jatkaa (mp.), että edes roolipelin kohdalla tämä ei kuitenkaan yleensä toimi, vaan johtaa jatkuvaan sääntökirjan konsultointiin, väärinpelaamiseen ja immersion eli pelimaailman illuusion, taikapiirin,

rikkoutumiseen. Myös joissakin lautapeleissä kehoitetaan samalla tavalla aloittamaan pelaaminen heti sääntöjen luvun alussa, mutta kokemukseni mukaan tällainen yrityksen ja erehdyksen kautta oppiminen on lähes mahdotonta. Peli voi ajautua tilanteisiin, joissa jo tehdyt toiminnot tai pelatut vuorot todetaan sääntöjen vastaisiksi, eikä peruuttaminen enää onnistu järkevästi aloittamatta peliä kokonaan alusta uudestaan.

Opittavuuteen liittyy kiinteästi myös lukijan eli käyttäjän tunteminen. Käyttäjän tuntemus auttaa kaikissa kääntämisen ratkaisuisa siitä lähtien, millaista tietoa pitää lisätä ja mitä voi poistaa. Samalla kannattaa kuitenkin pitää mielessä Purhon (2000) huomio, että ohjeiden tulee olla opittavissa erilaisilla taustatiedoilla. Purho painottaa esityksen yhtenäisyyttä ja johdonmukaisuutta sekä tiedon jäsentämistä loogisesti ja tarkoituksenmukaisesti. Lisäksi hän suosittelee suunnittelemaan tekstin niin, että siitä voidaan etsiä tietoa monella tavoin. (Purho 2000). Tarkemmin sanoen hän suosittelee asetteluja, hakemistoja ja sisällysluetteloa, joista tekstin osiot ja huomautukset ja varoitukset voidaan löytää nopeasti silmäilemällä (mp.).

Lautapeleissä tätä toteutetaan esimerkiksi sääntökirjassa sivupalkissa juoksettavina tiivistelminä ja huomautuksina, pidemmissä sääntökirjoissa myös asiasanahakemistoina ja sisällysluetteloina. Esimerkiksi Menolippu: Eurooppa -pelin sääntökirjan ensimmäisellä sivulla on huomautus: *Pelaajat, jotka ovat jo pelanneet Menolippua, voivat keskittyä osioihin, jotka käsittelevät uusia sääntöjä.* (Bremer & Niittymäki 2005, 1). Nämä muutokset on eritelty säännöissä pikaohjeiksi, jotka on helppo löytää ja jotka voi lukea parissa minuutissa.

Oppiminen on lautapeliin kohdalla kriittistä, sillä pelaaminen ei onnistu mielekkäästi osaamatta sääntöjä. Siksi sääntökirja pitää olla saatavilla ainakin ensimmäisten pelien aikana ja sen tulee olla rakennettu ja suomennettu selkeästi ja tukea hakemista monipuolisesti, jotta yksityiskohtaisia ohjeita pystyy löytämään nopeasti ja vaivattomasti.

Pitkän sääntökirjan läpikäyminen kaikkien pelaajien kesken vie joka tapauksessa paljon aikaa. Niinpä varsinkin lautapeliharrastajien keskuudessa on tapana, että sääntökirjan ja muut peliohjeet lukee yksi pelaaja, joka opettaa pelin sen jälkeen muille. Tämän vuoksi lautapeliin kontekstissa tärkeä käytettävyyden osa-alue on mielestäni **opetettavuus**, joka linkittyy kiinteästi sekä opittavuuteen että muistettavuuteen.

Opetettavuuden voisi lautapeliin kontekstissa määritellä siten, että pelin tekstit luettuaan pelaaja voi helposti tiivistää tärkeimmät säännöt toisille pelaajille. Lasten tietokoneohjelmien kontekstissa opetettavuus on käytettävyyden tärkeimpiä osatekijöitä: mitä helpompi ohjelma on

opettaa muille, sitä enemmän sillä on käyttäjiä (Höysniemi ym. 2003, 209). Samaa voi sanoa myös lautapeleistä, joita harvoin pelataan yksin.

Mitä laajempi peli ja pidemmät säännöt, sitä todennäköisemmin pelissä on mukana erilaisia opittavuuden ja opetettavuuden apukeinoja. Hyvin laajoissa, usean tunnin peleissä on myös mahdollista, että ensin kuvataan johdantopeli ja vasta sitten täydet säännöt. Esimerkiksi aiemmin mainitussa Agricolassa opastetaan ensin ns. perhepelin pelaaminen ja vasta myöhemmin täyden pelin säännöt.

Toinen käytetty apukeino on kuvata yksi pelikierron tai kokonainen peli vaihe vaiheelta kuvin ja sanoin, jolloin lukija voi simuloida samat siirrot pelilaudalla ja hahmottaa pelin etenemisen visuaalisesti. Esimerkiksi Lautapelit.fin suomalaisessa Eclipse-pelissä on esitetty taistelun kulku yksityiskohtaisen esimerkin avulla. Usean sivun mittaisessa esimerkissä kerrotaan jokaisen pelaajan (jotka on myös nimetty) jokainen ratkaisu tekstin ja kuvien avulla.

Muita opittavuuden ja opetettavuuden apukeinoja ovat sääntötiivistelmät tai jokaiselle pelaajalle jaettavat mahdollisten toimintojen listat (*player aid*). Näiden avulla pelin kaikkia sääntöjä ei tarvitse omaksua eikä muistaa yhdeltä kuulemalta, ”pelinjohtajan” on helpompi selittää säännöt viittaamalla jokaisen pelaajan omaan ohjeeseen, ja pelaamaan päästään nopeammin ja jokainen pelaaja voi tarkistaa sääntökohtia pelin aikana. Muistiapu voi olla esimerkiksi pelilaudassa, jokaiselle pelaajalle jaettavassa kortissa tai sääntökirjan takakannessa. Muistiavut liittyvät kiinteästi myös **muistettavuuden** osatekijään. Käytettävyyden osatekijät ovatkin usein limittäisiä ja toisistaan riippuvaisia.

### 3.1.2. Tehokkuus

Nielsenin (1993, 30) mukaan tehokkuus kuvaa sitä, miten tuottavaa tuotteen tai järjestelmän käyttö on kokeneelle käyttäjälle, eli kun oppimiskäyrä on tasoittunut. Tämä määritelmä toimii hyvin esimerkiksi käyttöjärjestelmä tai ohjelmiston kontekstissa, mutta lautapelikäännösten suhteen huonommin.

Käyttöohjeiden kohdalla tehokkuutta on tarkasteltu sen suhteen, kuinka helposti ja nopeasti ohjeesta löytää kaipaamansa tiedon esimerkiksi ongelmatilanteessa. Amentin (2007, 14) mukaan käyttäjät selaavat käyttöohjeita löytääkseen tietyn tiedon, eivätkä lue tekstiä alusta loppuun. Siksi käyttöohjeissa voidaan käyttää keinoja, joilla yksittäiset ohjeet ovat

ymmärrettävissä tehokkaasti lukematta koko kirjaa, esimerkiksi modulaarista dokumentaatiota ja sisäistä linkitystä. Nämä periaatteet eivät sovellu suoraan tai ainakaan samoin perustein lautapelikäännöksiin johtuen lautapelin sääntökirjan ja käyttöohjeen genre- ja konventioeroista (ks. luku 2.3). Lautapelin sääntökirja on tarkoitus (ja syytä) lukea alusta loppuun, ja käyttöohjeissa yleinen toisto hidastaisi ensimmäistä lukukertaa ja saattaisi vaikeuttaa kokonaisuuden ymmärtämistä. Toisaalta se varmasti helpottaisi tiedon löytämistä myöhemmin. Lautapelin kontekstissa siis tehokkuus voisi olla sen määre, miten tehokkaasti peliä pystyy pelaamaan opetteluun jälkeen, eli sääntökirjan läpi lukemisella. Tätä voisi mitata kysymällä testipelaajilta, onnistuiko pelin pelaaminen oikein ja oliko konseptit selitetty sääntökirjassa tarpeeksi hyvin, jotta pelaaminen oli mielekästä. Tässä suhteessa tehokkuus linkittyy tiukasti sekä muistettavuuteen että miellyttävyyteen.

Tässä lautapeliä käännökset näyttävät siis eroavan käyttöohjeiden käännöksistä. Kokemukseni mukaan lautapeliä sääntökirjoissa käytetään vähän sisäistä linkitystä, eikä edes lukuja usein numeroida, lukuun ottamatta amerikkalaisia sotatelejä, joissa sääntöjä ja niiden poikkeuksia on tavallisesti jopa kymmeniä sivuja. Niissä sisäisiä viittauskeinoja on jo käytännössä pakko käyttää. Mitään suoranaista estettä sisäiselle linkitykselle ei suppeammassa sääntökirjoissa ole, joten kyseessä saattaa sittenkin olla enemmän konventio- kuin genre-ero? Tähän liittyen, osassa peleistä on jonkinlainen yleiskuva tai tiivistelmä pelin kulusta erillisenä osana sääntökirjassa tai erillisenä arkkina, lehtisenä tai korttina. Näissä tiivistelmissä voidaan lisäksi viitata sääntökirjan kohtiin, jossa tietty vaihe selitetään tarkemmin. Jos tiivistelmää ei ole, kääntäjä voisi mahdollisesti sellaisen koota ja lisätä.

### **3.1.3. Muistettavuus**

Nielsenin (1993, 26) määritelmä käyttöjärjestelmien muistettavuudelle pätee myös lautapeliä käännöksiin: Järjestelmä tulee olla helppo muistaa, jotta satunnainenkin käyttäjä voi palata tauon jälkeen järjestelmän pariin opettelematta kaikkea uudelleen. Ihannetilanteessa monimutkaisinkin lautapeliä oppii kerralla ja sen uudelleen pelaaminen onnistuu ilman sääntöjen uudelleenlukua. Tällöin pelin ohjekirjan, pelilaudan, pelin osien ja mahdollisten muistiapujen tulee olla suunniteltu ja käännetty siten, että pelin toiminnot ja tapahtumat ovat joko itsestään selviä, koko ajan näkyvissä tai helposti kerrattavissa. Käytännössä monimutkaisimpien pelien kaikkia sääntöjä on erittäin hankala muistaa ainakaan, jos peliä ei pelaa usein, joten näiden pelien kohdalla sääntöjen kertaamisen helppous on mahdollisesti jopa

tärkeämpää kuin se, että ne on helppo lukea kerralla. Tällöin hakutoiminnot ja muistiavut ovat tärkeitä.

Kääntäjän vaikutusmahdollisuudet pelin muistettavuuteen rajoittuvat luonnollisesti suurelta osin pelin kieleen ja luettavuuteen. Suojanen ym. (2015, 51) jakavat luettavuuden kahteen eri osatekijään, *legibility* ja *readability*, joista *legibility* liittyy visuaalisiin ja teknisiin seikkoihin kuten typografiaan, ja *readability* tekstin tyyliin, sanavalintoihin, lausepituuksiin ja rakenteeseen. Tähän liittyvät myös genrejen konventiot – olemme tottuneet tietyissä teksteissä odottamaan tietynlaisia ratkaisuja. Luvussa 2.3 käsiteltiin lyhyesti lautapelitekstiä genrenä ja löydettiin joitakin sille ominaisia piirteitä. Voidaan olettaa, että jos niistä poiketaan luettavuus ja sitä myöten muistettavuus vaarantuu.

#### **3.1.4. Virheettömyys**

Nielsen (1993, 32) muistuttaa, että virheitä ei tulisi ajatella vain kvantitatiivisesti toimina, jotka eivät tuota haluttua lopputulosta, vaan tulisi myös ottaa huomioon virheiden seuraukset. Osan virheistä käyttäjä korjaa jopa huomaamattaan. Merkittävämpiä ovatkin ne, joita käyttäjä ei havaitse tehneensä ennen kuin niitä ei voi enää peruuttaa tai korjata. Esimerkiksi lautapelissä jonkin sääntökohdan väärin ymmärtäminen ja siksi väärin pelaaminen voi merkitä sitä, että peli on aloitettava kokonaan alusta uudelleen, jotta tasapuolisuus ja mielekkyys säilyvät.

Käyttäjän tekemien virheiden riskiä voidaan vähentää jo aiemmissa osatekijöissä kuvatuilla yhtenäisyydellä ja loogisuudella. Yksitulkintaisuuden saavuttamiseksi kääntäjän olisi siis ensiarvoisen tärkeää saada peli käyttöön tai nähtäväksi, jotta termit, symbolit ja viittaukset tulisivat oikein. Jos kääntäjän on mahdollista pelata peliä, tarkistaminen on aina helpompaa. Mitä mutkikkaampi peli, sitä enemmän pelin pelaamisesta on hyötyä. (Saari 2008a.)

Kääntäjän, suomalaisen julkaisijan, alkuperäisen julkaisijan ja suunnittelijan välisistä sopimuksista riippuen virheillä voi olla myös sopimusteknisiä vaikutuksia ja seuraamuksia erityisesti, jos virheelliset käännökset johtavat tuotteen käyttökelvottomuuteen. Virheiden sopimustekniset vaikutukset jätetään kuitenkin muihin tutkimuksiin.

### 3.1.5. Miellyttävyys

Nielsenin (1993, 26) viidestä osatekijästä miellyttävyys viittaa käyttäjän subjektiiviseen tyytyväisyyteen: jos käyttäjä pitää laitteen tai järjestelmän käytöstä, se on käytettävä. Miellyttävyys on käytettävyyden tutkimuksessa laajentunut käyttäjäkokemuksen käsitteeksi (User Experience, UX), joka koko käyttäjän ja yrityksen suhteen tuotteista palveluihin (Norman & Nielsen s.a.). Lautapelikäännöksen tapauksessa miellyttävyyyteen ja kokonaiskokemukseen vaikuttaa luonnollisesti myös itse peli. Eli vaikka käännöksen teksti olisi miten hyvä ja käytettävä, jos vaikka pelin teema tai pelimekaniikat eivät miellytä, voi olla, että tekstikään ei tunnu miellyttävältä. Miellyttävyys on siis subjektiivinen määre, ja siihen voi vaikuttaa muukin kuin itse tuote. Miellyttävyyttä voi siksi olla hankala arvioida heuristisesti.

Tekstin tasolla miellyttävyyyteen liittyy **ymmärrettävyys**, joka on Suojanen ym. (2015, 54) mukaan myös henkilökohtaista eli riippuu lukijasta. Mikä on toiselle ymmärrettävää voi toiselle olla täysin mahdotonta ymmärtää riippuen lähtötiedoista ja -taidoista ja monista muista seikoista kuten sosiokulttuurisista eroista. Ymmärrettävyyteen vaikuttaa oleellisesti myös odotukset tekstistä (Suojanen & Tuominen 2015, 279). Tähän vaikuttaa tietenkin myös ajallinen perspektiivi. Parikin vuosikymmentä vanhat tekstit, esimerkiksi pelien säännöt, saattavat olla jo huonosti ymmärrettäviä, jos tekstilajin konventiot ovat muuttuneet niin paljon, että lukijakunta odottaa jotakin erilaista. Tekstilajeja syntyy, kuolee, yhtyy ja eriyää koska tekstilajit ovat erottamaton osa yhteisöjen elämää ja muuttuvat sitä mukaa kun viestintätarpeet muuttuvat (Rahtu 2011, 13). Tämä pätee hyvin lautapeliin genreihin. Esimerkiksi 2010-luvun lopulla yleistyivät yksin pelattavat lautapelit, joissa voidaan viestiä hyvin eri tavalla kuin moninpeleissä. Jos sääntöjä ei ole missään tapauksessa tarkoitukseen lukea ääneen, ne voidaan kirjoittaa ja kääntää aivan eri tavalla kuin esimerkiksi seurapeliin, joita ei edes voi pelata yksin.

Ymmärrettävyyteen liittyy läheisesti myös kognitiivinen ergonomia, sillä lukeminen ja erityisesti luetun ymmärtäminen on kognitiivinen prosessi, jonka vaatimaa vaivaa kääntäjällä on mahdollista vähentää. Kognitiivinen ergonomia on ratkaisevan tärkeää tekstien käytettävyyden parantamisessa. Se keskittyy opittavuuteen, intuitiivisuuteen ja muistettavuuteen, eli tapoihin, joilla käyttäjän kognitiivista taakkaa voidaan keventää (Suojanen ym. 2015, 54) ja ymmärrettävyyttä voidaan parantaa. Tärkeimpiä ymmärrettävyyteen vaikuttavia tekijöitä on termien ja ilmaisujen yhtenäisyys ja johdonmukaisuus (mp.). Lautapelin kääntämisessä tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että käytettyjen ratkaisujen tulee olla yhteneviä kaikkien pelikomponenttien välillä, sääntöjen

esityksen tulee pysyä yhtenäisenä, termistön tulee olla yhtenevä sekä tekstin sisällä että mahdollisuuksien mukaan myös muiden vastaavanlaisten pelien kanssa, ja tekstin tyylin, layoutin, kappalejakojen ja typografian tulisi olla yhteneviä – unohtamatta yhtenevyyttä alkutekstin kanssa. Lautapeliä kääntämisessä tärkeimpiä muistettavia ja tarkistettavia seikkoja voisivat siis olla termien yhtenäinen käyttö kaikissa komponenteissa, pelilaudassa, ohjekirjassa, mahdollisissa korteissa ja muistiavuuksissa.

Kuten edellä on nähty osatekijät linkittyvät tiiviisti toisiinsa, ne ovat erilaisia eri tuotteissa ja ne ovat ainakin jossain määrin subjektiivisia. Eikä Nielsenin esittelemä osatekijäjako ole ainoa. Esimerkiksi Rubin ja Chisnell (2008, 4) jakavat käytettävyyden hyödyllisyyteen, tehokkuuteen, vaikuttavuuteen, opittavuuteen, miellyttävyyteen ja saatavuuteen. Näistä hyödyllisyys on heidän mielestään tärkein, koska muilla osatekijöillä ei oikeastaan ole mitään merkitystä, jos tuote ei ole hyödyllinen – vaikka tuote olisi helppokäyttöinen, helppo oppia ja miellyttävä, sitä ei käytetä edes ilmaiseksi, jos sillä ei pääse haluttuun lopputulokseen (mp.). Eli vaikka heillä hyödyllisyys on käytettävyyden osatekijä, sen merkitys on niin suuri, että se ei lopulta eroa merkittävästi Nielsenistä, jolla käytettävyys on hyödyllisyyden osatekijä. Nielsenillä (1993, 25) käytettävyys on siis hyödyllisyyden osatekijä, joka puolestaan on hyväksyttävyyden osatekijä. Hyväksyttävyyden kautta käytettävyys kytkeytyy myös käänntieteeseen, Gideon Touryn hyväksyttävyyteen ja adekvaattisuuteen (Toury 1995, Suojasen ym. 2012, 17 mukaan). Touryn käsitemallinnuksessa adekvaattisuus kuvaa vastaavuutta lähtötekstiin, ja hyväksyttävyyden tarkoittaa kohdekulttuurin normien noudattamista (mp.).

### **3.2 Käyttäjakeskeinen kääntäminen**

Edellä esitellyt käytettävyyden määritelmät ja osatekijäjaot ovat syntyneet ohjelmistojen ja muiden tuotteiden käytettävyydetutkimuksissa ja -työssä, joten ne ovat vielä melko kaukana lautapelikäännöksen käytettävyysongelmasta, mutta pohjustavat hyvin käytettävyyttä yleisesti. Lähemmäksi lautapelejä tulee tekstien käytettävyyden tutkimus ja suomennosten käytettävyyden tutkimus. Lautapelitekstin käytettävyyttä lähellä on käyttöohjeiden käännösten käytettävyyteen keskittyvä pro gradu -tutkielma (Harju 2003) sekä erityisesti käyttäjakeskeisen kääntämisen tutkimus, jonka uranuurtajia ovat Tytti Suojanen, Kaisa Koskinen ja Tiina Tuominen (2012 ja 2015). Käyttäjakeskeinen kääntäminen on nuori tutkimusala, jonka keskeiset julkaisut ovat Suojasen, Koskisen ja Tuomisen suomenkielinen oppikirja Käyttäjakeskeinen kääntäminen (2012) ja englanninkielinen User-Centered Translation (2015).

Käyttäjakeskeisyyttä käytännössä on tutkinut Juho Suokas väitöskirjassaan *User-Centered Translation and Practical Application of Usability Methods* (2022). Käyttäjakeskeistä kääntämistä tai heuristista arviointia ovat soveltaneet Suomessa myös esimerkiksi Anna Harju (2008, käyttöohjeiden kääntäminen), Jenni Riippa (2016, verkkosivujen lokalisointi), Selja Suominen (2018, ruokaohjeiden kääntäminen), Jami Särkinen (2021, animaatioidubbaus), Elisa Bathurst (2023, Raamatunkäännös) ja lähimmäksi omaa aihettani osuen Henri-Hermannin Karppele (2021, *Arena: Gladiator League* -lautapelin kääntäminen suomesta englanttiin).

Byrne keskittyi teknisten tekstien, etenkin ohjelmistojen käyttöohjeiden kääntämiseen, mutta kysyy kirjansa lopussa (2010, 255) voisiko käytettävyyttä tutkia myös muun tyyppisistä teksteistä. Vastauksena tähän Suojanen, Koskinen ja Tuominen tutkivat käytettävyyttä laaja-alaisesti monenlaisissa teksteissä käyttäjakeskeisessä kääntämisessä (2012 ja 2015), jossa nimen mukaisesti käännöstyön keskiöön nostetaan käytettävyys ja käyttäjä. Koska käytettävyys mittaa käyttäjän omaa kokemusta käytöstä, pitää käyttäjän tavoitteista ja kokemuksesta kerätä tietoa (Ovaska ym. 2005, 4). ~~Tarkemmin:~~ käännösprosessin eri vaiheissa kerätään käyttäjistä tietoa ja käytettävyyttä arvioidaan toistuvasti (Suojanen ym. 2015, 4). Suojanen, Koskinen ja Tuominen (mp.) painottavat iteratiivisuuden tärkeyttä nostamalla esille käytettävyydestä yleisen niin sanotun ”end-of-the-line”-ongelman eli sen, että käytettävyyttä testataan liian usein valmiilla tai lähes valmiilla tuotteilla. Iteratiivinen käännösprosessi mahdollistaa käytettävyyсарviointin ja käyttäjien huomioon ottamisen jo tekstin tuottamisen aikana. Käyttäjakeskeinen iteratiivinen käännösprosessi lähtee siitä, että ensin tehdään mahdollisimman tarkka kirjallinen spesifikaatio käännökselle yhdessä toimeksiannon osapuolten kanssa. Tässä määritellään mahdollisimman tarkasti käyttäjä(t), työn tavoiteltava käytettävyyss taso sekä metodit, joilla tavoitteisiin päästään. Tässä muodostetaan työlle konkreettinen tavoite, jonka onnistumista voidaan arvioida työn vaiheissa. (Suojanen ym. 2015, 4–5).

Käyttäjakeskeisessä kääntämisessä spesifikaation suunnittelun lähtökohtana ovat aina todelliset käyttäjät, käyttäjäryhmät, heidän osaamistasonsa ja tavoitteensa (Suojanen ym. 2012, 55). Koska loppukäyttäjä on harvoin aidosti saatavilla työn aikana, käyttäjakeskeisessä kääntämisessä suositaan *persoonien* käyttämistä työkaluna. Persoonat ovat hahmoja, jotka edustavat aitoa käyttäjää tai käyttäjäryhmää ja, jotka perustuvat mahdollisuuksien mukaan aitojen loppukäyttäjien haastatteluihin tai muuhun tietoon todellisista käyttäjistä. (Suojanen ym.

2012, 56). Tässä tutkielmassa käytettyjen tekstien käyttäjäryhmä on verraten hyvin tiedossa, joten työssä ei käytetä persoonia.

Kuvassa 1 nähdään käyttäjäkeskeisen kääntämisen prosessin kuvaus kaavion muodossa. Prosessin ytimessä on luonnollisesti itse käännöstyö, joka tehdään iteratiivisesti ja syklisesti. Käännösstrategioita ja ratkaisuja arvioidaan jatkuvasti käännöstyön eri vaiheissa ja niitä muokataan kuvion 1 kaavion ulkokehän työkalujen ja metodien avulla kerättyjen tietojen perusteella.

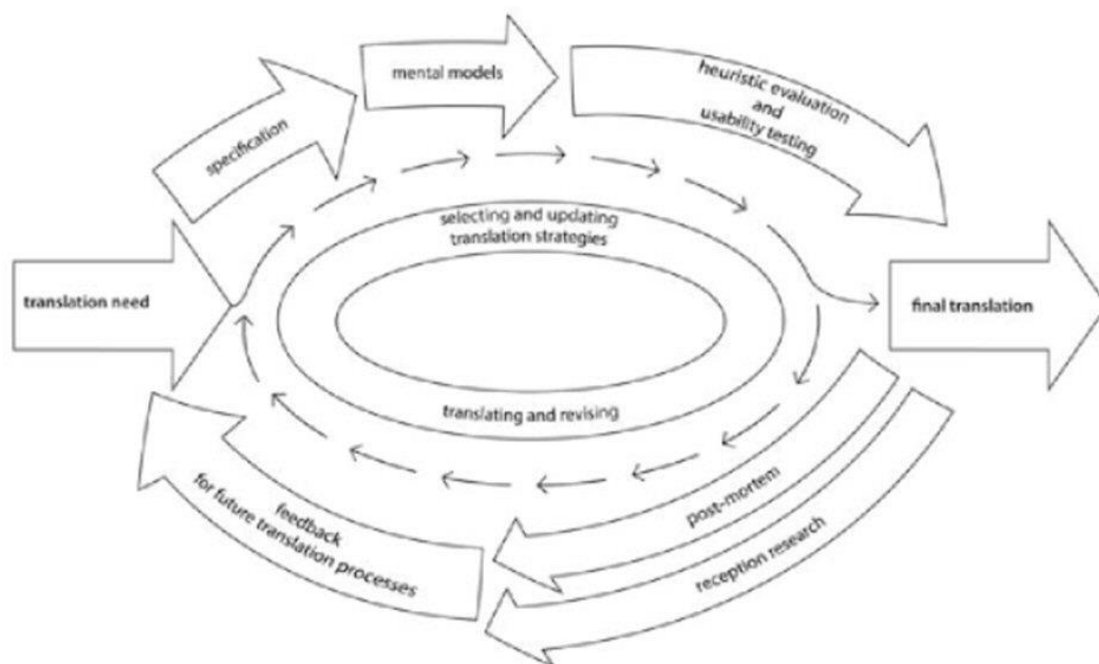


Figure 1.1 The user-centered translation process © Anni Otava

### Kuvio 1. Käyttäjakeskeisen kääntämisen prosessi (Suojanen ym. 2015, 4)

Kuviosta 1 nähdään, että käytettävyyttä arvioidaan työn kaikissa vaiheissa eri tavoin. Jo ennen varsinaista työtä käytettävyys otetaan huomioon työn suunnittelussa. Työn aikana noudatetaan käytettävyysohjeita ja -käytäntöjä sekä hyödynnetään persoonia, raakakäännöksen valmistuttua sitä arvioidaan heuristisesti räätälöityjen heuristiikkojen avulla ja työlle voidaan tehdä myös käytettävyytestausta. Arvioinnin ja testauksen havainnot hyödynnetään uudella käännöskierroksella. Tätä voidaan jatkaa useita kierroksia ennen työn valmistumista. Valmistusta käännöstä voidaan heuristisen arvioinnin ja käytettävyytestauksen lisäksi arvioida vastaanottotutkimuksella tai *post-mortem*-arvioinnilla, joiden tuloksia voidaan käyttää myöhemmissä vastaavissa projekteissa. (Suojanen ym. 2015, 3–6.) Laajoissa

käännösprojekteissa vaiheita voi olla vielä enemmän ja pienissä käännöstoissa mahdollisesti vähemmän.

Suojasen ym. (2015, 6) mukaan käyttäjakeskeisen kääntämisen edut ovat suurimmillaan laajoissa syklisissä käännösprosesseissa, joissa voidaan tehdä useita iteraatioita ja joissa käyttäjäprofiileja ja -malleja voidaan kehittää pitkälle. Lautapeli käännösprosessit ovat harvoin tällaisia, sillä yksittäiset työt ovat verrattain pieniä eikä peleistä päivitetä kovin usein uusia versioita toisin kuten monista laitteista. Toisaalta lautapelit saavat usein lisäosia ja jatko-osia ja monista peleistä on muodostunut sarjoja tai kokonaisia tuoteperheitä. Tällaisia ovat esimerkiksi Catan-perheen reilusti yli 100 tuotetta (Catan-perhe 2020), joista on suomennettu toistakymmentä (Lautapelit.fi-Catan 2020) tai pakohuonepelien koko ajan kasvavat sarjat. Oletan kuitenkin, että käyttäjakeskeisen kääntämisen periaatteet auttavat myös yksittäisten käännösten käytettävyyden suhteen ja soveltan niitä lautapeli kääntämiseen tässä työssä.

### **3.3 Käytettävyyden heuristinen arviointi**

Käytettävyyden arviointiin on olemassa useita keinoja, esimerkiksi käyttäjätestaus, haastattelu- tai kyselytutkimus, ääneen ajattelu, katseenseuranta, automaattinen tiedonkeräys tai fokusryhmä, etnografia (Ovaska ym. 2005). Näissä arviointitavoissa pääosassa on testikäyttäjä tai käyttäjien ryhmä. Aina käytettävyydestä ei kuitenkaan ole käytännöllistä ottaa testikäyttäjiä mukaan arviointiin ajan tai muiden resurssien puitteissa. Tällöin voidaan käyttää erilaisia asiantuntija-arviointeja, joissa testauksen suorittaa testikäyttäjän sijaan asiantuntija tai asiantuntijaryhmä. Asiantuntija-arvioinnit eivät vaadi laajoja etukäteisvalmisteluita, ovat kustannustehokkaita ja niitä voidaan käyttää kaikissa työvaiheissa. (Korvenranta 2005, 111.)

Asiantuntija-arviointeja on monenlaisia. Korvenranta (2005, 112) listaa tavallisiksi asiantuntija-arvioinneiksi asiantuntijakatselmuksen (expert review), heuristisen arvioinnin (heuristic evaluation), suositusten käytön arvioinnissa (guidelines) sekä näiden yhdistämisen ennalta määriteltyihin skenaarioihin. Katselmuksessa asiantuntija arvioi tuotetta ilman erillistä ohjetta, suositusten avulla arvioitaessa asiantuntija arvioi tuotetta listattujen suositusten pohjalta ja heuristisessa arvioinnissa asiantuntija seuraa lyhyttä tarkistuslistaa, joka on laadittu erityisesti kyseiselle tuotteelle (mp.).

Kuutin (2003, 48) mukaan heuristiikat ovat kokoelma periaatteita ja ohjeita, joita käytettävän tuotteen tulee noudattaa. Kyse on siis tarkistuslistoista tai nyrkkisäännöistä, joilla löydetään

nopeasti ja helposti yleisimmät ja pahimmat käytettävyysongelmat, vaikka ei välttämättä parasta mahdollista tulosta saavutettaisikaan (mts. 47). Nielsenin (1994a) mukaan yksi arvioija löytää vain noin 35 % käytettävyysongelmista, minkä vuoksi hän suosittelee vähintään kolmen, mutta mieluiten viiden arvioijan käyttämistä, koska arvioijat löytävät erilaisia ongelmia. Siksi suuremmissa käänösprojekteissa on syytä käyttää useampia arvioijia ja muitakin käytettävyysokaluja, mutta yksikin arvioija voi löytää useita merkittäviä ongelmia. Kuutin (2003, 49) mukaan arvioija voi olla käytettävyyssiantuntija tai tuotteen tai sovelluksen asiantuntija – tai mielusti molempia. Käänösten arvioinnissa arvioija voi siis olla kääntäjä itse kääntämisen asiantuntijana ja käänöksen aiheen tuntijana. Myös itse aiheen asiantuntijaa voidaan käyttää heuristisessa arvioinnissa – lautapelin käänöksen voi siis arvioida arvioinnissa myös lautapeli-asiantuntija.

Tässä työssä käytän käytettävyyden arviointiin heuristista arviointia käyttäjakeskeisen kääntämisen prosessin mukaisesti. Kuutin (2003, 48) mukaan heuristista arviointia voi käyttää jo työn alkuvaiheessa, esimerkiksi tuotteen kohdalla jo prototyypin, jossa ei ole vielä toiminnallisuutta tai jopa pelkkään kirjalliseen kuvaukseen käyttöliittymästä. Kuutti (mp.) jatkaa, että heuristista arviointia käytetään etenkin iteratiivisessa tuotekehityksessä siten, että löydettyjen ongelmien korjaamisen jälkeen tuote arvioidaan uudestaan niin monta kertaa, että uusia ongelmia ei löydy. Se soveltuu siis hyvin käytettävyyden arviointiin kääntämisessä, jossa heuristinen tai vähintäänkin sitä muistuttava iteratiivinen laadunarviointi on tavallinen käytäntö, vaikkei kääntämisessä yleensä heuristiikoista puhutakaan (Suojanen ym. 2012, 109). Gouadecin (2010, 76) mukaan kääntäjän *pitää* tehdä käänökselle tietyt perustarkistukset, joihin kuuluu muun muassa sen varmistaminen, että käänös vastaa spesifikaatiota ja käyttäjän tarpeita.

Heuristisessa arvioinnissa käytettävyyttä arvioidaan *heuristiikkalistan* pohjalta. Korvenranta (2005, 112) jakaa heuristiikkalistan yleisiin käytettävyyssääntöihin, yksityiskohtaisiin ohjeistuksiin ja tietyn sovelluksen tai käyttöliittymän ohjeistuksiin. Heuristiikkalistojen alkuaikoina yritettiin tehdä mahdollisimman yleisiä listoja, mutta ne olivat usein ylenpalttisen laajoja, suorastaan sääntökokoelmia. Kuutti (2003, 47) mainitsee Smithin ja Mosierin listan, jossa oli 944 ohjetta. Kuutti (mp.) jatkaa, että näin laajoja listoja ei ole mahdollista muistaa, eikä niiden käyttö siis ole käytännöllistä. Myöhemmin listauksista on tehty lyhyempiä ja sitä myöten käytettävämpiä. Useimmissa listauksissa pyritään mieluummin kymmeneen kuin sataan tai tuhanteen ohjeeseen. Tunnetuin heuristiikkalista on Nielsenin ja Molichin lista, joka

tulee vastaan käytännössä kaikissa käytettävyyttä käsittelevissä teksteissä. Nielsenin lista -nimellä kulkevasta listasta on erilaisia versioita, joista moderni versio näyttää tältä:

Nielsenin lista (Nielsen 1994b [käännös Korvenranta 2005, 114]):

- Palvelun tilan näkyvyys
- Palvelun ja tosielämän vastaavuus
- Käyttäjän kontrolli ja vapaus
- Yhteneväisyys ja standardit
- Virheiden estäminen
- Tunnistaminen mieluummin kuin muistaminen
- Käytön joustavuus ja tehokkuus
- Esteettinen ja minimalistinen suunnittelu
- Virhetilanteiden tunnistaminen, ilmoittaminen ja korjaaminen
- Opastus ja ohjeistus

Tätä Nielsenin lähinnä käyttöliittymiin keskittyvää heuristista arviointia on kritisoitu siitä, että se ei sovellu kaikenlaisten tuotteiden arviointiin, joten erilaisille tuotteille on räätälöity erilaisia listoja (Korvenranta 2005, 111). Tässä tutkimuksessa ei käsitellä käyttöliittymiä, joten Nielsenin heuristiikkalista ei sovellu tarkoitukseen sinällään. Tekstin ja dokumentaation käytettävyyteen spesifisti liittyvä heuristiikkamalli saatiin, kun Nokian dokumentaatiotutkija Vesa Purho julkaisi vuonna 2000 Nielsenin mallin pohjalta oman listan teknisille viestijöille. Purhon heuristiikkalista oli ja on tarkoitettu teknisen dokumentaation käytettävyyden parantamiseen. Purhon lista syntyi havainnosta, että teknisille viestijöille ei ollut olemassa spesifiä dokumentaation heuristiikkalista (mp.). Purho on käyttänyt oman listansa pohjana Nielsenin listaa ja muita käytettävyysohjeistuksia (mp.).

Purhon lista (Purho 2000 [käännös Suojanen ym. 2012, 102])

1. Dokumentaatio vastaa todellisuutta: kieli ja käsitteet ovat käyttäjälle tuttuja ja teksti etenee loogisesti.
2. Dokumentaatio vastaa tuotetta: tekstissä käytetty terminologia on sama kuin käyttöliittymässä tai tuotteessa.
3. Dokumentaatio on tarkoituksenmukaista: jos tuotteen dokumentaatio muodostuu useista dokumenttityypeistä (esim. asennusopas ja käyttöopas), kullakin dokumentilla on oltava selkeä käyttötarkoitus ja ne on julkaistava tarkoituksenmukaisessa mediassa.
4. Dokumentaatio tukee erilaisia käyttäjiä.
5. Dokumentaation sisältö rakenne on toimiva: tieto on nopeasti löydettävissä ja helposti ymmärrettävissä, mikä edellyttää esimerkiksi imperatiivin, aktiivin ja suoran puhuttelun käyttöä.
6. Dokumentaatio tukee erilaisia tiedonhakutapoja: eri käyttäjät etsivät tietoa eri tavoin, mikä on otettava huomioon dokumentin rakenteessa, jäsentelyssä ja tekstin sommittelussa.
7. Dokumentaatio on tehtäväkeskeistä: tieto esitetään käyttäjän tehtävien mukaan eikä tuotetta kuvailemalla.
8. Dokumentaatio opastaa ongelmatilanteissa.
9. Dokumentaatio on johdonmukaista ja noudattaa standardeja (esim. terminologia).
10. Dokumentaatiolla on lukuohje: kun kyse on laajasta dokumentaatiosta, käyttäjää on ohjeistettava myös dokumentaation käytössä.

Purhon lista kuuluu teknisen viestinnän kontekstiin, joka on jo läheistä sukua kääntämiselle. Ensimmäisiä erityisesti kääntäjän käyttöön luotuja ainakin Suomessa on Anna Harjun (2008) heuristiikat käyttöohjeiden kääntämiseen. Harju laati Nielsenin ja Purhon mallien pohjalta heuristiikkalistan käyttöohjekääntäjien käyttöön tutkiessaan kääntäjän mahdollisuuksia vaikuttaa käyttöohjeen käytettävyyteen pro gradu -tutkielmassaan. Harjun lista on selvästi pidempi kuin Nielsenin tai Purhon ja listalla on mukana heuristiikkojen lisäksi muita käytettävyyteen ja kääntämiseen liittyviä ohjeita, joten hän on jakanut listan aihealueisiin karkeasti Nielsenin käytettävyyden osatekijöiden mukaan. Harjun lista on Purhon ja Nielsenin listoja spesifimpi, koska se keskittyy yksinomaan käyttöohjeen käytettävyyteen.

Harjun lista (Harju 2008, 36–37):

#### 1) Tekstin turvallisuus

- Tarkasta, onko lähdetekstissä virheitä, puutteita tai epä johdonmukaisuutta.
- Tarkasta, että lähde teksti on turvallinen. Onko siinä tarpeelliset varoitukset ja turvallisuusohjeet? (Ks. Securedocin 2003 ohjeet!) Lisää käännökseen tarvittaessa turvallisuutta parantavia elementtejä.
- Ota huomioon käännöksen julkaisukanava: onko käännöksessä kaikki lukutilanteen kannalta tarvittava? Tarvitaanko kaikkea tietoa?
- Pyydä tarvittaessa laite nähtäväksi!
- Tarkasta, onko käännöksessä sisällöllisiä virheitä, huolimattomuus- tai kirjoitusvirheitä.

#### 2) Lukijan huomioiminen

- Tunne tekstin lukija! Selvitä kohderyhmä toimeksiantajan kanssa.
- Kuinka paljon lukijalla on taustatietoa aiheesta? Ammatilainen ei välttämättä tarvitse yhtä paljon tietoa kuin maallikko. Lisää tai poista tietoa.
- Motivoi lukijaa käyttämällä havainnollisia esimerkkejä tai ei-tekniistä sanastoa, jos siihen on mahdollisuus.
- Älä teittele lukijaa.

#### 3) Tiedon esittäminen

- Rakenteeltaan erilaiset mutta merkitykseltään samat lähde tekstin virkkeet tai muut tekstinosat käännetään käyttäen samaa kohdekielen virkettä tai rakennetta.
- Esitä tehtävät siinä järjestyksessä kuin ne suoritetaan.
- Lyhyet, aktiivimuotoiset lauseet. Esitä yksi asia yhdessä virkkeessä.
- Selitä mieluummin, miten jokin asia tehdään kuin miten laite toimii.
- Numeroi vaiheittain suoritettavat toiminnot.
- Käytä havainnollisia otsikoita.
- Esitä informaatio mieluummin positiivisessa muodossa kuin esim. kieltoina.

#### 4) Termit

- Tarkasta, että termit ovat oikein, ymmärrettäviä ja yhtenäisiä koko tekstissä.
- Vältä vierasperäisiä termejä.

- Ota huomioon toimeksiantajan/valmistajan termikäytännöt. Onko olemassa oma sanasto tai vältetäänkö tietoisesti joitakin tiettyjä termejä?

- Vältä nominaaliteyksiä ja mieti, voitko ilmaista jotkin lähdetekstin substantiivit verbeinä.

## 5) Typografia

- Kuvittele tilanne, jossa tekstiä luetaan!

- Kirjainkoko ei saa olla liian pieni.

- Käytä kirjaintyyppinä antiikvaa (esim. Garamond, Minion, Bembo tai Sabon).

- Jätä kappaleiden väliin tyhjä rivi, alkavaa kappaletta ei sisennetä.

Yleisempi kääntämisen heuristiikkalista on Suojasen, Koskisen ja Tuomisen (Suojanen ym. 2015, 90. Suojanen & Tuominen 2015, 279) käyttäjakeskeisen kääntämisen heuristiikkalista, josta siitäkkin on julkaistu useampia versioita. Listasta on räätälöity eri tarkoituksiin spesifimpiä listoja. Esimerkiksi Selja Suominen (2018) tutki pro gradu -tutkielmassaan ruokaohjeiden käytettävyyttä näiden heuristiikkojen avulla.

### Käyttäjakeskeisen kääntämisen heuristiikkalista 1.1 (Suojanen & Tuominen 2015, 279)

1. Käännöksen ja spesifikaation vastaavuus.
  - a. Täyttääkö käännös spesifikaatiossa määritellyt vaatimukset?
2. Käännöksen ja käyttäjien vastaavuus.
  - a. Ottaako käännös huomioon käyttäjät ja potentiaaliset erilaiset käyttäjäryhmät sekä heidän tiedontarpeensa?
  - b. Ovatko käännösratkaisuissa heijastuvat oletukset käyttäjästä realistisia?
3. Käännöksen ja tosielämän vastaavuus.
  - a. Onko käännös linjassa kulttuurisen kontekstinsa kanssa?
  - b. Olisiko tarvetta kulttuuriselle adaptaatiolle?
4. Käännöksen ja tekstilajin vastaavuus.
  - a. Vastaako käännös kyseisen tekstilajin konventioita?
  - b. Ovatko esimerkiksi termit ja käännöksen rekisteri tekstilajiin sopivia?
5. Johdonmukaisuus.
  - a. Ovatko käännöksen tyyli, termit, fraasit ja rekisteri johdonmukaisia kautta koko tekstin?
6. Luettavuus ja ymmärrettävyys.
  - a. Onko käännös visuaalisesti vaivaton lukea?

- b. Onko käännös ymmärrettävä, ja minimoidaanko tulkinnanvaraisuutta ja väärinymmärtämisen riskejä riittävästi?
7. Miellyttävyys.
- a. Minkälaisen käyttäjäkokemuksen käännös tuottaa?
  - b. Onko käyttäjäkokemus odotusten ja spesifikaation mukainen?
  - c. Onko käännöksen avulla esimerkiksi mahdollista viihtyä, oppia uutta, saada jokin tehtävä onnistuneesti suoritetuksi tai syventää ymmärrystä jostain asiasta?
8. Lähtö- ja kohdetekstin vastaavuus.
- a. Onko kaikki relevantti lähdemateriaali käännetty?
  - b. Esiintyykö lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä eli kielellistä tai rakenteellista häiriötä?
  - c. Onko käännöksessä virheitä?

Nämä heuristiikat on tarkoitettu periaatteessa kaikkien käännösten arviointiin, ja ne soveltuvat hyvin etenkin asiatekstien käännösten arviointiin (mp.) Voidaan siis olettaa, että tätä listaa voidaan hyödyntää lautapelien käännösten arviointiin, samoin kuin Purhon ja Harjun listoja. Korvenranta (2005, 122–123) muistuttaa, että kaikenkattavaa listaa ei kannata edes yrittää tehdä eikä suoraan käyttää yhtä listaa moneen eri tuotteeseen tai aiheeseen. Paras tulos saadaan räätälöimällä lista jokaiseen käyttökohteeseen (mp.). Siksi lautapelikäntäminen tarvitsee oman heuristiikkalistansa.

Heuristisen arvioinnin periaatteena on, että asiantuntija tai ryhmä asiantuntijoita arvioi tuotetta valittua heuristiikkalistaa käyttäen itsenäisesti (Korvenranta 2005, 114–115). Nielsenin (1994a) mukaan jokaisen arvioijan tulisi arvioida tuote vähintään kahdesti: ensin yleisesti ja sitten tiettyjä elementtejä arvioiden. Arvioijat kirjaavat löytämänsä käytettävyysongelmat esimerkiksi ääneen puhumalla tai kirjoittamalla, minkä jälkeen kaikkien arvioijien löydökset kerätään listaksi (Korvenranta 2005, 115). Lopuksi löydetty ongelmat voidaan luokitella niiden vakavuuden mukaan (mp.). Tässä Korvenranta (mp.) suosittelee, että kaikki arvioijat luokittelevat kaikki ongelmat, eivät pelkästään itse löytämiään. Mikäli aikaa on rajoitetusti, luokittelu auttaa korjaamaan pahimmat (mp.). Luokittelu auttaa myös havaitsemaan, mikäli jokin havaittu ongelma ei olekaan todellinen käytettävyysongelma (mts. 116). Heuristisen arvioinnin lopputulos on siis lista löydettyistä käytettävyysongelmista, mahdollisesti niiden vakavuusluokittelu, ja mahdollisesti myös korjausehdotuksia (mp.).

Tässä luvussa on pohdittu käytettävyyden osatekijöitä ja luotu pohjaa itse käytettävyyden arvioinnille. Nielsenin käytettävyyden osatekijöistä opittavuuden havaittiin olevan erittäin tärkeää lautapelikäännösten kontekstissa, koska lautapelin tekstien tärkein funktio on pelin sääntöjen kuvaaminen ja pelaamisen oppiminen (muuta funktioita on esimerkiksi pelimaailman luominen). Opittavuuden kanssa rinnakkaiseksi osatekijäksi nostettiin **opetettavuus**, koska lautapeleille ominainen erityispiirre on se, että niitä harvoin käytetään yksin. Hyvä käänнос antaa lukijalleen valmiudet opettaa peli myös muille, jopa ensilukemisen jälkeen.

Opetettavuuden luomiseksi käännöksen tiettyjä osia tai joissakin pelityypeissä kaikki tekstit voisi kääntää ääneen luettavaksi. Elisa Bathurst on nostanut pro gradu -tutkielmassaan (2023, 36) heuristiikkalistalleen ääneenluettavuuden kokonaan omaksi heuristiikakseen, koska hänen tutkimusaineistoaan eli Raamatun suomennosta luetaan usein ääneen ja siksi ääneenluettavuus on hänen mukaansa tärkeä ominaisuus Raamatun käännöksille. Sama koskee kokemukseni mukaan ainakin osaa lastenpeleistä ja kevyistä seurapeleistä – näissä ohjeet ja säännöt ovat usein niin lyhyitä, että ne olisi hyvin mahdollista opetella ja opettaa samalla kerralla lukemalla säännöt kerran ääneen kaikille pelaajille kokonaisuudessaan.

Lautapelaamiseen liittyy oleellisesti myös muistettavuus, koska on tavallista, että pelien pariin palataan pitkienkin aikojen jälkeen. Kokemukseni mukaan peliharrastajilla on usein paljon pelejä, mikä tarkoittaa, että kutakin peliä pelataan verraten harvoin. Siksi tekstien tulisi olla kirjoitettu niin, että niistä on helppo löytää tärkeimmät säännöt ja poikkeukset, jolloin sääntökirjaa ei välttämättä tarvitse lukea kokonaan uudestaan.

Muista Nielsenin osatekijöistä tehokkuus, virheettömyys ja miellyttävyys liittyvät tiiviisti toisiinsa ja luovat perustan toisilleen. Kun teksti on miellyttävää ja virheetöntä, sen ymmärtää ja sisäistää, eli opeteltuaan osaa pelata peliä sujuvasti ja tehokkaasti. Toisaalta tehokkuus ja miellyttävyys ovat niin kiinteästi sidoksissa itse lautapeliin, että niitä voi olla hankala arvioida käännöksestä, erillään itse pelistä.

Seuraavassa luvussa esittelen tutkielman aineiston ja tutkimusmenelmät, minkä jälkeen arvioin Puerto Rico -pelin tässä luvussa esiteltyjen heuristiikkojen avulla. Samalla arvioin niiden käyttökelpoisuutta lautapelisuomennosten käytettävyyden arvioinnissa ja parantamisessa.

## 4 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTO

Tässä luvussa esittelen tutkielman vaiheet ja eri vaiheissa käytettävä menetelmät. Luvun tarkoituksena on tehdä tutkimusprosessista läpinäkyvä ja toistettava.

Työn vaiheet:

1. Tutustuminen käytettävyyteen, käytettävyyden arviointiin ja käyttäjäkeskeiseen kääntämiseen.
2. Lautapelikäntämiselle ominaisten käytettävyyden osatekijöiden hahmottelu.
3. Puerto Rico -lautapelin suomennoksen arviointi Purhon, Harjun sekä Suojasen ja Tuomisen. heuristiikkojen avulla.
4. Lautapelispesifin heuristiikkalistan hahmottelu.
5. Vasco da Gama -pelin kääntäminen ja käännöksen arviointi lautapeliheuristiikoilla.
6. Vasco da Gama -pelin testaaminen käyttäjillä.
7. Lautapeliheuristiikkojen päivitys palautteen ja omien arvioideni pohjalta.

### 4.1 Heuristinen käytettävyyсарviointi

Tämän tutkimuksen päämenetelmänä käytetään heuristista arviointia. Tämän tutkielman puitteissa ei ole käytännöllistä käyttää useampia arvioijia, vaan teen heuristiset arvioinnit itse. Käyttäjäkeskeiselle kääntämiselle ominaisesti teen useamman arviointikierroksen eli iteraation. Luvussa 5 arvioin valmiin lautapelisuomennoksen (Puerto Rico) edellisessä luvussa esiteltyjen Harjun, Purhon ja Suojasen ym. heuristiikkalistojen avulla. Teen kullakin listalla erillisen arvioinnin ja pyrin noudattamaan tässäkin iteratiivista periaatetta, eli käytän edellisen arvion havaintoja hyväksi seuraavassa arvioinnissa.

Arviointien aikana analysoin alustavasti myös kunkin heuristiikan soveltuvuutta lautapelisuomennoksen arviointiin. Näiden arviointien havaintojen perusteella yhdistän nämä heuristiikkalistat alustavaksi lautapelikäntämisen heuristiikkalistaksi.

Luvussa 6 käytän Puerton arviointien löytöjä Vasco da Gama -lautapelin suomennoksessa itse käännöstyön aikana ja sen jälkeen. Pelin julkaisun jälkeen tarjosin suomennetun pelin kokeiltavaksi halukkaille Tampereen seurapelikerhossa saadakseni vastauksia myös subjektiivisempiin käytettävyyden osatekijöihin kuten miellyttävyyteen ja ymmärrettävyyteen.

Tutkimushenkilöiksi lupautui kolme vapaaehtoista pelaajaa, joista yksi oli lautapelikäntäjä, toinen lautapeliharrastaja ja kolmas ei tuntenut lautapelejä juurikaan ennen tätä. Kukaan testaajista ei ollut pelannut Vasco da Gamaa, eikä lukenut pelin sääntöjä ennen testiään.

Testaus tehtiin vuonna 2010 pian pelin julkaisun jälkeen. Annoin osallistujille ohjeeksi pelata peliä kuten pelaisivat mitä tahansa uutta peliä. Lisäksi kerroin, että kysyisin pelaamisen jälkeen heiltä kysymyksiä pelikerran onnistumiseen liittyen. Sain kaikilta osallistujilta etukäteen suullisen suostumuksen vastauksien käyttöön tässä tutkielmassa. Kysyin pelaajilta seuraavat kysymykset pelaamisen jälkeen epäformaalin käyttäjätestauksen muodossa (Suojanen ym. 2015, 111), jolloin sain tukea omaan arviointiini.

1. Oliko peli helppo oppia? Riittikö sääntökirjan lukeminen yhden kerran?
2. Mitkä kohdat jäivät epäselväksi. Mitä kohtia oli hidas lukea?
3. Onnistuiko pelin pelaaminen oikein ensimmäisellä kerralla? Jos jotain piti etsiä sääntökirjasta, löytyikö vastaus vaivatta?
4. Oliko tekstissä jotain kohtia, sanoja tai tyylliseikkoja, jotka häiritsivät lukemista?
5. Mitä mieltä olit puhuttelutyylistä?

Käyttäjiltä saamieni vastausten ja omien arviointieni pohjalta päivitin lautapeliheuristiikkalistan ja arvioin, miten niiden avulla käntäjä voi vaikuttaa lautapelikäännöksen käytettävyyteen. Lopuksi kokoaan päätelmäluvussa työn aikana nousseet havainnot ja ajatukset mahdollisista jatkotutkimuksista.

Seuraavaksi esittelen aineistoni pelit eli Puerto Ricon ja Vasco da Gaman.

## **4.2 Puerto Rico -peli**

Tutkielman aineistona käytän pääasiassa kahta lautapeliuomennosta. Näistä ensimmäinen on ammattikäntäjä ja peliharrastaja Markku Tuovisen Lautapelit.fille suomentama vuonna 2006 julkaistu Puerto Rico. Puerto Ricossa itse pelin käytettävyyden voi olettaa olevan erinomainen, koska se on yksi kaikkien aikojen arvostetuimmista peleistä maailmassa ja on pitänyt peliharrastajien listoilla Boardgamegeek.comissa kaikkien aikojen pelin paikkaakin jopa kuusi vuotta (Saari 18, 124). Tässä tutkielmassa arvioin, onko myös Puerto Ricon suomennoksen käytettävyys virheetöntä, vai voinko löytää mahdollisia ongelmakohtia tutkimalla sitä heuristiikkojen avulla.

Puerto Rico on vaikuttanut myöhempiin peleihin paljon (Saari 2018, 124–125) Se käytännössä loi uuden peligenren, eli ”tableau buildingin”, joka myöhemmin nousi jopa suosituimmaksi harrastajien pelien ryhmäksi. Vuonna 2015 pelistä julkaistiin uusi suomennettu painos uusilla grafiikoilla ja kahdella lisäosalla. Tämä tutkielma keskittyy alkuperäiseen suomennokseen. Siksi jotkin esimerkeistäni eivät päde uuteen suomennokseen, jossa on tehty paljon onnistuneita uusia ratkaisuja. Nostan muutamia näistä myös arvioinnissani esille.

Valitsin Puerto Ricon käytettävyyden osatekijöiden arviointiin siksi, että sen käytettävyyden voi olettaa olevan korkea sekä siksi, että siinä suomenkielinen käännös ei rajoitu sääntökirjaan, vaan suuri osa komponenteista on kieliriippuvaisia. Sääntökirjassa on 12 sivua suomenkielisiä sääntöjä (samassa kirjassa on säännöt lisäksi ruotsiksi), pelaajien henkilökohtaisissa pelilaudoissa on tekstiä ja lisäksi rakennus- ja plantaasilaatoissa on tekstiä. Lisäksi sääntökirja on muotoiltu niin, että kullakin sivulla on päätekstin lisäksi lisätietoja ja tarkennuksia sivupalkissa. Näin ollen käännös on tarpeeksi laaja ja monipuolinen, jotta siinä voi olettaa esiintyvän monenlaisia lautapelille ominaisia käännösongelmia ja erityispiirteitä.

### **Puerto Ricon säännöt lyhyesti**

Puerto Rico on 2–5 pelaajan noin 90 minuutin mittainen strategiapeli, mikä nostaa sen raskaampien europelien joukkoon. Pelin teemana on Puerto Ricon kehitys muutama kymmenen vuotta sen jälkeen, kun Kristoffer Kolumbus löysi saaren 1400-luvun lopussa. Pelaajien tarkoitus on kerätä pisteitä asuttamalla uutta maailmaa, rakentamalla rakennuksia, perustamalla plantaaseja ja laivaamalla tuotteita vanhaan maailmaan. Jokaisella pelaajalla on oma pelilauta, johon on kuvattu San Juanin kaupunki ja maaseutu. Näille alueille pelaajat hankkivat ja sijoittavat rakennuksia ja plantaaseja. Peli etenee niin, että jokainen pelaaja toimii vuorollaan kierroksen kuvernöörinä ja valitsee suoritettavan vaiheen. Kaikki pelaajat suorittavat valitun vaiheen, eli roolin joko pormestarina, kauppiaina, rakentajana, uudisasukkaana, kapteenina, käsityöläisenä tai kullankaivajana. Kaikkien suoritettua ensimmäisen roolin kuvernööristä seuraavana istuva pelaaja valitsee uuden roolin, jonka jälleen kaikki suorittavat. Kierros päättyy, kun kaikki pelaajat ovat valinneet yhden roolin. Näin vain valitut vaiheet suoritetaan kullakin pelikierroksella. Tällainen mekaniikka eroaa selvästi perinteisistä lautapeleistä, joissa kierrokset seuraavat toistaan rutiininomaisesti samankaltaisina, eikä pelaajilla ole juuri valinnanmahdollisuuksia. Kaikilla rooleilla on erilainen merkitys pelin kulkuun: rakentajavuorolla rakennetaan maksua vastaan rakennuksia San Juanin kaupunkiin, pormestari vastaanottaa uusia asukkaita vanhasta maailmasta, käsityöläisvuorolla plantaasit ja

tuotantorakennukset tuottavat kauppatavaraa (kahvi, indigo, maissi, tupakka tai sokeri), kapteeni laivaa tuotteita vanhaan maailmaan voittopisteitä vastaan. Kierroksia jatketaan, kunnes joko pormestarivaiheen jälkeen uudet asukkaat loppuvat (asukkaiden määrä on rajattu pelaajamäärän mukaan), voittopistemerkit loppuvat tai joku pelaaja rakentaa oman kaupunkinsa täyteen rakennuksia. Voittaja ratkeaa laskemalla pelaajien laivaamalla ja rakentamalla saavuttamat voittopisteet yhteen.

### **4.3 Vasco da Gama -peli**

Toinen aineistoni peleistä on Lautapelit.fille suomentamani Vasco da Gama, joka on Puerto Ricon tavoin selkeästi harrastajan peli. Tämän valitsin arvioinnin kohteeksi siksi, että olen itse tuottanut käännöksen ja pystyin arvioimaan sen käytettävyyttä jo käännösprosessin aikana. Huomattavaa on, että peliä käännettäessä käyttäjäkeskeistä kääntämistä ei vielä alana ollut olemassa, joten käännöstyön aikana en nojannut sen periaatteisiin. Eli Vasco da Gamaa koskevassa tutkielman osassa olevat viittaukset käyttäjäkeskeiseen kääntämiseen olen rekonstruoinut tutkielmatyöni myöhemmässä vaiheessa. Vasco da Gama julkaistiin useammalla kielellä samoihin aikoihin vuonna 2009. Lautapelit.fin suomen- ja ruotsinkielinen painos ilmestyi myyntiin jopa ennen englanninkielistä versiota. Kääntäessäni peliä suomeksi minulla oli siis käytössä vielä julkaisematon versio pelin englanninkielisistä säännöistä, enkä saanut peliä nähtäväksi ennen virallista julkaisua. Englanninkieliset säännötkin muuttuivat vielä käännösprosessin aikana muutama kertaan. Vasco da Gamassa käännettävää oli sääntökirjan lisäksi pelin myyntipaketissa. Pelilaudan tekstejä ei käännetty.

#### **Vasco da Gaman säännöt lyhyesti**

Vasco da Gamassa pelaajat seuraavat Vasco da Gaman löytämiä merireittejä Euroopasta Intiaan, eli peli sijoittuu sattumalta historiallisesti samoihin aikoihin kuin Puerto Rico. Samaa on myös se, että teema ei ole erityisen vahva, vaan peli rakentuu toimivien mekaniikkojen pohjalle. Vasco da Gama on 2–4 pelaajalle ja kestää noin 90 minuuttia. Pelaajat ovat laivanomistajia, jotka yrittävät saavuttaa mainetta ja rikkauksia (pisteitä ja rahaa) rakentamalla laivoja, värväämällä miehistöä ja kapteeneita sekä lähettämällä laivoja purjehtimaan eri satamiin. Laivat tuottavat omistajalleen rahaa ja pisteitä sen mukaan mitä kauemmas sen lähettää. Toisaalta laivoista saa myös heti bonuksen, joka on pienempi kauempana. Laivat voivat jatkaa purjehtimistaan tietyin edellytyksin useamman kierroksen ajan. Vasco da Gaman

päämekaniikkana käytetään niin sanottua työläistenasettelua. Työläistenasettelu on pelimekaniikka, jossa pelaajilla on työläisiä, joita käytetään asioiden tekemiseen. Omalla vuorolla työläinen asetetaan johonkin pelin toimintaruuduista. Saaren (2018, 142) mukaan työläistenasettelulle on ominaista, että työläinen on työssä väliaikaisesti, työläisten määrä on rajoitettu ja toiminnot ovat yleensä saatavilla vain rajoitetulle määrälle työläisiä. Vasco da Gaman uniikki erikoisuus on uudenlainen mekaniikka toimintojen valitsemiseksi. Laudalla on järjestysnumeronappulat 1–20, joista pelaaja valitsee haluamansa aina pelatessaan oman työläisensä. Järjestysnumeronappula pelataan siis aina yhdessä työläisen kanssa yhteen valituista toiminnoista. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet toimintonsa, ne suoritetaan tässä numerjärjestyksessä. Joka kierroksella määritetään numero, joka on pienin ilmainen toimintonumero. Ennen kuin pelaajat valitsevat toimintonsa tiedetään suunnilleen, mistä ilmaiset toiminnot alkavat (aloitusnumero näkyy kierroksen laatassa ja se voi olla 4–12), mutta se voi toimintojen valitsemisen jälkeen siirtyä 0–3 pykälää ylös tai alaspäin. Toimintojen valintaan liittyy siis tietynlaista riskinottoa, koska valitsemalla suuren numeron saa varmasti ilmaisen toiminnon, mutta pienen numeron valinnut saa tehdä oman toimintonsa ensin.

Puerto Ricon ja Vasco da Gaman lisäksi käytän havainnollistamiseen yksittäisiä esimerkkejä myös useista muista suomennetuista lautapeleistä kuten Agricola, Terraforming Mars, Pingwin, Chinatown, Marrakech, Ubongo, Himalaya, Samurai, Menolippu.

## 5 PUERTO RICON KÄÄNNÖKSEN ARVIOINTI

Aloitan lautapeleille ominaisten heuristiikkojen etsimisen hyödyntämällä luvussa 3.4 esiteltyjä heuristiikkalistoja. Ensimmäiseksi tarkastelen Puerto Ricon suomennoksen käytettävyyttä Purhon (2000) heuristiikkojen, Suojasen & Tuomisen (2015, 279) sekä Harjun (2008, 36) tarkistuslistojen avulla. Seuraavissa alaluvuissa käyn iteratiivisen prosessin mukaisesti Puerto Ricon suomennoksen läpi kullakin listalla erikseen. Esitän ensin löydetyt ongelmat taulukkomuodossa heuristiikkalista kerrallaan ja sen jälkeen avaan ongelmia laajemmin tekstissä. Näin pyrin jokaisella arviointikierröksellä käyttämään edellisen arvioinnin oppeja hyväkseni, kun pyrin määrittämään, mitkä heuristiikoista parhaiten käyvät lautapelikeskeisten heuristiikkojen pohjaksi. Tavallisen heuristisen arvioinnin lisäksi kommentoin siis heuristiikkoja, myös niitä, joihin liittyviä ongelmia ei löytynyt Puerto Ricosta, mutta jos kokemukseni mukaan ne voisivat silti olla oleellisia lautapelikäännösten käytettävyydelle. Löydetyt ongelmat ovat taulukoissa vain yhden kerran, vaikka ne rikkoisivat heuristiikkoja useammasta listasta. Taulukoissa käytän lyhennettyjä nimiä heuristiikoille. Ongelmien vakavuutta en arvioi systemaattisesti. Mainitsen käsittelyn yhteydessä myös muiden listojen samaa aihetta käsittelevät heuristiikat.

Puerto Rico oli julkaistu jo neljä vuotta ennen suomentamistaan, joten muunkielisistä versioista oli saatu jo runsaasti kokemusta ja peli pystyi pelaamaan ennen kääntämistä. Koska myös arvioinnissa käytössäni oli suomenkielisen lisäksi englanninkielinen käänös, teen osittain myös kontrastiivista heuristista arviointia kieliversioiden välillä.

### 5.1 Arviointi Purhon listan avulla

Arvioin Puerto Ricon suomennoksen ensimmäiseksi Purhon heuristiikoilla. Löysin ongelmia useisiin heuristiikkoihin liittyen ja olen koonnut löytöni taulukkoon 1. Tässä teemoiksi nousivat sisältörakenteeseen, erilaisiin tekstin osioihin ja hakutapojen arviointiin liittyvät ongelmat, joten keskityn arviossani niihin. Tarkastelin sääntökirjan päätekstiä ja sivupalkin tekstiä erikseen yrittäen asettua pidemmän tauon jälkeen peliin palaavan asemaan, jotta voisin arvioida miten osiot toimivat erikseen. Löysinkin niistä ongelmallisia kohtia, vaikka mutta tekstin tuttuuden takia päätekstin ja sivupalkin tekstin erottelu oli hankalaa.

**Taulukko 1. Purhon heuristiikkojen rikkomukset Puerto Ricossa**

Käytettävyysongelman kuvaus	Heuristiikka, jota rikotaan
Ei erikseen sääntötiivistelmää	4. Dokumentaatio tukee erilaisia käyttäjiä.
Ei erillistä ongelmanratkaisuosiota	8. Dokumentaatio opastaa ongelmatilanteissa.
Ei hakemistoa	6. Dokumentaatio tukee erilaisia tiedonhakutapoja
Tehtäväsarjan lopussa sanotaan <i>Seuraavassa lastausvaiheessa lastaminen on vaikeampaa, koska osassa rahtilaivoja on jo tuotteita ja vapaata tilaa on vähemmän.</i>	7. Dokumentaatio on tehtäväkeskeistä
Suoran puhuttelun sijasta käytetään passiivia useissa kohdissa.	5. Dokumentaation sisältörakenne on toimiva: aktiivin käyttö
Tavoite-osassa kuvataan pelin kulkua. Ehkä otsikoksi olisi sopinut pelin kuvaus?	5. Dokumentaation sisältörakenne on toimiva
Sivupalkissa on myös tietoja, joita ei ole päätekstissä.	5. Dokumentaation sisältörakenne on toimiva
Roolien esittelyn lopussa uusi kierros esitellään ilman omaa otsikkoa näin <i>Uusi kierros...</i>	5. Dokumentaation sisältörakenne on toimiva: tieto on nopeasti löydettävissä
Vuoron aloittaja -laatan nimi on sääntökirjassa kuvernööri, mutta itse laatassa pormestari	2. Dokumentaatio vastaa tuotetta.

Puerto Ricossa ei ole Purhon heuristiikkojen edellyttämiä hakemistoja, ongelmanratkaisuosiota eikä erillistä sääntötiivistelmää, joten säännöt pitää etsiä selaamalla sääntökirjaa. Tämä voi tehdä pelin pariin palaamisesta tai tietyn sääntökohdan etsimisestä pelin aikana hankalaa. Sääntökirjassa on kyllä varsinaisten sääntöjen rinnalla sivupalkissa nostot kunkin sivun tärkeimmistä säännöistä, joten sen voi nopeuttaa etsimistä, mutta sivupalkista puuttuu oleellisiakin tietoja. Puerto Ricossa on lisäksi muistiapuna viimeisellä sivulla rakennuslaattojen kuvat, jotta niiden tekstit pääsee lukemaan helpommin molemmin puolin pöytää, koska pelilaudalla olevien rakennuslaattojen tekstejä on luonnollisesti vaikeampi lukea ”väärinpäin” jos istuu toisella puolella pöytää.

Lautapeleissä ratkaisua vaativia ongelmatilanteita ovat poikkeussäännöt ja helposti unohdettavat säännöt sekä muut erikoistilanteet. Puerto Ricossa rakennukset sallivat toimintoja, jotka rikkovat perussääntöjä, joten säännöissä pitää olla valmiudet näiden tilanteiden selvittämiseen. Puerto Ricon sääntökirjassa näitä muutoksi ja harvinaisempia erikoistapauksia on avattu kunkin rakennuksen kohdalla, mutta erillistä ongelmanratkaisuosiota tai usein kysytyjen kysymysten osiota ei ole.

Tiivistelmille ja ongelmanratkaisuosioille on selvästi kuitenkin ollut tilausta Puerto Ricon pelaajilla, koska Boardgamegeek.comissa on peliin tarjolla kymmeniä erilaisia sääntötiivistelmiä ja pikaohjeita sekä koonteja yleisimmistä kysymyksistä ja vastauksista.

Kääntäjä ei välttämättä pysty lisäämään ongelmanratkaisuosiota, mutta pystyy varmasti tarkentamaan kohtia, jotka itse havaitsee vaikeiksi tai jotka on jo havaittu ongelmallisiksi muissa kielissä. Eri kohdat tuottavat hankaluuksia eri käyttäjille, joten jos tietoa ilmenneistä ongelmista on jo saatavilla, sitä olisi hyödyllistä käyttää, jos se on mahdollista.

Erilaisten käyttäjien huomioon ottamiseen liittyy myös Purhon 10. heuristiikka (Onko dokumentaatiolla lukuohje.) Tätä heuristiikkaa ei suoraan rikota, koska Puerto Ricossa etusivun sivupalkissa on ohje lukijalle:

- (1) Sivupalkin tekstissä on sääntötiivistelmä ja tietoja mahdollisista erikoistilanteista. Varsinaiset säännöt kannattaa lukea ennen sivupalkin tietoihin tutustumista. (Tuovinen, Puerto Rico)

Valitettavasti toteutus ontuu hieman, koska sivupalkissa on myös tietoja, joita päätekstissä ei ole, joten oikeasti näitä täytyy lukea yhtä aikaa. Kokemukseni mukaan lukuohjeita on nykypeleissä usein, mutta varsin yllättävästi Puerto Ricon vuoden 2015 painoksesta sivupalkkien lukuohje on poistettu samalla kun sivupalkkien sisältöä on päivitetty. Sen sijaan on lisätty tieto, että kirjan lopusta löytyy nyt säännöt kahden pelaajan peliin ja uuden version mukana tuleviin laajennusosiin. Uudessa versiossa on siis otettu huomioon erilaiset käyttäjäryhmät eli kaksinpelaajat lisäämällä kahden pelaajan säännöt. Kaksinpelisäännöt julkaistiin vasta alkuperäisen pelin jälkeen, mutta en löytänyt tietoa, olisivatko ne olleet saatavilla jo ensimmäisen suomennoksen aikaan. Mikäli näin oli, olisi sen lisääminen ollut hieno mahdollisuus ottaa huomioon erilaisia käyttäjiä.

Purhon heuristiikoissa peräänkuulutetaan tehtäväkeskeisyyttä, joka on myös Van der Meij'n ja Carrollin (1995, 244) minimalismiheuristiikan ensimmäinen periaate. Heidän mukaansa jokainen oppija on innokas kokeilemaan välittömästi, joten heidän heuristiikkansa 1.1 kehottaa tarjoamaan välittömästi mahdollisuuden toimia (mp.). Lautapeleissä tätä tavallaan toteutetaan, vaikka se ei lähtökohtaisesti voi toimia laajoissa peleissä, kuten luvussa 3.1.1 nähtiin. Lautapelien sääntökirjoissa usein pelivalmistelut aloitetaan kuin niitä alettaisi tehdä heti sääntökirjan lukemisen alussa ääneen lukien. Myös Puerto Ricossa säännöt alkavat valmisteluista: *Asettakaa pelilauta pöydän keskelle.*

Muotoilu vaikuttaa siltä, että kohta tulisi lukea ääneen muille pelaajille ja peliä ryhdyttäisiin heti pelaamaan. Todellisuudessa tuskin kukaan jaksaisi istua ja kuunnella kun yksi pelaaja lukee 12 sivua sääntöjä ääneen. Siksi tämä puhuttelu- ja esittelytapa ei välttämättä toimi

laajoissa peleissä. Lastenpeleissä, seurapeleissä tai muissa peleissä, joissa säännöt ovat hyvin lyhyet ja ääneen luettavat, se voi hyvin olla toimiva valinta.

Puerto Ricossakin siirrytään pois suorasta puhuttelusta jo asettelun aikana: *Jokainen pelaaja ottaa [...] ensin pelaajat valitsevat [...] tämä pelaaja ottaa...* ja asettelun jälkeen siirrytään kuvailevaan tekstiin Pelin pelaaminen -osiossa: *pelejä pelataan useita kierroksia (noin 15). Jokainen kierros pelataan samalla tavalla.*

Puerto Ricon sääntökirjan sivujen laidan huomiopalkissa esitetään lyhyesti jokainen toimintavaihe tai muu ohje tehtäväkeskeisesti. Varsinaisessa leipätekstissä kuvaillaan yksityiskohtaisemmin, miten pelin eri tapahtumat etenevät. Kun tieto esitetään käsitteellisenä tietona eikä opastavana tietona, kuten sivulla standardin yhteydessä mainitaan, rikotaan Purhon heuristiikkaa 7 (Dokumentaatio on tehtäväkeskeistä: tieto esitetään tehtävien mukaan eikä tuotetta kuvailemalla).

Kokemukseni mukaan voidaan yleisesti sanoa, että lautapeliin säännöissä tulee selittää sekä miten peli toimii että miten mikään vaihe tehdään. Usein lautapeleissä säännöt mahdollistavat paljonkin sellaista, mitä juuri koskaan ei ole järkevää tai ainakaan tehokasta tehdä. Laitteen ohjekirjan funktio on kertoa, miten laitetta käytetään parhaiten ja tehokkaimmin, kun taas pelin sääntökirja kuvaa mitä on *mahdollista* tehdä ja jättää tarkoituksella lukijan päätettäväksi, miten toimia ”oikein”, eli pelata parhaalla mahdollisella tavalla. Lautapeliin sääntökirjoissa voidaan toki antaa strategiavinkkejä, mutta yleisesti ottaen pelaajat keksivät itse miten eri mahdollisuuksia yhdistellään ja hyödynnetään. Tästäkin on toki poikkeuksia – joissakin peleissä annetaan perusohjeita toimivaan strategiaan tai annetaan esimerkkejä siirroista, joita ei kannata tehdä. Myös Puerto Ricon suomennoksessa on erikseen mainittu käsityöläistoiminnon yhteydessä, että

- (2) käsityöläinen on pelin riskialttein rooli. Tätä roolia harkittaessa kannattaa aina olla varovainen, että valinta ei hyödytä enemmän vastustajia kuin valitsijaa. (Tuovinen, Puerto Rico)

Tehtäväkeskeisyys peräänkuuluttaa siis opastavaa tietoa mieluummin kuin käsitteellistä tietoa. Opastavalle tiedolle tyypillisiä ominaisuuksia ovat toimintakeskeisyys, toimintaverbit, imperatiivi, suhteellisen lyhyet toimintavirkkeet, tehtäväsarjat, suora tyyli sekä jos-sitten-rakenteet. Kuvailevalle tiedolle tyypillistä on narratiivinen teksti, modaaliverbit, suhteellisen pitkät faktalauseet, epäsuora tyyli ja määritteet. (Karreman ym. 2005, Suojasen 2007, 66

mukaan). Tämä linkittyy suoraan Purhon heuristiikkaan 5 (Dokumentaation sisältö rakenne on toimiva: tieto on nopeasti löydettävissä ja helposti ymmärrettävissä, mikä edellyttää esimerkiksi imperatiivin, aktiivin ja suoran puhuttelun käyttöä).

Puerto Ricon käänös noudattaa tätä heuristiikkaa osittain, mutta epäjohdonmukaisesti. Sääntökirjan alussa kuvaillaan yleisesti pelin tavoitetta seuraavasti:

- (3) Peliä pelataan useita kierroksia. Jokainen pelaaja valitsee jokaisella kierroksella yhden seitsemästä eri roolista ja jokainen pelaaja pääsee vuorollaan tekemään rooliin liittyvän toiminnon. Esimerkiksi uudisraivaajana pelaajat voivat sijoittaa uusia viljelyksiä ja tuottaa niillä tuotteita käsityöläisen avulla. Pelaajat voivat sitten myydä nämä tuotteet kauppahuoneelle kauppiaan välityksellä tai laivata ne vanhaan maailmaan kapteenilla. (Tuovinen, Puerto Rico)

Teksti noudattelee osittain edellä listattuja opastavan tiedon ominaispiirteitä, mutta seassa on selvästi myös käsitteellisen tiedon ominaisuuksia. Vielä selvempää aktiivin ja passiivin sekoittumista nähdään valmistelut-luvussa:

- (4) Lajitelkaa dubloonit arvon mukaan ja asettakaa ne pelilaudan pankkiin. [...] Pelaajat asettavat dubloonit pelaajalaudan kompassiruusun päälle, jotta jokainen pelaaja näkee, paljonko kullakin pelaajalla on rahaa. (Tuovinen, Puerto Rico)

Myöhemmin teksti käyttää lähes yksinomaan passiivirakennetta.

Kysyin puhuttelusta ja imperatiivin sekä passiivin käytöstä lautapeliin suomentajilta ja lautapelijulkaisijoilta ja saamieni vastausten mukaan yleistä ei ole, vaan puhuttelu päätetään pelikohtaisesti ja yksittäiset kääntäjät noudattavat omia periaatteitaan. Kääntäjien ja julkaisijoiden vastausten perusteella voidaan siis sanoa, että yhtenäistä käytäntöä ei alalle Suomessa ole ainakaan vielä muodostunut.

Lukuisia lautapelejä suomentanut Mikko Saari (2008b) toteaa noudattaneensa omissa käänöksissään yleensä suoraan alkutekstin puhuttelua. Saari (mp.) toteaa tarkastettuaan käänöksensä, että puhuttelu saattaa vaihtua kesken käänöksenkin:

Bandussa teititellään aluksi vähän ja sitten käytetään kolmatta persoonaa, Catan-korttipelissä on vähän molempia (otsikoissa ja listoissa "tehkää sitä ja tätä", sääntötekstissä "nopat laitetaan", "toinen pelaajista valitsee" ja on siellä näköjään vähän sinutteluakin, hyi kamala), Chinatownissa on pääasiassa passiivia, Cluzzlessa passiivia ja sinuttelua, Gulo Gulossa vähän teitittelyä ja paljon sinuttelua, Qwirklessä passiivia ja sinuttelua...

Puerto Ricon kääntäjä Markku Tuovinen (2009) puolestaan kuvaa omaa puhuttelustrategiaansa näin:

...ohjekäännöksissäni on tietty strategia: pyrin kääntämään suorat ohjeet yksikön tai monikon imperatiivissa sen mukaan, montako tekijöitä on, ja yleiset ohjeet passiivissa (vrt. "Lastatessa on noudatettava näitä sääntöjä."). Alkuvalmisteluissa ei ole väliä kuka valmistelut tekee ja tekijöitä on yleensä useita, joten niissä käytän monikon imperatiivia. Pelivuoroa toteuttaa aina yksi pelaaja kerrallaan, joten niitä koskevissa ohjeissa käytän selkeyden vuoksi yksikön imperatiivia passiivin tai kolmannen persoonan sijaan. Teitittelyä en käytä missään, koska se sopii huonosti ohjetekstin tyyliin.

Puerto Ricon yleisluontoisissa säännöissä käytetään siis passiivimuotoja: *Peliä pelataan useita kierroksia, jokainen kierros pelataan samalla tavalla* jne. Erilaisten mahdollisten toimintojen ja tapahtumien kuvaamiseen käytetään passiivin sijasta enimmäkseen kolmatta persoonaa: *Tämän roolin valitsija ottaa tuotteita varannosta ... tai Kapteeni lastaa ensimmäisenä tuotteita rahtilaivoihin.*

Imperatiivin ja suoran puhuttelun ero passiivimuotoihin liittyneekin siis enemmän informaatiotyyppisiin ja kohteeseen. Ohjeen kohde on partikulaarinen, jolloin käytetään imperatiivia, kun taas yleisen säännön ohje on yleistävä, jolloin käytetään passiivia. Funktion muuttuessa siis myös kielennys muuttuu. Tuovisen vaikuttaisi siis intuitiivisesti valinneen tätä toteuttavan strategian ja sen voisi siis olettaa toimivan ainakin paremmin kuin suoraan lähtötekstiä noudattavan, jos oletetaan, ettei lähtöteksteissä ole vakiintunutta standardia.

Puhutteluun liittyy myös itse käyttäjän rooli. Yleensä tekstin käyttäjäksi ajatellaan tekstin lukija, mutta sääntökirjan lukija voi toimia tässä viestinnässä myös toisessa roolissa. Kuten Tuovinen (2009) yllä sanoo, esimerkiksi alkuvalmisteluissa on usein monta tekijää ja se kohta voidaan lukea ääneen (ainakin tietyissä pelityypeissä), vaikka muuta osaa kirjasta ei luettaisikaan yhteisesti. Eli tässä tapauksessa tekstin lukija on toimija ja muut pelaajat vastaanottajia. Eli kuka on tällaisen tekstinkohdan varsinainen käyttäjä ja miten se tulee ottaa huomioon käyttäjakeskeisessä kääntämisessä? Suojanen ja Tuominen (2015, 35) antavat vastaavasta toiminnasta esimerkkinä sen kun vanhempi rauhoittaa lastaan lukemalla ääneen. Tässäkin tekstin käyttäjä ja käyttötarkoitus on eri kuin saman tekstin eri lukukerralla.

Tämä tukee vielä enemmän Tuovisen käyttämää strategiaa, jossa puhuttelu muuttuu tapauskohtaisesti tämänkaltaisissa ohjeissa. Eli jos tekstinkohta vaikuttaa sopivalta ääneen luettavaksi, erilainen puhuttelu, eli monikon imperatiivi voi hyvin puoltaa paikkaansa. Näiden

huomioiden perusteella lautapelikäännökset eivät näytä noudattavan käyttöohjeen käytettävyyssperiaatteita informaatiotyyprien osalta ainakaan täydelleen. Toisaalta Karppela (2021, 44) toteaa myös passiivimuodon vaikuttavan sopivalta, kun kuvataan jotain, minkä kuka tahansa voi tehdä, kuten pelivalmistelujen tekemisen. Hän antaa esimerkin (mts.) kotimaisesta Areena -pelistä, jossa suomenkielisissä säännöissä *valkoinen kausimerkki asetetaan* passiivissa, mutta saman pelin englanninnoksessa käytetään ensimmäisen persoonan imperatiivia *place the the white token*. Tämä edelleen vahvistaa vakiintunutta käytännön puuttumista.

Verhoevenin (2018, 28) mukaan tällaista puhuttelutavan vaihtumista esiintyy myös hollanniksi kirjoitetuissa sekä käännettyissä sääntökirjoissa, ja toteaa, että vastoin hänen odotuksiaan vakiintunutta käytäntöä ei myöskään hollanninkielisissä peleissä ole.

Sisältörakenteen ja tehtäväkeskeisyyden heuristiikat eivät siis ehkä toimi ainakaan aivan tällaisenaan lautapelikäännösten yhteydessä, kuten ei myöskään Harjun heuristiikka 3.3 (Lyhyet, aktiivimuotoiset lauseet). Toisaalta vuoden 2015 Puerto Ricon laitoksessa on passiivia jonkin verran vähennetty, joten voi olla, että konventiot ovat lähestymässä? Lautapelin sääntökirja sisältää siis sekä ohjefunktiolle että sääntöfunktiolle tyypillistä kielentämistä. Sääntöfunktion kieltä ei voida ainakaan täysin arvioida ohjefunktion kielen kriteereillä, vaan näitä kahta funktiota tulisi tarkastella ja arvioida erikseen. Funktioiden välisen suhteen ymmärtäminen lautapeliin sääntökirjojen kontekstissa edellyttää lisää tutkimusta. Lisätutkimus on edellytys sille, että täsmällinen arviointikriteeri sääntökirjan kielelle voidaan hahmotella. Näiden heuristiikkojen rikkeet eivät siis ole tässä vaiheessa ainakaan aivan yksiselitteisiä. Tämä havainto kuitenkin luo pohjan sääntökirjojen kielen jatkotutkimukselle.

Sisältörakenteeseen liittyvä rike löytyy myös sääntökirjasta uuden kierroksen kuvauksesta. Sillä ei nimittäin ole erillistä lukua, vaan se on kirjattu rooliluvun loppuun omana kappaleena, jonka ensimmäinen rivi on lihavoitu **Uusi kierros...** Tämä ei erotu edes hyvin omaksi otsikokseen varsinkaan, kun kolme pistettä rivin lopussa ei ole sääntökirjan normaali otsikkokäytäntö. Uuden kierroksen ohje on siksi hankala löytää, varsinkin kun sitä ei ole nostettu sivupalkkissakaan esille.

Puerto Ricon otsikointi on muutenkin epä johdonmukaista, koska väliotsikot ovat välillä kapiteeleilla, välillä myös alleviivattu, eli sisältö ei ole aina nopeasti löydettävissä. Jo pelin ensimmäinen otsikko *Tavoite* on erikoinen, koska kappaleessa oikeastaan annetaan pelin

kuvaus, eikä tavoitetta. Otsikointi linkittyy myös Purhon heuristiikkaan 4 erilaisten käyttäjien huomioonottamiseen tiedon etsimisen vaikeutumisenä.

Puerto Ricon suomennokseen on päässyt Purhon 2. heuristiikkaa rikkova sekaannusta aiheuttava virhe, eli tekstin terminologia ei vastaa tuotetta. Suomennoksessa ”governor”-laatta (kierroksen aloittaja) on sääntökirjassa *kuvernööri*, mutta pelin roolilaatoissa *pormestari*. Tämä johtaa sekaannuksiin ja vaikeuttaa sekä ymmärrettävyyttä että opittavuutta, sillä pelissä on myös rooli nimeltä pormestari. Lisäksi osa muista pelin osista viittaa *pormestarivuoroon*, mikä voi aiheuttaa hämmennystä ainakin ensimmäisillä pelikerroilla. Tällaiset virheet voivat tietenkin olla kääntäjän ulottumattomissa, jos ne tulevat vasta painovaiheessa, mutta ehdottoman tärkeitä tarkistaa. Uudistetussa vuoden 2015 laitoksessa tämä virhe on korjattu.

Purhon ensimmäinen heuristiikka edellyttää, että kieli ja käsitteet ovat käyttäjälle tuttuja ja teksti etenee loogisesti. Puerto Rico onnistuu tässä varsin hyvin, mutta edellyttää, että pelaajat tietävät jonkin verran peliterminologiaa. Puerto Ricossa termejä ovat lähinnä yleiset lautapelitermit kuten *voittopiste* tai *poistopino* sekä pelin osiin tai toimintoihin liittyvät nimet kuten *uudisraivaajapelaaja*, *hacienda* tai *kuvernöörilaatta*. En laskisi siis, että heuristiikkaa varsinaisesti rikottaisiin, vaikka esimerkiksi poistopinon olisi voinut myös selittää ja haciendan suomentaa helposti. Varsinaisia termejä ei kokemukseni mukaan muissakaan lautapelisuomennoksissa juurikaan käytetä, vaan ne on kirjoitettu pääsääntöisesti yleiskielellä. Poikkeuksia ovat esimerkiksi sotapelit, joissa voi olla sotilaallista sanastoa ja jargonia paljonkin. Sen sijaan vierasperäisiä sanoja ja kokonaan keksittyjä sanoja lautapeleissä käytetään yleisesti, koska pelien teemat sijoittuvat usein kaukaisiin maailmoihin niin ajallisesti kuin paikallisestikin, joten vierasperäisillä sanoilla on paikkansa, kunhan niiden merkitys on selvä pelaajille.

Kolmannessa heuristiikassa Purho peräänkuuluttaa erilaisten dokumenttityyppien tarkoituksenmukaisuutta. Puerto Ricon käännöksessä ei ilmennyt mitään, mikä rikkoisi tätä heuristiikkaa, eli se ei ainakaan aina koske lautapelitekstejä. Käyttöohjeiden käännöksissä tämä voisi tarkoittaa esimerkiksi tilannetta, jossa kannettavan tietokoneen käynnistämiseksi tarvittava ohjekirja on saatavilla vain asennettuna tietokoneen kiintolevyllä, tai ladattavissa netistä ja laite tulisi siis käynnistää ennen kuin ohjekirjaa pääsee lukemaan. Siksi tällaisissa tilanteissa tulee mukana olla pikaopas, jolla päästään niin pitkälle, että saadaan itse käyttöohje käyttöön. Lautapeleissäkin voi nykyisin olla sähköinen sääntökirja, tai sääntökirjan tueksi tuotettua sähköistä materiaalia kuten opetusvideoita. Joissakin uusissa peleissä sääntökirja on

paperilla, mutta itse pelissä käytetään mobiilisovellusta, johon ei välttämättä ole erillistä ohjeistusta. Esimerkiksi Unlock!-pakopelien sarjassa sääntökirja on hyvin lyhyt johdatus pelin toimintoihin ja itse peli pelataan sovelluksen avulla. Näissä peleissä voidaankin melkein puhua käyttöohjeesta sääntökirjan sijasta. Olisi myös kiinnostavaa, miten tässä työssä esiteltyjä heuristiikkoja voisi käyttää pelisovellusten lokalisoinnissa vai onko digitaalisessa ekosysteemissä täysin omat lainalaisuutensa (O'Hagan 215)?

## 5.2 Arviointi Suojasen ja Tuomisen listan avulla

Suojasen ja Tuomisen listalla arvioidessani ongelmia löytyi etenkin johdonmukaisuudesta (heuristiikka 5) sekä luettavuudesta ja ymmärrettävyydestä (heuristiikka 6). Suojasen ja Tuomisen lista nostaa myös spesifikaation ja käyttäjät korkealle, mutta näitä heuristiikkoja minun oli vaikea tai mahdoton arvioida, koska minulla ei luonnollisesti ollut käytössäni käännöksen alkuperäistä spesifikaatiota.

**Taulukko 2. Suojasen ja Tuomisen heuristiikkojen rikkomukset Puerto Ricossa**

Käytettävyysongelman kuvaus	Heuristiikka, jota rikotaan
Kuvat ja sivupalkin tekstit ovat epäselviä ja hankalasti luettavia.	6.a Onko käännös visuaalisesti vaivaton lukea?
Otsikoinnissa on monta eri tapaa päätekstissä ja sivupalkissa	5. Johdonmukaisuus.
Tavoite ja sisällys -osioiden tyyli on erikoista eikä symmetristä.	5.a Ovatko käännöksen tyyli, termit, fraasit ja rekisteri johdonmukaisia kautta koko tekstin?
Käytetty useita erilaisia huomiokeinoja, myös yhtä aikaa ( <i>Huomautus</i> ).	6.a Onko käännös visuaalisesti vaivaton lukea? 5. johdonmukaisuus, 8.b Esiintyykö lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä
Tasapelin ratkaisu on epäselvä: <i>Jos usealla pelaajalla on yhtä monta voittopistettä, voittaja on se pelaaja, jolla on eniten dublooneja ja tuotteita (1 tuote = 1 dublooni)</i>	6.b Minimoidaanko tulkinnanvaraisuutta?
Pelin päättämisehdossa sivupalkissa ei mainita, että peli päättyy kierroksen lopussa, eikä myöskään sitä, että yhdenkin ehdon täytyminen riittää päättämään pelin.	6.b Minimoidaanko tulkinnanvaraisuutta? 5. Johdonmukaisuus
Osa kappaleista sisennetty, osassa käytetty välejä	6.a Onko käännös visuaalisesti vaivaton lukea? 5. johdonmukaisuus
Sisällyksessä ei ole kuvia	4.a Vastaako käännös kyseisen tekstilajin konventioita?
Pelin komponentit -osion nimi on Sisällys	4.a Vastaako käännös kyseisen tekstilajin konventioita?

Suojasen ja Tuomisen listalta rikotaan ilmiselvästi luettavuusheuristiikkaa 6.a (Onko käänös visuaalisesti vaivaton lukea?) Puerto Ricon sääntökirjan sivupalkissa on siniharmaalla värillä painettu pelin teemaan liittyvä taustakuviitus ja sen päällä teksti näkyy varsinkin tummemmissa kohdissa heikosti, etenkin kun osa tästä tekstistä on kursiivilla ja hyvin pienellä kirjasinkoolla kuten kuvasta 2 nähdään.



**Kuva 2. Sivupalkin teksti sekoittuu taustakuvaansa.**

Epäselvä teksti tuottaa ongelman myös Harjun heuristiikan 5.1. (Kuvittele tilanne, jossa tekstiä luetaan) suhteen. On helppo kuvitella, että vähänkään heikommassa pelipöydän valaistuksessa sääntöjen lukeminen on liki mahdotonta. Esimerkiksi pelikerhot kokoontuvat usein valaistuksen kannata epäoptimaalisissa paikoissa, kuten kahviloissa, joten kontrastin puute voi olla ongelma. Kääntäjän kannattaa tuoda nämä esille graafikolle/taittajalle, jotta vastaavat ongelmat vältettäisiin. Mainittakoon, että vuoden 2015 laitoksessa taustakuvaa ei käytetä.

Samaa heuristiikkaa Puerto Ricossa rikkoo myös useiden erilaisten huomiokeinojen käyttö. Kirjassa on käytetty lihavoitua esimerkiksi väliotsikoissa, tärkeissä sääntökohdissa, poikkeuksissa ja tietyissä sääntötermeissä. Lisäksi aivan samoihin tarkoituksiin on käytetty myös kursivointia ja alleviivausta sekä huutomerkkiä. Näitä käytetään jopa yhtä aikaa, kuten joka kappaleen lopusta löytyvässä tarkennuksessa, jossa on käytetty isoa alkukirjainta, kursiiivia ja alleviivausta: *Huomautuksia*. Jostain syystä sivupalkissa sama sana samassa tarkoituksessa on kuitenkin jätetty kursivoimatta sivulla 5 ja sen sijaan rajattu erillisellä huomiolaatikolla. Tämä tekee tekstistä paitsi visuaalisesti hankalaa lukea, myös rikkoo samalla heuristiikkaa 5. (Johdonmukaisuus), koska samanlaisia keinoja käytetään myös muihin tarkoituksiin. Lisäksi se todennäköisesti rikkoo myös heuristiikkaa 8.b koska monien huomiokeinojen käyttö viittaa

interferenssiin lähtötekstistä. Pelijulkaisijoiden vastauksissa sanottiin, että muissa kielissä käytetään paljon huomiokeinoja ja niitä pitäisi tietoisesti vähentää suomenkielisissä teksteissä, eikä se aina ole helppoa.

Visuaalista vaivattomuutta ja johdonmukaisuutta rikkoo myös se, että osa suomennoksen kappaleista on sisennetty ja osa on erotettu tyhjällä rivillä. Samoin otsikoinnissa on samaa epäjohdonmukaisuutta. Päätekstissä pääotsikoissa taustapalkki ja väliotsikot on kirjoitettu kapiteeleilla, kun taas sivupalkissa molemmat on kirjoitettu kapiteeleilla ja alleviivattu. Päätekstissä taas kapiteeleja ja alleviivausta käytetään roolien nimissä, mikä tekee niistä väliotsikon näköisiä tai jopa väliotsikoita tärkeämmän näköisiä, koska väliotsikoita ei ole alleviivattu. Tämä rikkoo myös Harjun heuristiikkaa 3.6 (Käytä havainnollisia otsikoita), joskin enemmän muodon kuin sisällön osalta, koska otsikoiden tunnistaminen on hankalaa.

Puerto Rico rikkoo Suojasen & Tuomisen luettavuus- ja ymmärrettävyyshauristiikan toistakin osaa 6. b (Minimoidaanko tulkinnanvaraisuutta ainakin kahdessa kohdassa). Tasapelin ratkaisu on tulkinnanvarainen: *Jos usealla pelaajalla on yhtä monta voittopistettä, voittaja on se pelaaja, jolla on eniten dublooneja ja tuotteita (1 tuote = 1 dublooni)*. Tämän voi lukea niin, että tasatilanteessa myös sellainen pelaaja voi voittaa, jolla ei ole eniten pisteitä, vaan eniten rahaa. Tämän olisi voinut helposti välttää tarkentamalla, että *voittaja on näistä se, ...* Lisäksi samaa heuristiikkaa rikkoo pelin päättymisehto, joka on itse tekstissä selkeä, mutta sivupalkissa ei. Sivupalkissa ei mainita, että peli päättyy vasta kierroksen lopussa eikä heti, eikä myöskään sitä, että yhdenkin ehdon täytyminen riittää päättämään pelin. Tämä luonnollisesti on myös johdonmukaisuusrikkoo, koska sama asia on kuvattu eri tavoin kahdessa eri paikassa.

Johdonmukaisuuteen liittyviä ongelmia löytyi myös Puerto Ricon tekstin tyylistä. Ensimmäisen sivun tekstin tyyli ei vastaa lukijan odotuksia eikä oikein otsikoitakaan. Sääntökirja alkaa lyhyellä kuvauksella pelin aihepiiristä, mutta sekoittaa mukaan heti myös toimintoja. Kokemukseni mukaan monissa lautapeleissä tämä ensimmäinen osio on pelimaailman kuvausta tai esimerkiksi pelin teemaan tai tyyliin sopivia lainauksia eli *flavor textiä* ja pelin pelaamista kuvataan vasta ensimmäisessä varsinaisessa luvussa. Puerto Ricossa ensimmäinen otsikoitu luku on nimeltään *Tavoite*, mutta se kuvaa juuri pelin pelaamista, eikä niinkään tavoitteita. Eli tässä luvussa tyyli on odotettu, mutta ei oikein vastaa otsikkoaan, eikä koko luvussa edes mainita sanaa tavoite. Seuraava luku on *Sisällys*, jossa kuvataan pelin osat (saman luvun nimi vuoden 2015 painoksessa on *Pelin osat*). Osalistassa rikotaan lautapelitekstin konventiota kuvailemalla komponentteja erikoisella tavalla. Esimerkiksi *1 pelilauta. Eri rakennuksia*

*säilytetään tässä* on odottamaton muotoilu. Yleensä tässä ei olisi mitään tarkennusta. Lisäksi nykyisin konventio on kokemuksen mukaan se, että pelin osat näytetään kuvina, eikä pelkkänä tekstinä. Puerto Rico rikkoo siis Suojasen & Tuomisen heuristiikkaa 4.a (Vastaako käänнос kyseisen tekstilajin konventioita) useammallakin tavalla.

Joitakin Suojasen & Tuomisen heuristiikkoja en voinut arvioida, koska minulla ei ollut käytettävissä käänносен alkuperäistä spesifikaatiota tai siinä määriteltyä kohderyhmää. Nämä heuristiikat viittaavat Hans Vermeerin Skopos-teoriaan, jonka mukaan käänносен ratkaisut määrää kohdetekstin tarkoitettu funktio, jonka määrittelee toimeksiantaja (Reiss & Vermeer 1986, 100). Skopos-teoria ei siis määrittele tätä funktiota, vaan se pitää määritellä joka kerta erikseen. Lähtö- ja kohdetekstin skopos voi olla eri, vaikka lautapelikäänносен tapauksessa yleensä onkin sama: pelin oppiminen. Vaikka en siis tiedä alkuperäistä kohderyhmää varmasti, voin arvioida sitä siitä, mihin kategorioihin peli on luokiteltu. Lautapelit.fin genreluokittelussa Puerto Rico on suunnattu sekä peliharrastajille (strategiapeli, harrastajapeli), että vähemmän pelaaville (perhepeli). Lukuisia aikuisten peli- ja strategiapelipalkintoja voittaneena Puerto Rico on nähdäkseni perhepeliksi turhan monimutkainen. Sääntökirja on kirjoitettu varsin tiiviisti, eikä opastavia esimerkkejä ole paljon, joten vähemmän pelanneelle se voi olla liian tiivis.

Myös käyttäjäkokemuksen arvioiminen (heuristiikka 7.a) oli erittäin vaikeaa, koska se on hyvin subjektiivinen asia ja myös riippuvainen spesifikaatiosta. Lisäksi Puerto Rico on itselleni niin tuttu peli, että en kokenut pystyväni lukemaan sääntöjä ensikertalaisen tai edes vähän pelanneen silmin. Kokeneelle pelaajalle sääntökirja on mielestäni riittävä, mutta en uskalla sanoa onko se sitä kokemattomalle. Puerto Ricosta on omissa pelaajapiireissäni useampi sanonut, että peli on vaikea hahmottaa sääntöjä lukemalla tai edes yhdellä pelikerralla, mutta se voi tietenkin johtua myös pelistä itsestään, eikä niinkään sen teksteistä.

### **5.3 Arviointi Harjun listan avulla**

Harjun listalta aiemmin käsittelemättömiä ongelmia löytyi etenkin typografian ja virheiden muodossa. Harjun listalla on heuristiikkojen lisäksi yleisempiä kääntämisen ohjeita, joten kaikkia listan kohtia en varsinaisesti edes arvioinut, mutta kommentoin analyysissä myös jotain näistä.

**Taulukko 3. Harjun heuristiikkojen rikkomukset Puerto Ricossa**

Käytettävyysongelman kuvaus	Heuristiikka, jota rikotaan
Osa kappaleista sisennetty	5.4 Jätä kappaleiden väliin tyhjä rivi
Ei numerointia vaiheissa	3.5 Numeroi vaiheittain suoritettavat toiminnot.
Uudisraivaaja - viljelysvaihe	3.1 Iconic Linkage
Tekstissä rooli, sivupalkissa toiminto.	3.1 Iconic Linkage
Pelin päättymisehdossa sivupalkissa ei mainita, että peli päättyy kierroksen lopussa, eikä myöskään sitä, että yhdenkin ehdon täytyminen riittää päättämään pelin.	3.1 Iconic Linkage
Voittoehdot on kirjattu eri tavalla eri kohdissa sääntökirjaa.	3.1 Iconic Linkage
Kapteenivaiheen kuvauksessa on virhe tai tulkinnanvarainen kohta.	1.1 Tarkasta, onko lähdetekstissä virheitä.
Tekstistä löytyi yksi kirjoitusvirhe: seuraavia	1.5 Tarkasta, onko käännöksessä kirjoitusvirheitä.
Käytetty muotoa <i>tekemään toimintoja</i>	4.4 vältä nominaaliteyksiä

Eniten Puerto Ricon sääntökirja rikkoo Harjun heuristiikkaa 3.1 (Rakenteeltaan erilaiset mutta merkitykseltään samat lähdetekstin virkkeet tai muut tekstinosat käännetään käyttäen samaa kohdekielen virkettä tai rakennetta). Harju viittaa tässä Byrnen (2005, 155) Iconic Linkage -periaatteeseen, jossa kääntäjä voi luoda johdonmukaisuutta ja yhdenmukaisuutta kääntämällä samaa tarkoittavat mutta erilaiset lähtötekstin rakenteet täsmälleen samoilla sanamuodoilla. Pelikäännöksissä tämä on erittäin suositeltavaa, paitsi eri komponenttien välillä myös saman pelin eri versioiden ja lisäosien välillä. Puerto Ricon käännöksessä tätä ohjetta ei ole aina noudatettu, vaan käännöksessä on tehty erilaisia valintoja. Esimerkiksi englanninkielisessä sääntökirjassa roolien kuvauksissa roolin suoritusvaiheen nimenä käytetään roolin nimeä: *the settler* ja *settler phase*, kun suomenkielisessä käännöksessä roolista ja vaiheesta käytetään nimityksiä *uudisraivaaja* ja *viljelysvaihe*. Lisää epäjohdonmukaisuutta tulee siitä, että sivupalkissa roolien nimiä ei käytetä ollenkaan, vaan siellä on kuva kyseisestä roolilaatasta ja perässä sana toiminto. Päätekstissä rooleista ei käytetä lainkaan muotoa roolin nimi + toiminto, esimerkiksi kauppiastoiminto. Tekstin sisäisten viittausten helpottamiseksi olisi omasta mielestäni ollut yksinkertaisempaa käyttää vain yhtä ratkaisua.

Iconic Linkagen periaatteita rikotaan myös pelin voittoehdon esittämisessä. Voittoehto ilmoitetaan sääntökirjan ensimmäisellä sivulla, sääntöjen lopussa ja sivupalkissa, eli yhteensä kolmeen kertaan. Suomenkielisessä nämä on kaikki käännetty eri tavoin *Pelin voittaa se pelaaja, jolla on eniten voittopisteitä pelin lopussa, Pelin voittaa se pelaaja, jolla on eniten*

*voittopisteitä ja Eniten voittopisteitä saanut pelaaja voittaa.* Tässä tapauksessa viesti on toki selvä, mutta silti olisi hyvin voinut käyttää täysin samaa rakennetta, kuten englanninkielisessä on tehty. Pelin päättymiseen liittyy vielä toinenkin käytettävyyssongelma: sivupalkissa ei mainita, että peli päättyy vasta kierroksen lopussa eikä heti kun päättymisehto täyttyy, eikä myöskään sitä, että yhdenkin ehdon kolmesta täytyminen riittää. Ainakaan tilansäästön vuoksi niitä ole tarvinnut jättää pois sivupalkista, koska kyseisessä kohdassa on hyvin tyhjää tilaa. Pääpalstalla tiedot ovat oikein, joten tämä rikkoo Iconic Linkage -heuristiikkaa ja useita muitakin heuristiikkoja ja on potentiaalisesti vakava käytettävyyssongelma.

Harjun heuristiikka 3.5 edellyttää vaiheittain suoritettavien toimintojen numerointia. Puerto Ricossa on erilaisia vaiheittain suoritettavia asioita kuten kierroksen alkuvalmistelut, roolien pelaaminen ja yksittäisten roolien toimintojen vaiheet, mutta mitään vaiheittaista tietoa ei ole numeroitu. Numerointi auttaisi hahmottamaan vaiheet ja helpottaisi niiden pelaamista oikein. Kokemukseni mukaan europeleissä vaiheiden numerointia käytetään harvoin, mutta sotapeleissä ja muissa amerikkalaisen koulukunnan peleissä se on yleinen käytäntö.

Harjun heuristiikka 5.4 muistuttaa jättämään kappaleiden väliin tyhjän rivin sistentämisen sijasta. Puerto Ricon suomennos sistentää osan kappaleista mutta erottaa toiset rivillä. Tämä on ehkä tehty tilankäytöllisistä syistä, mutta ainakaan kaikissa kohdissa se ei olisi ollut tarpeen ja on omasta mielestäni heikentänyt luettavuutta ja sitä myötä opittavuutta. Erityisesti sivuilla, joissa on useita lyhyitä kappaleita, tämä hidastaa lukemista, ja tiedon löytäminen, ymmärtäminen sekä muistaminen vaativat helposti useampia lukukertoja. Varsinkin tekstin pariin palatessa oikean kohdan löytäminen voi olla hankalaa. Huomionarvoista on, että vuoden Puerto Ricon uudessa suomenkielisessä laitoksessa vuodelta 2015 on käytetty tyhjiä rivejä.

Puerto Ricossa Harjun heuristiikkaa 4.4 rikkovaa nominaaliteyksiä käytetään esimerkiksi pelin tavoitteen kuvauksessa: *jokainen pelaaja pääsee vuorollaan tekemään rooliin liittyvän toiminnon.* Pelikäännöksissä esiintyykin usein *suorittaa toiminto* tai *tehdä toiminto*.

Nominaaliteyksiä välttämällä tämä voisi olla *toimia*. Toisaalta pelikielessä *toiminto* on termi, jolla tarkoitetaan yksittäistä toimea, joita pelaaja voi suorittaa yhden tai useampia. Nominaaliteyksiä voi olla tässä yhteydessä vaikea välttää, jos rakennetta ei voi kokonaan kiertää, ja se vaikuttaa oman kokemukseni mukaan olevan muodostunut lautapelikäännösten konventioksi.

Harjun lista kehottaa tarkistamaan sekä lähtö- että kohdetekstin virheettömyyden. En tiedä varmasti, mikä oli Puerto Ricon käännöksen lähtötekstinä, mutta tässä arviointiharjoituksessa

käytin sillä hetkellä saatavillani ollutta englanninkielistä versiota, josta löysin yhden asiavirheen tai vähintään tulkinnanvaraisen kohdan kapteenivaiheen kuvauksessa: *For all other remaining goods, each player must find room in one of his warehouses (small or large)*. Englanninkielisen säännön voi tulkita rajaavan niin, että pelaaja voi käyttää vain yhtä varastoa, pientä tai suurta. Virallisten sääntöjen mukaan pelaajalla voi kuitenkin olla sekä pieni että suuri varasto, joihin molempiin voi varastoida. Tämä on selitetty myöhemmin suuren varaston kohdalla. Suomeksi kohta on vielä tulkinnanvaraisempi, joten se olisi kannattanut muotoilla toisin:

- (5) Kaikille muille tuotteille on löydettävä tilaa pelaajan varastosta (pienestä tai suuresta).  
(Tuovinen, Puerto Rico)

Suomeksi voi siis helposti tulkita, että pelaaja voi varastoida vain yhteen varastoon. Virheellinen sääntötulkinta voi ”rikkoa” pelin kokonaan ja pelaaminen voi olla mahdotonta tai ainakin mielekkyys voi kärsiä. Oikeastaan lähtötekstin analyysi ei kuulu käännöksen käytettävyysheuristiikkoihin, mutta on kyllä tärkeää lautapelin kääntämisessä ja linkittyy Suojasen & Tuomisen heuristiikkaan 8 (Lähtötekstin ja kohdetekstin vastaavuus). Jos käännös tehdään aiemmin muilla kielillä julkaistuun peliin, lähtötekstin virheiden listaus voi olla saatavilla jo valmiina. Julkaisija tai harrastajat ovat voineet jo koota pelin säännöistä löytyneet virheet ja näihin ratkaisut. Nämäkin kannattaa aina tarkistaa Boardgamegeekistä, joka on paitsi pelaajalle myös kääntäjälle hyödyllinen työkalu.

Harjun heuristiikkaa 4.3 eli julkaisijoiden sanasto- tai termikäytäntöjä en voinut arvioida, koska käytäntöjä ei julkaisijoiden vastausten mukaan ole, tai ainakaan ne eivät ole vakiintuneita. Lautapeliin sääntökirjoista löytyy yleensä ainakin nämä perusosiot: 1. pelin taustatarina ja – puitteet lyhyesti, 2. komponenttilistaus, 3. alkuvalmistelut, 4. pelin kulku ja 5. pelin päättyminen. Varsinaista termistöä näille ei ole muodostunut suomenkielisiin käännöksiin, vaan vaihtelua osioiden otsikoinnissa on paljon. Esimerkiksi komponenttilistan otsikkona näkee ainakin seuraavia: *Sisällys* (Puerto Rico), *Sisältö* (Alhambra), *Pelimateriaali* (Ubongo), *Pelin osat* (Pingwin) tai ei otsikkoa ollenkaan vaan pelkät komponenttien kuvat (Chinatown). Itse olen tässä tutkielmassa käyttänyt sanaa *komponentti*, jota kokemukseni mukaan peliharrastajat käyttävät. Muutkin yleisimpien osioiden otsikot vaihtelevat paljon. Esimerkiksi alkuvalmisteluita kuvataan seuraavien otsikoiden alla: *valmistelut* (Marrakech), *alkuvalmistelut* (Chinatown), *pelivalmistelut* (Alhambra). Ainakaan tässä suhteessa siis lautapelisuomennosten sanasto ei ole vielä vakiintunut. Ehkäpä aika olisi kypsä sanaston laatimiselle? En tietenkään

voi olla täysin varma, onko Puerto Ricoa käännettäessä ollut voimassa tai sitä varten laadittu tapauskohtaista sanastoa tai termistöä, mutta en siis sitä voinut arvioida.

## 5.4 Alustavat heuristiikat lautapelikäännökselle

Edellisissä alaluvuissa käsitellyt heuristiikat vaikuttivat sopivan pääsääntöisesti myös lautapelikäännöksen käytettävyyden arvioimiseen. Näistä olen nyt koonnut yhden yhteisen alustavan listan lautapelikeskeisiksi heuristiikoiksi. Kuten aiemmin mainittua Harjun listalla oli varsinaisten heuristiikkojen lisäksi yleisiä käänösprosessiin liittyviä ohjeita ja periaatteita. Ne ole jättänyt pois tältä listalta. Osaa heuristiikoista muokkasinkin aiemman käsittelyn perusteella lautapelispesifimpään muotoon. Ryhmittelin heuristiikat teemoittain ja yhdistelin niitä alaotsikoiden alle, jotta pitkää listaa olisi helpompi käsitellä. Kussakin heuristiikassa on Suojasen & Tuomisen mallin mukaisesti kysymykset, joiden avulla kääntäjän on helppo arvioida kyseistä heuristiikkaa ja löytää rikkeitä. Samaa kysymysmallia on käyttänyt myös Juho Suokas väitöskirja-artikkelissaan Usability Methods in Translation Evaluation: Heuristic Evaluation and Usability Testing (2016) käänöksen heuristisen arvioinnin testauksessa.

### Taulukko 4. Alustavat lautapeliheuristiikat

1. Tiedonhaku	
Tiedon löytäminen	1.1 Löytääkö tiedon helposti ja nopeasti? Onko ohjeessa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sisällysluettelo</li> <li>• hakemisto</li> <li>• sääntötiivistelmä</li> <li>• lukuohje</li> <li>• havainnolliset, numeroidut otsikot</li> <li>• ongelmanratkaisuosio?</li> </ul>
	1.2 Onko tehtävät esitetty siinä järjestyksessä kuin ne suoritetaan? Onko vaiheet numeroitu?
Erilaiset käyttäjät	1.3 Ottaako käänös huomioon erilaiset käyttäjät ja heidän tiedonarpeensa?
	1.4 Onko kokeneelle käyttäjälle pikaohjeet tai onko niille tarvetta?
	1.5 Jos säännöissä on erikseen aloittajien peli ja täysi peli, erottuvatko ne toisistaan? Voiko täyden pelin säännöt lukea ilman, että aloittajan pelin säännöt on luettu?
	1.6 Oletko kokeillut pelata peliä käänöksen avulla? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Onnistuuko pelin oppiminen käänöksellä?</li> <li>• Onnistuuko opettaminen?</li> <li>• Onko käyttäjäkokemus odotusten mukainen?</li> </ul>
2. Johdonmukaisuus	
Puhuttelu	2.1 Käytetäänkö yksikköä ja monikkoa johdonmukaisesti?
	2.2 Käytetäänkö imperatiivia ja passiivia johdonmukaisesti?

Kieli ja sanasto	2.3 Onko kaikissa komponenteissa johdonmukainen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• tyyli</li> <li>• rekisteri</li> <li>• fraasit</li> <li>• termistö?</li> </ul>
	2.4 Jos käännettävälle pelille tai pelisarjalle on olemassa sanasto, noudatetaanko sitä?
	2.5 Onko rakenteeltaan erilaiset mutta merkitykseltään samat lähtötekstin virkkeet tai muut tekstinosat käännetty käyttäen samaa kohdekielen virkettä tai rakennetta?
<b>3. Luettavuus</b>	
Visuaalisuus	3.1 Onko käänнос visuaalisesti vaivaton lukea? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erottuuko teksti taustastaan?</li> <li>• Onko kappaleiden välissä tyhjä rivi, ei kappaleiden sisennystä?</li> <li>• Onko väreissä hyvä kontrasti?</li> <li>• Onko fontti tarpeeksi suuri?</li> <li>• Onko käytössä selkeä antiikvafontti?</li> </ul>
Tehokeinot	3.2 Onko tärkeät kohdat tai sanat erotettu esimerkiksi lihavoinnilla tai muilla tehokeinoilla? Onko tehokeinoja käytetty johdonmukaisesti?
	3.3 Ovatko esimerkit havainnollisia ja motivoivia?
<b>4. Virheiden hallinta</b>	
Virheet	4.1 Onko lähtötekstissä virheitä, puutteita tai epäjohdonmukaisuuksia?
	4.2 Onko kaikki relevantti lähdemateriaali käännetty? Vastaako käänнос spesifikaatiota?
	4.3 Onko käännökssä <ul style="list-style-type: none"> <li>• sisällöllisiä virheitä</li> <li>• huolimattomuusvirheitä</li> <li>• kirjoitusvirheitä.</li> </ul>
	4.4 Ovatko termit oikein, ymmärrettäviä ja yhtenäisiä kaikissa pelin osissa?
Ymmärrettävyys	4.5 Esiintyykö lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä eli kielellistä tai rakenteellista häiriötä?
	4.6 Onko käänнос linjassa kulttuurisen kontekstinsa kanssa? Olisiko tarvetta kulttuuriselle adaptaatiolle? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Käytetäänkö suomalaisia nimiä (esimerkeissä pelaajanimet, historiallisten hahmojen nimet, kaupunkien nimet jne.)?</li> <li>• Onko tekstissä turhia vierasperäisiä sanoja tai termejä?</li> </ul>
	4.7 Vastaako käänнос kyseisen pelityypin konventioita? Ovatko esimerkiksi termit ja käännökssen rekisteri tekstilajiin sopivia?
	4.8 Onko informaatio esitetty positiivisessa muodossa mieluummin kuin kieltoina?
	4.9 Onko mahdolliset väärinymmärtämisen riskit minimoitu?
	4.10 Opastaako käänнос ongelmatilanteissa?

Heuristiikka 1 *tiedonhaku* on hyvin yksinkertainen tarkistuslista, jonka avulla tutkitaan, onko tiedonhaun apukeinot käytössä. Heuristiikka 2 *johdonmukaisuus* keskittyy tekstin yhtenäisyyteen: onko käytetty vain johdonmukaista ratkaisua yksikön/monikon tai imperatiivin/passiivin käytössä, ja ennen kaikkea ovatko ratkaisut tekstin funktion mukaisia. Heuristiikka 3 *luettavuus* keskittyy tekstin ulkoasuun. Heuristiikkaan 4 *virheiden hallinta* olen koonnut paitsi virheiden tarkistukseen myös ymmärrettävyyteen liittyvät heuristiikat.

Alustava lista on vielä varsin pitkä, koska tässä vaiheessa poistin vain yleisluontoisimmat heuristiikat ja lisäsin joitakin Puerto Ricon arvioinnissa nousseita. Seuraavaksi testaan tämän heuristiikkalistan aidossa käännöstyössä suomentamalla Vasco da Gama -pelin ja arvioimalla sen näillä heuristiikoilla. Tavoite on tarkentaa listaa seuraavassa työvaiheessa.

## 6 VASCO DA GAMA -PELIN SUOMENNOKSEN ARVIOINTI

Tutkimukseni seuraavassa vaiheessa käytin edellisessä luvussa laadittuja heuristiikkoja käytännön käännoistyössä. Olin alun perin suunnitellut testaavani alustavan heuristiikkalistani suomentamalla jonkin jo julkaistun pelin, kun Lautapelit.fi tiedusteli sähköpostitse mahdollisuutta kääntää myöhemmin saman vuonna julkaistava Vasco da Gama -lautapeli. Tässä avautui tilaisuus testata heuristiikkoja aidossa toimeksiannossa. Tässä luvussa kuvaan käännösprosessia, arvioin heuristiikkalistan toimivuutta oikeassa käännöstyössä ja arvioin miten kääntäjä pystyy vaikuttamaan käytettävyyteen. Samalla pohdin itse Vasco da Gama -pelin käytettävyyttä.

Ihannetilanteessa lautapeli on valmis käännöstyötä aloitettaessa ja kääntäjällä on pelin fyysinen kopio käytössä. Näin ei aina voi toimia, vaan kääntäjällä voi olla käytössään vain käännettävät tekstit sähköisessä muodossa. Näin kävi myös Vasco da Gaman kääntämisessä. Peli julkaistiin samaan aikaan useissa eri maissa ja useilla eri kielillä, eikä peli ollut käännösvaiheessa vielä valmis. Käytettävissäni ei siis ollut valmista peliä tai edes kuvia fyysisistä komponenteista, vaan tein käännöstyön pelkän sähköisen ohjekirjatiedoston pohjalta. Suomensin Vasco da Gaman englanninkielisestä versiosta, joka oli käännetty alkukielestä italiasta. Käännösprosessin aikana sääntökirja muuttui vielä monilta osin, minkä takia käännöksestä tehtiin lukuisia versioita. Kun toimeksianto oli sovittu Lautapelit.fin kanssa, pelin graafinen suunnittelija lähetti minulle englanninkieliset säännöt PDF-tiedostona. Mitään muuta materiaalia ei ollut käytettävissä, koska sitä yksinkertaisesti ei ollut vielä olemassa kuin prototyypimuodossa. Lisähaasteena käännös tehtiin suoraan painoasuun. Olin vastuussa niinkin pienistä asioista kuin tekstin välistyksestä ja tavutuksesta. Kokemukseni mukaan typografiset seikat eivät kuulu oleellisesti tai ollenkaan lautapelikäntäjän työhön, mutta projektista ja julkaisijasta riippuen kääntäjällä voi olla varsin laajat vaikutusmahdollisuudet ja vastuut.

Minun työni oli kääntää Vasco da Gaman sääntökirjan ja pelin myyntipakkauksen tekstit. Lähtötekstini oli englanninkielinen painoasuinen tiedosto, mutta minä käänsin pelkkää tekstiä tekstitiedostoon, jonka lähetin sähköpostitse Italiaan pelin graafiselle suunnittelijalle, joka teki myös suomenkieliseen version taiton. Lisäsin tekstiini huomioita ja käytin tehokeinoja, jotta hän pystyisi päättelemään, mikä teksti kuului layoutissa mihinkin paikkaan, koska luonnollisesti hän ei suomea ymmärtänyt. Taiton jälkeen hän lähetti uuden version takaisin

PDF-tiedostona, johon minä tein korjauksia ja kommentteja. Tällaisessa prosessissa tulee luonnollisesti ongelmia esimerkiksi rivityksen, tavutuksen ja muiden typografisten seikkojen kohdalla. Varsinkin tavutus oli hankalaa, koska graafisella suunnittelijalla ei ollut käytettävissään suomenkielistä tavutusta, joten käytännössä minun piti käsin käydä läpi jokainen tekstin rivi jokaisen muutoksen jälkeen.

Iteratiivisen prosessin luonteen mukaisesti tein käännöksestä useita eri versioita ja ulkoasua viilattiin lukuisia kertoja vielä muutamia viikkoja ennen julkaisua. Mainittakoon, että Lautapelit.fi julkaisi pelin kaksikielisenä versiona, eli sääntökirjassa on myös ruotsinkieliset säännöt. En ollut missään vaiheessa yhteydessä ruotsinkielisen version kääntäjään. Kun tiedustelin, olisiko käännösratkaisuja syytä koordinoida, Lautapelit.fi antoi meille kummallekin vapaat kädet tehdä omat ratkaisumme. Mitään varsinaisia ohjeita, sanastoja tai käännösmuisteja ei ollut saatavilla.

Arvioin Vasco da Gaman käännöksen laatimallani alustavalla heuristiikkalistalla. Samalla muokkasinkin listaa ilmenneiden ongelmien tai kehitysajatusten perusteella. Käsittelen tässä listan kaikki osa-alueet ja heuristiikat samalla avaten, miten ne toimivat aidossa tilanteessa, ja arvioin niiden käyttökelpoisuutta tämän käännöksen kohdalla ja myös yleisemmin lautapelikäntämisessä, mikäli tämän projektin aikana ilmeni sellaista, jota ei jo aiemmissa luvuissa ole käsitelty.

## 6.1 Tiedonhaku

Ensimmäiseksi käsittelen tiedonhakuun liittyvät käytettävyysongelmat, joita ilmeni lähes jokaiseen heuristiikkaan liittyen. Avaan taulukkoon listattuja ongelmia tarkemmin alla.

**Taulukko 5. Tiedonhakuun liittyvien heuristiikkojen rikkeet Vasco da Gamassa**

<b>Käytettävyysongelman kuvaus</b>	<b>Heuristiikka, jota rikotaan</b>
Ei lukuohjetta	1.1 Löytääkö tiedon helposti ja nopeasti? Onko ohjeessa lukuohjetta?
Ei sääntötiivistelmää	1.1 Löytääkö tiedon helposti ja nopeasti? Onko ohjeessa sääntötiivistelmää?
Ei hakemistoa	1.1 Löytääkö tiedon helposti ja nopeasti? Onko ohjeessa hakemistoa?
Ei ongelmanratkaisuosiota	1.1 Löytääkö tiedon helposti ja nopeasti? Onko ohjeessa ongelmanratkaisuosiota?

Vaiheittaisia tehtäviä ei ole numeroitu, vaan niissä käytetään aakkostamista luettelomerkkinä	1.2 Onko tehtävät esitetty siinä järjestyksessä kuin ne suoritetaan? Onko vaiheet numeroitu?
Erilaiset käyttäjät	1.3 Ottaako käännös huomioon erilaiset käyttäjät ja heidän tiedonarpeensa?
Ei pikaohjeita	1.4 Onko kokeneelle käyttäjälle pikaohjeet tai onko niille tarvetta?
Peliä ei voinut pelata, koska sitä ei vielä ollut olemassa.	1.6 Oletko kokeillut pelata peliä käännöksen avulla?

Heuristiikka 1.1 edellyttää hakemistoa tiedonhakua varten. Vasco da Gaman englanninkielisessä tekstissä ei hakemistoa ollut. Ehdotin hakemiston lisäämistä, mutta se ei ollut mahdollista koska layout oli jo lyöty lukkoon eikä sille tilaa löytynyt. Tässä tapauksessa säännöt ovat sen verran lyhyet, että selailemallakin haluttu tieto löytyy, kunhan muuten teksti on sujuvaa ja luettavaa, mutta hakemisto toki nopeuttaisi ja helpottaisi tiedonhakua.

Vasco da Gamassa ei ole myöskään sääntötiivistelmää eikä lukuohjetta. Mitään käyttäjien luomia apujakaan tähän peliin ei löytynyt Boardgamegeekistä, koska peliä oli vielä julkaisematon. Viisi vuotta julkaisun jälkeen oli saatavilla jo useita pelaajien laatimia aputiedostoja useilla kielillä, mukaan lukien kahden sivun sääntötiivistelmä, jonka on tarkistanut pelin suunnittelija. Lisäksi pelin Boardgamegeek-sivulla on kymmenittäin sääntökysymyksiä, joista voi kartoittaa hankalia tai tarkennusta vaativia sääntöjä. Näitäkään ei ollut saatavilla Vasco da Gamaa käännettäessä, mutta mikäli käännettävänä on jo aiemmin muualla julkaistu peli, kääntäjän kannattaa käyttää hetki lukeakseen havaitut sääntöongelmat ja tarkentaa niitä suomennokseen. Tämä kannusti lisäämään heuristiikkalistan ohien lisäohjeen *Oletko tarkistanut Boardgamegeekistä tai julkaisijan sivuilta yleisimmät sääntökysymykset ja keskustelut?*

Tiivistelmä olisi mielestäni ollut hyödyllinen, mutta kääntäessä en kokenut tarvetta lukuohjeelle. Toisaalta pelitermien (*Numeroalue, Järjestysnumero, Toimintopaikka, Toimintokiekko* jne.) korostaminen isoilla alkukirjaimilla olisi hyötynyt selityksestä, kun niin päätettiin tehdä vastoin konventioita. Toki jälkikäteen parempi vaihtoehto olisi ollut olla käyttämättä isoja alkukirjaimia. Vasco da Gamassa ei myöskään ole sisällysluetteloa, mutta verraten lyhyessä sääntökirjassa en kokenut sitä merkittäväksi puutteeksi. Myöskään ongelmanratkaisuosiota sääntökirjassa ei ole, enkä osannut sitä mitenkään luodakaan, koska en

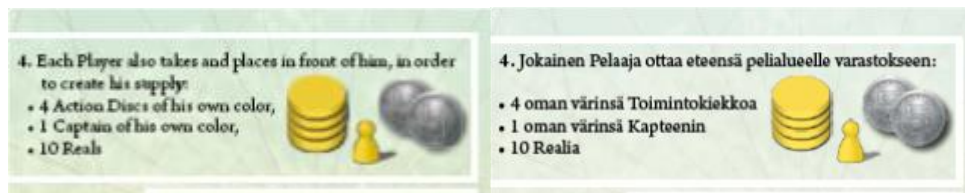
pystynyt pelaamalla ongelmia havaitsemaan, eikä pelistä ollut muidenkaan pelikokemuksia. Vaiheittaiset tehtävät on luetteloitu, mutta luettelomerkkinä käytettiin aakkostamista, koska numerointia oli käytetty itse pelin vaiheiden järjestyksen osoittamiseen. Jälkikäteen arvioituna numerointi olisi ollut parempi myös vaiheittaisten tehtävien esittämiseen.

## 6.2 Johdonmukaisuus

**Taulukko 6. Johdonmukaisuuteen liittyvien heuristiikkojen rikkeet Vasco da Gamassa**

Käytettävyysongelman kuvaus	Heuristiikka, jota rikotaan
Puhuttelu on johdonmukainen, mutta käytetään vain yksikön kolmatta persoonaa.	2.1 Käytetäänkö yksikköä ja monikkoa johdonmukaisesti?
Imperatiivia ei käytetä ollenkaan.	2.2 Käytetäänkö imperatiivia ja passiivia johdonmukaisesti?

Heuristiikat 2.1 (Käytetäänkö yksikköä ja monikkoa johdonmukaisesti) ja 2.2 (Käytetäänkö imperatiivia ja passiivia johdonmukaisesti) kysyvät siis johdonmukaisuutta puhutteluun, mutta eivät erittele missä tilanteissa mitäkin pitäisi käyttää. Vasco da Gama ei varsinaisesti siis riko näitä heuristiikkoja, mutta näitä mietin kaikkein eniten käännoistyössä. Aiemmissa luvuissa on pohdittu lautapeliin puhutteluratkaisuja ja havaittu, että ne näyttävät eroavan käyttöohjeen konventioista. Siksi halusin Vasco da Gamassa valita käyttöohjeesta tyystin poikkeavan ratkaisun, eli tehdä koko teksti ilman imperatiivia. Aivan vastaavaa ratkaisua en ole tavannut yhdestäkään pelistä, mutta halusin erityisesti kokeilla tätä lähestymistapaa ja testauttaa sitä myös pelaajilla. Lähtötekstissäni oli imperatiivia, mutta siinäkin imperatiivia ei käytetty läheskään kaikissa paikoissa, joissa olisi voinut. Esimerkkinä sivun 3 ohje pelaajien pelinappuloista liittyen pelin alkuvalmisteluihin (kuva 3):



**Kuva 3. Vasco da Gaman puhuttelu.**

Oletan, että tällainen geneerinen ohje luetaan oikein sääntönä, mutta saman olisi toki voinut kääntää monikon imperatiivissa *Ottakaa...* tai yksikön imperatiivissa kohdan voisi kääntää

muotoon: *Anna/jaa jokaiselle pelaajalle....* Passiivi olisi tässä kohdassa erikoinen ratkaisu, mutta kuten aiemmin Karppela mainitsi, ehkä sekin olisi mahdollinen: *pelaajien eteen asetetaan....*

Tekstissä tuli vastaan myös kohtia, joissa imperatiivi olisi tuntunut kömpelöltä. Tällainen on esimerkiksi *The Player whose Action Disc is placed....* Tällaisen rakenteen voisi ehkä kääntää *jos/kun toimintokiekkosi... -tyyppisellä rakenteella, mutta geneerinen valinta tuntuu helpommalta lukea ja ymmärtää.*

Kuten aiemmin on mainittu, teknisessä viestinnässä imperatiivia suositetaan aina vaiheittaista tietoa antavissa toimintaohjeissa. Ament (2007, 178) antaa yksiselitteisen suoran ohjeen käyttäjä aktiivien ja imperatiivien aina kun mahdollista. Koska imperatiivin vaatimus on käyttöohjeissa toimiva, joskaan ei aina täydellisesti noudatettu, säilyttäisin sen heuristiikoissa, mutta monikko/yksikkövalinta riippuu siitä, halutaanko sääntökirjaa luettavan ääneen usealle kuuntelijalle vai ei. Aiemmin esitelty Tuovisen logiikka pelivaiheiden kautta tehtävästä ratkaisusta olisi tässä luultavasti toimiva lähtökohta: ” pyrin kääntämään suorat ohjeet yksikön tai monikon imperatiivissa sen mukaan, montako tekijöitä on, ja yleiset ohjeet passiivissa”. Vaikka informaatiotyyppien sekoittamista ei suositellakaan, vaikuttaisi Tuovisen linja johdonmukaisena toimivalta. Ehdottomasti puhuttelua kannattaa kääntäjän pohtia ja valita tietoinen johdonmukainen strategia. En yhden kokeilun perusteella voi kokeilemaani strategiaa suositella mutta en myöskään tyystin tyrmätä. Tämä kaipaa selvästi lisää tutkimusta.

### 6.3 Luettavuus

**Taulukko 7. Luettavuuteen liittyvien heuristiikkojen rikkeet Vasco da Gamassa**

Käytettävyysongelman kuvaus	Heuristiikka, jota rikotaan
Tehokeinoja on liikaa ja etenkin isojen alkukirjainten käyttö on epäonnistunut valinta	3.2 Onko tärkeät kohdat tai sanat erotettu esimerkiksi lihavoinnilla tai muilla tehokeinoilla? Onko tehokeinoja käytetty johdonmukaisesti?
Huonoja rivinvaihtoja, jotka haittaavat visuaalisuutta	3.1 Onko käännös visuaalisesti vaivaton lukea?
Esimerkkejä on tiivistetty ehkä liikaa	3.3 Ovatko esimerkit havainnollisia ja motivoivia?

Visuaalisuusheuristiikat osoittautuivat tärkeiksi Vasco da Gamassa. Niihin liittyviä rikkeitä oli useita ja tässä työssä pääsin itse tekemään suuren osan typografisista valinnoista. Ainakin

teoriassa pystyin vaikuttamaan hyvin moniin tekstin visuaalisiin ominaisuuksiin (kuvitukseen tai muihin graafisiin elementteihin en voinut vaikuttaa). Kaikissa käännösprojekteissa kääntäjä ei pääse näihin lainkaan vaikuttamaan, mutta Vasco da Gaman käännös osoitti, että typografia voi vaikuttaa käytettävyyteen paljon.

Lautapelijulkaisijoiden kanssa käymieni keskustelujen mukaan tekstin tyyli (Suojasella *readability*) on aina kääntäjän muokattavissa, mutta Suojasella luettavuuden toinen osatekijä *legibility* eli typografiset seikat ei välttämättä. Graafinen suunnittelu lautapeleissä tehdään usein tuotteen valmistusvaiheessa ennen kuin kääntäjä on mukana prosessissa, mutta tapauskohtaisesti kääntäjällä voi olla vaikutusmahdollisuuksia myös lopulliseen painoasuun. Osa suomalaisista lautapelijulkaisijoista tekee pelin kokonaan talon sisällä, joten kääntäjä voi vahvoin perustein ehdottaa mitä tahansa muutosta lopputuotteeseen. Visuaaliset keinot, kuten kuvat ja kaaviot eivät yleensä ole kääntäjän muokattavissa, eivätkä ne usein edes kuulu kääntäjien erikoisosaamiseen. Sen sijaan typografiset valinnat, kuten korostuskeinot, voivat hyvin olla kääntäjän päätettävissä ja kohdekieleen lokalisoitavissa tai vähintäänkin ehdotettavissa taittajalle.

Vasco da Gaman englanninkielisen sääntökirjan fonttiratkaisut olivat mielestäni selkeitä ja onnistuneita lukuun ottamatta sääntökirjan ensimmäisessä osassa käytettyä tyyliteltyä kirjasintyyppiä, jonka lukeminen on työlästä eikä siksi ainakaan paranna käytettävyyttä. Vähintäänkin ensimmäisen sivun koukeroinen kirjasintyyppi rikkoo siis heuristiikkaa 3.1 (Onko käytössä selkeä antiikvafontti?), eikä sitä pyynnöstänikään muutettu. Fonteja kyllä vaihdettiin suomenkieliseen laitokseen, mutta mielestäni muutos oli täysin kosmeettinen, eikä selkeyttänyt lukemista.

Alkuteksti käyttää monia tehokeinoja muistettavien kohtien esiin nostamiseksi eikä välttämättä johdonmukaisesti. Osa typografisista keinoista on mielestäni onnistuneita, toisia taas en välttämättä ymmärrä. Esimerkiksi sääntökirjan etusivu on kokonaisuudessaan kirjoitettu kursiivilla, millä ei mielestäni saavuteta mitään lisäarvoa ja mikä nähdäkseni vain haittaa lukemista. Ehdotin tätä korjattavaksi suomenkieliseen painokseen, ja sainkin myöntävän vastauksen, mutta lopullisessa painoksessa teksti on kuitenkin kursiivilla, eli tätä heuristiikkaa ei korjattu myöskään. Sääntökirjan ensimmäisen sivun lopussa on irtonainen punaisella painettu lisäys keskitettynä kahden palstan leveydelle sivun keskelle. Punaista väriä ei käytetä tehokeinona missään muualla tekstissä (paitsi esimerkeissä, joissa kuvataan punaisen värin pelaajan toimintoja), eikä keskitystäkään käytetä missään muualla.

Omassa käännöksessäni tämän lauseen sijoitinkin pelin kuvauksen loppuun, mutta taittaja halusi sen kuitenkin siirtää vastaamaan englanninkielisen tekstin mallia. Eli loppujen lopuksi vaikutusmahdollisuuteni jäivät teoreettisiksi ja käytettävyysongelmia jäi korjauksistani huolimatta.

Jälkikäteen ajatellen pahin luettavuusongelma oli valittu tehokeinopaletti. Vasco da Gaman englanninkielinen sääntökirja käyttää pelitermien kuvaamiseen isoa alkukirjainta. Käännöksessä vaihdoin aluksi pientä alkukirjainta ja sanan lihavoitua vastaavissa kohdissa. Tämä teki tekstistä kuitenkin visuaalisesti raskaan luettavan, koska tummennettuja sanoja oli todella paljon. Lisäksi englanninkielinen teksti käytti lihavoitua erilaisten toimintojen nostamiseen esiin, joten siihen tarkoitukseen olisi pitänyt käyttää toista huomiokeinoa. Ensimmäisessä versiossa käytin siihen alleviivausta. Mutta koska näitäkin kohtia oli paljon (ja koska alleviivaustakin käytettiin erittäin tärkeiden sääntöjen kohdalla), tekstin luettavuus kärsi huomattavasti. Tässä kohtaa poikkesin alkuperäisestä suunnitelmastani ja tein käännöksestä version myös alkutekstin huomiokeinoilla ja luetin molemmat käännösversioini kahdella koelukijalla. Molemmat vierastivat aluksi isoja alkukirjaimia, mutta luettuaan molemmat versiot läpi olivat vahvasti sitä mieltä, että alkutekstin valinta oli parempi. Tämän palautteen perusteella päätin käyttää lähtötekstini muotoilua. Tosin lisäsin lihavoituita ja alleviivauksia muutamiin paikkoihin, joihin lähtötekstin linjan mukaan tehokeinot kuuluivat, mutta ne puuttuivat. Nämä muutokset menivät läpi, ja näiltä osin uskon parantaneeni käytettävyyttä, mutta jälkikäteen arvioituna tekstissä on liikaa ja liian monia erilaisia huomiokeinoja.

Käännösprosessissa ilmeni myös selkeä typografinen ongelma tavutuksen kanssa. Suomenkieliset sanat ovat pidempiä kuin englanninkieliset, joten varsinkin sivupalkkien lyhyille riveille ei montaa sanaa mahtunut ilman tavutusta. Ensimmäisissä versioissa riveistä tuli välillä harvan ja epätasapainoisen näköisiä, mikä häiritsi lukemista. Tavutuksia ja rivityksiä viilattiin useita kierroksia, kunnes päästiin minua tyydyttävään lopputulokseen. Tavutukseen liittyvää heuristiikkaa listalla ei ole, mutta sekin voi siis osoittautua visuaalisuutta haittaavaksi tekijäksi pienessä tilassa.

Heuristiikka 3.3 kysyy, ovatko esimerkit havainnollisia ja motivoivia. Vasco da Gamassa esimerkkejä on paljon ja ne ovat havainnollisia, mutta ne on sijoitettu sivupalkkiin niin pieneen tilaan, että suomeksi oli välillä hyvin vaikea mahduttaa tekstiä tilaansa, joten lauseet jäivät välillä hyvin lyhyiksi sähkösanomamaisiksi. Sivun tai palstan sisällä sain lisätä rivejä ja siirrellä asioita hieman, mutta koska useilla aukeamilla oli isoja kuvia pelilaudasta, ei paljon ollut

tehtävissä. Tällaisissa tilanteissa on aina tehtävä kompromisseja ja paikoin ehkä jouduin tiivistämään liian paljon.

## 6.4 Virheiden hallinta

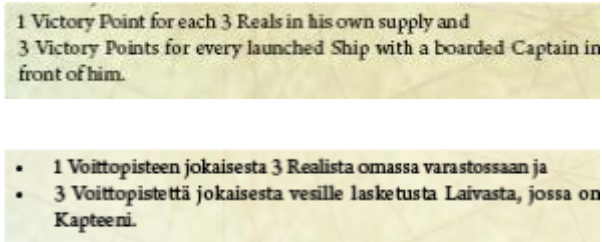
**Taulukko 8. Virheiden hallintaan liittyvien heuristiikkojen rikkeet Vasco da Gamassa**

Käytettävyysongelman kuvaus	Heuristiikka, jota rikotaan
Lähtötekstissä oli runsaasti virheitä ja niitä tuli lisää työn aikana.	4.1 Onko lähtötekstissä virheitä, puutteita tai epäjohtonmukaisuuksia?
Paikannimiä ei käännetty pelilautaan	4.2 Onko kaikki relevantti lähdemateriaali käännetty? Vastaako käänнос spesifikaatiota?
Tulkinnanvarainen loppupisteytys.	4.3 Onko käänöksessä sisällöllisiä virheitä, 4.9 Onko mahdolliset väärinymmärtämisen riskit minimoitu?
Ainakin yksi pilkkuvirhe.	4.3 Onko käänöksessä huolimattomuusvirheitä
Tehokeinojen valinta.	4.5 Esiintyykö lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä eli kielellistä tai rakenteellista häiriötä?
Ei käytetty suomalaisia pelaajanimiä	4.6 Onko käänнос linjassa kulttuurisen kontekstinsa kanssa?
Pelin kuvaus -osio sekoittaa kuvausta ja toimintoja.	4.7 Vastaako käänнос kyseisen pelityypin konventioita?
Kieltoja kuten <i>ei saa siirtää</i> on, mutta vähän.	4.8 Onko informaatio esitetty positiivisessa muodossa mieluummin kuin kieltoina?
Ei ongelmanratkaisuosiota.	4.10 Opaastaako käänнос ongelmatilanteissa?

Virheet ja niiden korjaaminen tulivat tämän työn aikana esille erittäin monta kertaa ja monin tavoin. Lähtötekstissäni oli runsaasti virheitä (heuristiikka 4.1), mikä ei ollut ihme ottaen huomioon, että aloittaessani käännöstyötä englanninkielinen käänнос ja italiankielinenkin sääntökirja olivat vielä kesken. Lähettämäni suomenkieliset tekstit taitettiin Italiassa, mikä aiheutti runsaasti virheitä, joita korjattiin moneen kertaan. Välillä korjattiin jo aiemmin korjattujakin, kun taittaja siirsi tekstiäni väärin paikkoihin. Käännöksestä tehtiin useita versioita ja pieniä ja suurempia virheitä korjattiin useamman kierroksen ajan. Lähtötekstin muuttuessa käännöksen tarkistus piti siis tehdä poikkeuksellisen moneen kertaan ja kääntäjän kontolle jäi paljon sellaisiakin asioita, jotka tavallisesti kuuluvat muulle toimijalle. Varsinkin tässä työssä siis sekä lähtötekstin että käännöksen tarkistaminen oli erityisen tärkeää ja tarkistukseen liittyvät heuristiikat olivat ehdottomasti tarpeellisia.

Työn aikana sain korjattua valtaosan virheistä, mutta lopulliseen käännökseen pääsi ainakin yksi kohta, jossa on väärinymmärtämisen riski mutta joka olisi varmasti vältetty

pelitestauksella, sillä se ilmeni valmiin pelin saatuaani jo ensimmäisellä pelikerralla. Tämä kohta liittyy pelin päättymiseen ja on tulkinnanvarainen myös englanninkielisessä versiossa. Pelin loppupisteytyksessä pelaajat saavat kuvan 4 mukaisesti 3 voittopistettä laivasta, joka on laskettu vesille, mutta jota ei ole lähetetty vielä purjehtimaan.



**Kuva 4. Vasco da Gaman loppupisteytyks.**

Englanninkielisen tekstin perusteella en tätä osannut tulkita oikein, mutta myöhemmin kun sain julkaistun pelin käsiini, se tuntui täysin ilmeiseltä. Uskon, että näin on muidenkin pelaajien kohdalla, joten useimmat varmasti tulkitsevat säännön kuten se on tarkoitettukin. Siksi kyseessä ei ole kriittinen virhe, mutta mahdollisesti ymmärrystä häiritsevä joka tapauksessa. Myöhemmin tarkistin kohdan pelin suunnittelijalta, joka kertoi, että italiankielisessä se on täysin yksiselitteinen. Hän sanoi, että on toki mahdollista, että se on käännöstyön aikana ollut siinäkin epäselvä ja siksi muotoutunut näin muihin kieliversioihin.

Heuristiikkani 1.6 (Oletko kokeillut pelata peliä käännöksen avulla?) kehottaa kääntäjää testaamaan valmiin käännöksen pelaamalla peliä, mutta tässä tapauksessa tämä ei onnistunut, koska peliä ei ollut julkaistu vielä millään kielellä, eikä edes painettu vielä. Yritin simuloida pelikierroksen ilman peliä sääntökirjan kuvien perusteella käyttäen muista peleistä lainattuja komponentteja. Simulointi ei onnistunut käytännöllisesti, mutta yksinkertaisemmassa pelissä olisi voinut toimia. Joka tapauksessa pelin kokeileminen olisi lähes varmasti riittänyt huomaamaan edellä mainitun loppupisteytysvirheen. Siksi kehoitus kokeilemiseen on kääntäjälle hyödyllinen ohje, mutta se ei varsinaisesti ole käännöksen heuristiikka, joten kirjaan sen erilliseksi suositukseksi tämän listan ulkopuolelle.

Tässä käännöksessä ilmeni vasta pelin julkaisun jälkeen heuristiikkaan 4.2 (Onko kaikki relevantti lähdemateriaali käännetty?) liittyvä ongelma. Pelissä on viisi satamakaupunkia sekä viisi historiallista henkilöä, joista osalle on olemassa suomenkielinen käännös. Käytin sääntökirjan ja laatikon käännöksissä luonnollisesti suomenkielisiä versioita, mutta yllätyin kuin julkaistussa pelissä pelilaudassa nimiä ei ole käännetty. Ilmeisesti samaa pelilautaa

käytettiin kaikissa kieliversioissa, mutta sitä ei ollut eritelty spesifikaatiossa. Uskon, että pelaaminen onnistuu kaikilta näinkin, mutta selkeämpää olisi ollut, että sääntökirjassa olisi käytetty samoja nimiä kuin pelilaudassa. Tässä kohdassa siis käännös ei siis ollut myöskään täysin linjassa kulttuurisen kontekstinsa kanssa (heuristiikka 4.6). Myös heuristiikkaan 4.5 liittyvää lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä esiintyy typografisissa seikoissa, joskin tässä oli kyseessä tietoinen valinta korostuskeinoissa (tämä rikkoo samalla myös tehokeinoheuristiikkaa 3.2). Lopullisesta versiosta löytyy lisäksi vähäpätöisiä heuristiikkaa 4.3 rikkovia huolimattomuusvirheitä, kuten ainakin yksi pilkkuvirhe. Kriittisiltä virheiltiltä ja asiavirheiltiltä on kuitenkin vältytty, vaikka niitäkin eri käännösversioissa oli.

Käännös noudattaa hyvin heuristiikkaa 4.8 (Onko informaatio esitetty positiivisessa muodossa mieluummin kuin kieltoina?), mutta joissakin kohdissa kieltoja on käytetty, myös voimakkaita kieltoja. Kieltoja on sääntökirjassa vähän ja ne liittyvät sellaisiin kriittisiin toimintoihin, jotka voisivat rikkoa koko pelin. Tällaiset huomiot on käytännössä pakko kirjoittaa kieltoina. Muuten sääntökirja on kirjoitettu positiivisessa muodossa. Esimerkiksi pelaajan vuoron kuvauksessa: *Kun Toimintokiekko ja Järjestysnumero on pelattu, niitä ei saa siirtää.*

Peligenren konventioiden noudattamisesta (heuristiikka 4.7) nousi esille etusivun pelin kuvaus-osio, joka alkutekstissä poikkesi siitä, mitä ainakin itse odotin. Se yhdisteli pelin taustatarinaa ja pelin konkreettisia toimintoja niin sekavasti, etten itse saanut siitä ymmärrettävää yleiskuvaa pelistä. Suomennoksessa yritin selkiyttää tämän tiedon esittämistä, mutta lukiessani sääntökirjaa uudestaan myöhemmin pitkän tauon jälkeen huomasin, että tämä osio on käännöksessä edelleen epäselvä. Jälkeenpäin ajatellen rohkeampi tyylin muutos olisi kannattanut.

Esimerkeissä ei käytetty suomalaisia pelaajanimiä, mutta vaan pelinappuloiden värejä keltainen, sinun, punainen, musta. Nämä sanat kirjoitettiin myös kyseisellä värillä ja erilaisella kirjasintyyppillä, mikä oli mikä oli ehkä turhaa tehokeinojen käyttö, mutta itse värien käyttö niminä sen sijaan on kokemukseni mukaan varsin yleisesti käytetty ja omasta mielestäni myös toimiva ratkaisu. Lastenpeleissä käytetään yleensä ihmisten nimiä, joten sellaisissa peleissä nimet yleensä suomennetaan. Toisaalta esimerkiksi Terraforming Mars -pelissä nimiä ei ole suomennettu hyvästä syystä, sillä siinä esimerkkipelaajien niminä toimivat tunnetun sci-fi-kirjailijan mukaan Kim, Stanley ja Robinson. Eli tässä rikottiin heuristiikkaa 4.6 (Käytetäänkö suomalaisia nimiä), mutta en sitä tässä yhteydessä laske rikkeeksi, koska käytetyt värit oli kuitenkin suomennettu ja olivat yksiselitteisiä ja johdonmukaisia. Vierasperäisiä termejä Vasco

da Gamassa on käytännössä vain valuutan nimenä käytetty *real*, joka liittyy historialliseen teemaan, joten sitäkö en pidä rikkeenä, vaikka nimellisesti sekin on vastoin heuristiikkaa 4.6.

## 6.5 Koelukijoiden arvioita

Kuten menetelmäluvussa kuvasin, testautin Vasco da Gaman suomennoksen kolmella pelaajalla saadakseni vastauksia myös subjektiivisempiin käytettävyyden osatekijöihin kuten miellyttävyyteen ja ymmärrettävyyteen. Kolmesta pelaajasta yksi oli lautapelikäntäjä, toinen lautapeliharrastaja, kolmas ei tuntenut lautapelejä juurikaan ennen tätä. Kukaan testaajista ei ollut pelannut Vasco da Gamaa, eikä lukenut pelin sääntöjä ennen testiään. Käntäjä ja harrastaja lainasivat pelin minulta ja kokeilivat peliä normaalisti omissa peli-illoissaan. Vähän pelejä pelanneelle toimitin pelin itse ja seurasin paikan päällä, kun hän luki säännöt yhdessä oman peliporukkinsa kanssa ja opetteli pelin pelaamisen. Ensipelien jälkeen kysyin testaajilta yleisvaikutelma pelistä sekä heuristiikkoihin liittyviä kysymyksiä. Kyseessä oli siis epäformaali vastaanottotutkimus (Suojanen ym. 2015, 111) jota käytin oman arviointini tukena. Alla käyn läpi testaajille esittämäni kysymykset ja saamani vastaukset.

### 1. Oliko peli helppo oppia? Riittikö sääntökirjan lukeminen yhden kerran?

Vastaus kysymykseen 1 oli odotetun kaltainen. Pelaamiseen tottuneille peli oli helposti opittava, vaikka sääntökirjaa ei välttämättä pidetty selkeänä tai johdonmukaisena kaikilta osiltaan. Tarkempia vaikeuksia kukaan kolmesta vastaajasta tai ryhmän ulkopuolisista kommentoijista ei osannut eritellä, vaikka niitä jatkokysymyksenä koetin kysyä. Useammasta tuntui, että sääntökirja oli jotenkin sekava. Yksi harvoja tarkennuksia oli, että etusivun kuvaus pelin kulusta sekoitti lukijoita ja olisi ollut jopa parempi jättää teksti kokonaan pois, tai kuvata pelin kulku muutamalla yksinkertaisella lauseella. Lisäksi ihmeteltiin paria kohtaa säännöistä, joissa viitattiin johonkin myöhemmin selitettävään. Tekstin sisäiset viittaukset koettiin siis lukemista haittaavina, ainakin jos viitattiin tekstissä eteenpäin.

Pelejä vähemmän pelanneen mukaan pelin oppiminen kertalukemisella oli mahdotonta, koska muistettavaa oli liian paljon. Toisaalta heti ensimmäinen pelikerta meni sääntöjen puitteissa oikein, kun pelin aikana tarkistettiin sääntökohtia sääntökirjasta. Kokeneetkaan pelaajat eivät yhdellä lukukerralla selvinneet, vaan sääntöjä piti tarkistaa useaan otteeseen.

### 2. Mitkä kohdat jäivät epäselväksi. Mitä kohtia oli hidas lukea?

Kysymykseen 2 löytyi yksi selvä vastaus yhdeltä testaaajalta. Pelin eräässä sääntökohdassa mainitaan, että pelaaja voi valita, ottaako merimiehen pelilaudalta vai pussista. Käännöksessäni kohta on selitetty näin:

- (6) Jokaisesta lähettämästään Laivasta Pelaaja saa välittömästi Sataman kohdalla kuvatun ilmaisen bonuksen, jonka voi käyttää heti: Terra de Boa Gente: 1 Merimies (otetaan Värväysalueelta tai pussista Pelaajan valinnan mukaan). (Aulu, Vasco da Gama)

Sääntökirja ei siis kerro yksiselitteisesti, otetaanko merimies sokkona vai saako pelaaja valita haluamansa. Yleensä lautapeleissä pussista nostettava nappula otetaan sokkona, ja myös Vasco da Gamassa eräässä toisessa pelivaiheessa pussista nostetaan pöydälle satunnaisia nappuloita. Tämä ei ollut varsinaisesti käännöksen virhe, sillä englanninkielinen sääntökirja ei tätä tarkemmin määrittele. Tästä ongelmasta on käyty pitkä keskustelu myös Boardgamegeekissä, jossa molempia mielipiteitä perusteltiin. Lopulta kysymykseen saatiin vastaus pelin suunnittelijalta: pussista otetaan sokkona satunnainen merimies (Mori 2010).

Lukemista ei varsinaisesti koettu hitaaksi, mutta yksi testaaajista oli sitä mieltä, että välillä teksti oli liian tiivistä eli yhdessä lauseessa oli liikaa informaatiota. Sivupalkin osalta olin tätä vähän pelännytkin, mutta ilmeisesti myös pääpalstalla oli liiallista tiivistämistä. Lautapelikäntämisessä on välillä tehtävä kompromisseja, mutta tietenkään ei pitäisi tiivistää liikaa ymmärryksen kustannuksella. Kääntäjä ei välttämättä itse huomaa liiallista tiivistämistä, koska kääntäjä tuntee tekstin varsin hyvin luettuaan ja käsiteltyään sitä useita kertoja.

3. Onnistuiko pelin pelaaminen oikein ensimmäisellä kerralla? Jos jotain piti etsiä sääntökirjasta, löytyikö vastaus vaivatta?

Kolmas kysymys käsitteli tiedonhakua, joka kaikilta lukijoilta oli onnistunut varsin hyvin. Yhtään spesifiä ongelmaa ei sen suhteen tullut, vaikka hakemistoa sääntökirjassa ei ollut, eikä numerointiakaan juuri käytetty. Tästä voidaan ehkä tehdä johtopäätös, että sääntökirjan esitys oli loogista ja että tämän mittaisesta kirjasta tiedonhaku on nopeaa joka tapauksessa. Myöhemmin kuulin peliä pelanneilta, että pitkän tauon jälkeen peliin palatessa joutui sääntöjä etsimään sääntökirjasta ja silloin niitä oli hankala löytää, mikä viittaa siihen, että tieto on kyllä esitetty loogisessa järjestyksessä uudelle pelaajalle, mutta hakemiston tai muiden hakemista tukevien keinojen puute haittaa myöhempää tiedonhakua. Kun kirjan järjestys ei ole enää tuoreessa muistissa, hakemistosta tai hakusanaluettelosta voisi olla huomattava apu.

4. Oliko tekstissä jotain kohtia, sanoja tai tyylliseikkoja, jotka häiritsivät lukemista?

Isojen kirjainten käytöstä huomiokkeinona tuli odotetusti palautetta. Tosin palautteen antajat olivat sitä mieltä, että ratkaisu häiritsi eniten ensimmäisen sivun kohdalla ja enimmäkseen unohtui pian. Vaikka ratkaisu ainakin välttävästi toimikin, oli se näin vuosien perspektiivillä väärä, eikä sitä voi suositella, vaan korostukseen tulee käyttää muita keinoja. Sillä ei koettu olevan ainakaan positiivisia vaikutuksia, ja osaltaan se varmasti vaikutti aiemmin mainittuun tuntemukseen siitä, että sääntökirja oli jotenkin sekava. Tämä liittyy Nielsenin (1993, 15). käytettävyyssosatekijöistä miellyttävyyteen, eli käyttäjän subjektiiviseen tyytyväisyyteen. Näistä vastauksista päätellen huomiokkeinovalintani eivät olleet onnistuneita.

## 5. Mitä mieltä olit puhuttelutyylissä?

Itselleni mielenkiintoisin kokeilu tässä käännöstyössä oli suoran puhuttelun poistaminen kokonaan käännöksestä. Vastaukset kysymykseen puhuttelutyylissä olivat ehkä hieman yllättäviä, sillä yksikään lukijoista ei ollut pannut merkille suoran puhuttelun puuttumista, eikä pitänyt yksikön kolmannen persoonan ja passiivin käyttöä ollenkaan erikoisena. Eli tämä vahvistaa aiempaa havainta, että geneerinen kieli on odotuksenmukaista säännöissä ainakin tietyissä kohdissa. Yksikään testajaista ei osannut arvioida, olisiko imperatiivi muuttanut viestiä jollakin tavalla.

Yksi lukijoista kaipasi sääntökirjan alkuun kehotusta kokeilla tehdä kuvatut toimet samalla kun lukee sääntöjä. Lukija kaipasi siis lukuohjetta, mikä viittaa siihen, että suoran puhuttelun poistaminen vaikutti lukemiseen. Jos olisin käyttänyt imperatiivia, olisivatko testajat kokeilleet tehdä ohjeiden mukaisesti ilman erillistä huomautusta? Esimerkiksi jos sääntökirja sanoisi *asetta/asettaka pelinappulat pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla*, eikä *pelinappulat asetetaan...*, olisi testaja todennäköisesti kokeillut tehdä näin. Puhuttelukysymys ei luonnollisesti näillä näytöillä ratkennut, mutta kallistuisin imperatiivin käytön puoleen. Edellisen perusteella voisi mielestäni perustellusti väittää, että imperatiivi toimisi paremmin.

Käännöstyön kokemuksen, oman arviointini ja saamieni palautteiden perusteella laadin uuden version lautapeliheuristiikoista. Esittelen päivitetyn listan seuraavassa alaluvussa.

## 6.6 Lautapeliheuristiikkojen päivitys

Alustava heuristiikkalistani oli 24-kohtaisena varsin pitkä, koska olin tietoisesti ottanut siihen mukaan paljon sellaisia heuristiikkoja, joita halusin arvioida vielä uudestaan ennen listalta

jättämistä. Tässä päivitetystä versiossa olen tiivistänyt listalle olennaisesti lautapelikäntämiseen liittyvät kohdat ja muotoillut niistä mahdollisimman helposti käytettävän listan.

Tiedonhakuosion tiivistin kahteen olennaisimpaan heuristiikkaan poistamalla erilaisten käyttäjien alaotsikon heuristiikat kokonaan. Erilaiset käyttäjät otetaan jo huomioon, kun tiedon löytämisen heuristiikan kohdat täyttyvät. Pelin kokeilemiseen liittyvän heuristiikan siirsin pois listalta erilliseen lautapelikäntäjän lisäohjeistukseen.

Johdonmukaisuusosiota järjestelin, yhdistelin ja muotoilin selkeämmäksi. Tähän osioon myös lisäsin heuristiikan *flavor textiin* liittyen, koska edellisessä vaiheessa kävi ilmi, että se helposti sekoittuu pelin tehtävänkuvaukseen.

Luettavuusosion heuristiikat ovat eniten käännöskohtaisia, eli käntäjä harvoin pääsee vaikuttamaan kaikkeen. Muotoilin osion niin, että pääkohdat ovat visuaalisuus ja tehokeinot, joihin varmasti voi vaikuttaa vähintäänkin jollain tasolla. Vasco da Gaman käännöstyön aikana lautapelaajien kanssa keskustellessani nousi esiin värien käyttö. Eräs testaajistani on värisokea, ja hänelle tuottaa välillä suuria vaikeuksia erottaa komponenttien ja sääntökirjojen värejä. Varsinkin, jos värillä on jokin merkitsevä funktio, tulisi värit valita huolella, tai mahdollisesti käyttää jotain muuta tehokeinoa. Värien sekoittuminen on merkittävä käytettävyyden este osalle käyttäjistä. Tämän vuoksi lisäsin värien kontrasteihin liittyvän kysymyksen heuristiikkaan.

Virheiden hallintaan liittyen järjestelin heuristiikkoja uudestaan ja nostin spesifikaation vastaavuuden omaksi heuristiikakseen. Lisäsin heuristiikkaan 4.1. huomion katsoa ohjeen 1 eli kehotuksen lukea Boardgamegeekistä sääntökysymykset. Virheiden lisäksi tämän osion toisena alaotsikkona on ymmärrettävyys, joka voisi olla myös omana osionaan tai se voisi olla luettavuuden alla, mutta mielestäni se sopi parhaiten tähän. Listaa käyttävä käntäjä voi tietenkin ryhmitellä heuristiikkoja omaan työhönsä paremmin sopiviksi.

## Taulukko 9. Lautapelikäynnön heuristiikat 1.1

1 Tiedonhaku	
Tiedon löytäminen	1.1 Löytääkö tiedon helposti ja nopeasti? Onko ohjeessa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sisällysluettelo</li> <li>• hakemisto</li> <li>• sääntötiivistelmä</li> <li>• ongelmatilanneosio</li> <li>• lukuohje</li> <li>• havainnolliset, numeroidut otsikot?</li> </ul>
	1.2 Onko vaiheittain tehtävät toiminnot esitetty siinä järjestyksessä kuin ne suoritetaan? Onko vaiheet numeroitu?
2 Johdonmukaisuus	
Puhuttelu	2.1 Onko puhuttelu johdonmukaista? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informaatiotyypille sopivat verbimuodot (imperatiivi/passiivi) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ passiivi esimerkiksi pelivalmisteluissa</li> <li>○ aktiivi esimerkiksi suorissa toiminto-ohjeissa</li> </ul> </li> <li>• Yksikkö/monikko sen mukaan kuka lukee ja luetaanko ääneen</li> </ul>
Kieli ja sanasto	2.2 Toteutuuko johdonmukaisuus kaikissa komponenteissa näissä? <ul style="list-style-type: none"> <li>• tyyli</li> <li>• rekisteri</li> <li>• fraasit</li> <li>• termit</li> </ul>
	2.3. Jos sääntökirjassa tai komponenteissa on pelimaailman kuvausta eli flavor tekstiä, erottuuko se varsinaisesta tehtävänkuvauksesta?
	2.4 Jos käännettävälle pelille tai pelisarjalle on olemassa sanasto, noudatetaanko sitä?
	2.5 Onko rakenteeltaan erilaiset mutta merkitykseltään samat lähtötekstin virkkeet tai muut tekstinosat käännetty käyttäen samaa kohdekielen virkettä tai rakennetta?
3 Luettavuus	
Visuaalisuus	3.1 Onko käänнос visuaalisesti vaivaton lukea? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erottuuko teksti taustastaan?</li> <li>• Onko kappaleiden välissä tyhjä rivi, ei kappaleiden sisennystä?</li> <li>• Onko väreissä hyvä kontrasti?</li> <li>• Onko fontti tarpeeksi suuri?</li> <li>• Onko käytössä selkeä antiikvafontti?</li> </ul>
Tehokeinot	3.2 Onko tärkeät huomioitavat erotettu tehokeinoilla? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Onko tehokeinoja käytetty johdonmukaisesti?</li> <li>• Onko tehokeinojen määrä riittävä mutta ei liiallinen?</li> </ul>
Esimerkit	3.3 Ovatko esimerkit havainnollisia ja motivoivia? Onko esimerkkien tieto myös päätekstissä?
4 Virheiden hallinta	
Virheet	4.1 Onko lähtötekstissä virheitä, puutteita tai epäjohdonmukaisuuksia? (ks. ohje 1. Lue Boardgamegeekistä peliin liittyvät sääntökysymykset).

	4.2 Vastaako käännös spesifikaatiota? Onko kaikki relevantti lähdemateriaali käännetty? Soveltuuko kohderyhmälle?
	4.3 Onko käännöksessä <ul style="list-style-type: none"> <li>• sisällöllisiä virheitä</li> <li>• huolimattomuusvirheitä</li> <li>• kirjoitusvirheitä?</li> </ul>
	4.4 Ovatko termit oikein, ymmärrettäviä ja yhtenäisiä kaikissa pelin osissa?
Ymmärrettävyys	4.5 Onko käännös linjassa kulttuurisen kontekstinsa kanssa? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Olisiko tarvetta kulttuuriselle adaptaatiolle?</li> <li>• Käytetäänkö suomalaisia nimiä (esimerkeissä pelaajanimet, historiallisten hahmojen nimet, kaupunkien nimet jne.)?</li> <li>• Onko tekstissä turhia vierasperäisiä sanoja?</li> <li>• Esiintyykö lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä eli kielellistä tai rakenteellista häiriötä, esimerkiksi liikaa tehokeinoja?</li> </ul>
	4.7 Vastaako käännös kyseisen pelityypin konventioita? Ovatko esimerkiksi termit ja käännöksen rekisteri tekstilajiin sopivia?
	4.8 Onko informaatio esitetty positiivisessa muodossa mieluummin kuin kieltoina?
	4.9 Onko mahdolliset väärinymmärtämisen riskit minimoitu?
	4.10 Opastaako käännös ongelmatilanteissa?

### Yleisohjeet lautapelin kääntäjälle:

- 1 Lue Boardgamegeekistä peliin liittyvät sääntökysymykset.
- 2 Pelaa tai peluuta peliä käännöksellä.
  - Onko käyttäjäkokemus peligenren ja kohderyhmän odotusten mukainen?
  - Onnistuuko pelin oppiminen käännöksellä?
  - Onnistuuko opettaminen?
- 3 Lue säännöt ääneen, etenkin jos ne on tarkoitus lukea pelipöydässä ääneen.
- 4 Lisää käännökseen vuosiluku ja kääntäjän nimi

Yleisohjeiden ohjeessa mainittua ääneen lukua kognitiivisen kuorman mittaamiseen on suositellut jo käännöstieteen pioneeri Eugene A. Nida (1964, 140–141). Mikäli lukiessa tulee epäröintiä, korjauksia tai pitää palata lukemaan sama asia useampaan kertaan, on todennäköisesti parempi miettiä uusi kyseiselle ratkaisulle kohdalle.

Kääntäjällä ei välttämättä ole kaikissa projekteissa mahdollisuus vaikuttaa kaikkiin heuristiikkoihin. Varsinkin typografiaan ei välttämättä kääntäjä voi puuttua mitenkään, joten se on selvästi ehdollinen osio tässä heuristiikkalistassa.

Sain tiivistettyä alkuperäisen listan neljään pääaiheeseen ja yhteensä 19 alakohtaan. Tämäkin on vielä kohtalaisen pitkä, mutta koska kääntäjällä vaikutti olevan melko paljonkin

mahdollisuuksia vaikuttaa käytettävyyteen, en rajannut listaa enempää tässä vaiheessa. Tästä kääntäjä voi räätälöidä kulloiseenkin käännösprojektiin paremmin soveltuvan listan. Mikäli saan palautetta listan käytöstä käytännön työssä, voin sitä myöhemmin päivittää muussa yhteydessä.

Lopuksi haluaisin vielä lisätä huomioksi tämän tutkimuksen aikana eteen tulleen seikan, että pelien käännöksistä ei löydy käännöksen julkaisutietoja kuten kääntäjää tai vuosilukua. Tämä on tutkijalle ongelma ja Kansalliskirjastossakin on paljon pelejä ilman vuosilukuja ja kääntäjän tietoja. Monista peleistä löytyykin vain arviot vuosista. Tämän kääntäjä voinee lisätä lähes varmasti suomennoksiin.

## 7 PÄÄTELMÄT

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin lautapelikäännösten käytettävyyden osatekijöitä ja tutkittiin kääntäjän mahdollisuuksia arvioida ja parantaa lautapelikäännöksen käytettävyyttä heuristisella arvioinnilla. Koska lautapelikäntämistä varsinkaan käytettävyyden näkökulmasta ei ollut aiemmin Suomessa tutkittu (tämän työn aikana Karppela (2021) julkaisi oman lautapelikäntämisen käytettävyyttä käsittelevän tutkielmansa), lähdin liikkeelle ottamalla selvää käytettävyydestä yleensä, tekstien käytettävyydestä, käytettävyyden heuristisesta arvioinnista ja käyttäjäkeskeisestä kääntämisestä. Näistä löytyi paitsi kivijalka lautapelikäännösten käytettävyyden osatekijöiden hahmotteluun myös perustekniikat ja teoreettinen tausta käytettävyyden käytännön arvioimiseen.

Lautapelikäännöksen käytettävyyden osatekijöitä lähdin etsimään Nielsenin osatekijäjaon pohjalta. Nielsenin opittavuuden, tehokkuuden, muistettavuuden, virheettömyyden ja miellyttävyyden lisäksi lautapeleille ominaiseksi osatekijäksi nousi opetettavuus. Lautapelejä käytetään harvoin yksin, joten sääntökirjan ja muiden tekstien tulisi mahdollistaan pelin opettaminen muille vaivattomasti. Tätä voidaan luoda esimerkiksi sääntötiivistelmillä, hyvillä esimerkeillä, oikeilla verbimuodoilla ja ääneenluettavuudella. Opittavuuteen ja opetettavuuteen liittyy vahvasti ymmärrettävyys. Toisin kuin käyttöohjeet, lautapelin säännöt pitää lukea ja ymmärtää kokonaan ennen pelaamisen aloittamista. Siksi on ensiarvoisen tärkeää, että tekstit ovat ymmärrettäviä ja luettavia ja riittävän mutta ei liian tiiviitä. Myös näihin kääntäjä voi vaikuttaa ratkaisuillaan. Lautapelin käytettävyyden osatekijäpohdinnassa tärkeäksi nousi myös virheettömyys, jota tulee tarkastella myös lähtötekstin osalta. Lautapelitekstejä kääntäessä on tärkeää, että kaikki säännöt ovat oikein, koska pienikin virhe voi rikkoa pelin kokonaan. Siksi kääntäjän on hyvä tarkistaa, onko peliin jo mahdollisesti saatavilla korjauksia, tarkennuksia tai selityksiä lähtökielellä.

Lautapeliin kääntämiseen ei ollut heuristiikkoja aiemmin yritetty luoda, joten lähdin hahmottelemaan alustavia heuristiikkoja käyttöohjeheuristiikkojen, teknisen viestinnän heuristiikkojen, käyttöohjeiden heuristiikkojen ja käyttäjäkeskeisen kääntämisen heuristiikkojen kautta. Ensimmäiseksi arvioin Puerto Rico -lautapelin suomennosta Harjun (2008), Purhon (2000) ja Suojasen ym. (2015) heuristiikkalistoilla. Jaottelin eri listojen heuristiikat karkeasti Nielsenin (1993) osatekijäjaon mukaisesti ja pohdin heuristiikkojen ja osatekijäjaon hyödyllisyyttä lautapeliin kontekstissa. Tässä arvioinnissa koin, että osa heuristiikoista sopi suoraan lautapelikontekstiin, mutta listoissa oli varsinaisten

heuristiikkojen lisäksi yleisiä kääntämisohjeistuksia sekä sellaisia heuristiikkoja, jotka eivät vaikuttaneet olennaisilta lautapelikäntämisessä. Esimerkiksi turvallisuusohjeet ovat olennaisia laitteiden käyttöohjeissa, kun taas lautapelikontekstissa ne liittyvät yleensä korkeintaan pelilaatikon tai pakkauksen varoitukseen pienistä osista. Myöskään käännöksen julkaisukanavaan liittyvät ohjeet eivät tuntuneet oleellisilta.

Tämän arvioinnin pohjalta laadin ensimmäisen hahmotelman lautapeliheuristiikoista muokkaamalla, lisäämällä ja poistamalla ohjeita esiin nousseiden teemojen ja ongelmien mukaisesti. Lisäksi ryhmittelin heuristiikat teemoihin ja alaotsikoihin, jotta heuristiikkalista olisi helpompi käyttää heuristisessa arvioinnissa. Näin rakentunutta varsin pitkää heuristiikkalista testasin Vasco da Gama -lautapelin suomennoksen yhteydessä. Tämän käännöstyön aikana havaitsemieni ongelmien, valmiin käännöksen arvioinnin sekä saamani käyttäjäpalautteen perusteella muokkasinkin listasta uuden, tiivistetyemmän version. Tässä versiossa päädyin neljään teemaan: tiedonhaku, johdonmukaisuus, luettavuus ja virheiden hallinta. Nämä jaoin vielä alaotsikoihin, joihin sijoitin sitten yhteensä 19 heuristiikkaa tarkentavine kysymyksineen. Lisäsin heuristiikkalistan yhteyteen vielä lautapelin kääntäjälle sellaisia yleisohjeita, jotka helpottavat käytettävyyden parantamista mutta eivät ole varsinaisia heuristiikkoja. Heuristiikkojen valitseminen, karsiminen ja ryhmittely heuristiikkalistaksi oli pitkä ja haastava prosessi, eikä lista suinkaan ole lopullinen. Olisin halunnut listasta vieläkin napakamman, mutta koska aineistoni oli varsin suppea, eikä aihetta ole tietääkseni kukaan muu vielä käsitellyt, en mielestäni pystynyt vielä perustellusti rajaamaan sitä tätä enempää. Aineiston suppeuden takia listalta varmasti myös puuttuu oleellisiakin lautapeleille ominaisia heuristiikkoja. Lisäksi heuristiikat keskittyvät varsin paljon kielellisiin ongelmiin, mikä saattaa olla myös käännösten heuristisen arvioinnin ominaisuus. Suokas (2023, 158) havaitsi omassa väitöskirjatutkimuksessaan, että heuristisessa asiantuntija-arvioinnissa löydetty ongelmat olivat paljolti kielellisiä, kun taas käytettävyydestä löydettiin enemmän käyttäjätyytyväisyyteen liittyviä puutteita samasta tekstistä.

Päivitetty heuristiikkalistani on siis sekin vielä alustava ja kaipaa käyttöä aidoissa käännösprojekteissa. Se ei varmasti ole kaikkeen lautapelikäntämiseen soveltuva, koska lautapeligenrejä on laaja skaala ja siksi listaa tulee muokata erityyppisille peleille. Tämän listan on ensi sijassa tarkoitus toimia alkupisteenä käytettävyyden arvioimiseksi ja oman työn helpottamiseksi lautapelikäntäjän käytännön työssä. Toivottavasti listaa myös hyödynnetään aidoissa pelikäntämissä pohjana kääntäjän tai julkaisijan omille heuristiikoille.

Tämän tutkielman aineiston ja käsittelyn perusteella vaikuttaa siltä, että kääntäjällä on hyvät mahdollisuudet arvioida lautapelikäännöksen käytettävyyttä heuristisella arvioinnilla. Heuristinen arviointi auttaa sekä lautapelikäännösten käytettävyysohjelmien löytämiseen että niiden korjaamiseen. Koska oman käännöksen arviointi on joka tapauksessa kääntäjän vakiotyökalu jokapäiväisessä työssä, heuristisen tarkistuksen voi olettaa olevan kääntäjälle helposti omaksuttava. Luonnollisesti nämä päätelmät ovat hyvin pienen aineiston pohjalta tehtyjä ja tulokset olisivat voineet olla erilaisia, jos arvioinneissa olisi käytetty useampia pelejä eri peligenreistä, joten olisi mielenkiintoista tietää saavatko muut kääntäjät apua arjen työhönsä näistä heuristiikoista ja myös saada palautetta millainen itse heuristiikkalistan käytettävyys on. Heuristiikkoja olisi hedelmällistä jatkojalostaa kääntäjien palautteiden myötä.

Työssä nousi esille myös muita jatkotutkimuksen aiheita. Esimerkiksi puhuttelulle ei vaikuta tämän aineiston perusteella olevan lautapelien suomentamisessa vielä muodostunut selkeitä konventioita. Tätä aihetta pohdin paljon ja kokeilin erilaisia ratkaisuja Vasco da Gaman käännöksen eri versioissa päätyen lopulta käyttämään pelkkää passiivista. Käännöstyön ja etenkin pelitestaajien vastausten perusteella vaikuttaa, että sääntökirjassa voidaan imperatiivin ja geneerisen kielen vaihtelulla johdatella lukijaa toimimaan jo lukemisen aikana tai vasta sen jälkeen. Puhuttelukäytännöt olisivat hedelmällinen aihe lisätutkimuksille. Esimerkiksi pelikäännöksen tuottaminen kahdella eri strategialla ja niiden testaaminen koeryhmillä olisi kiinnostavaa. Lautapeliteksteistä olisi myös kiinnostavaa luoda korpus ja tutkia sitä kautta laajemmasta aineistosta puhuttelukäytäntöjä tai muita kielen piirteitä.

Tässä työssä tarkasteltiin erityisesti harrastajien lautapelejä, eli laajempia pelejä, joissa on yleensä enemmän käännettävää. Toisaalta fokuksessa olivat europelit, joissa säännöt ovat kohtalaisen lyhyitä verrattuna esimerkiksi massiivisiin sotapeleihin tai jopa kymmenien pelien ja lisäosien laajuisiin peliperheisiin. Mikäli tämän työn tuloksena syntynyt heuristiikkalista otetaan lautapelikäntäjien käyttöön, olisi hedelmällistä tutkia, miten ohjeet soveltuvat muiden peligenrejen kuten lastenpelien tai perhepelien kääntämiseen. Yksi kiinnostava näkökulma, jota tässä tutkimuksessa ei käsitelty lainkaan, on pelitutkimus ja etenkin pelaajakokemuksen (PX) tutkimus digitaalisten pelien puolelta. Digitaalisten pelien pelaajakokemuksen tutkimus, käytettävyyden ja pelien lokalisoinnin tutkimus voisi tuoda myös lautapelien kääntämiseen ja lokalisointiin lisää kulmia. Myös lautapelit ovat osin kehittyvässä digitaaliseksi mediaksi ja sen vaikutus myös kääntämiseen tulee olemaan

kiinnostavaa tulevina vuosina. Nyt jo useat lautapelit käyttävät mobiilisovelluksia, jotka voivat tuoda peleihin pelimoottorin sekä lisättyä todellisuutta, mikä olisi mahdotonta ilman tätä teknologiaa. Tästä näkökulmasta voisi myös tehdä lisää tutkimusta.

## 8 LÄHTEET

### Aineisto

Mori, Paolo 2009. *Vasco da Gama* -lautapeli. Suomentanut Tapani Aulu. Helsinki: Lautapelit.fi

Seyfarth, Andreas 2003. *Puerto Rico* -lautapeli. Suomentanut Markku Tuovinen. Helsinki: Lautapelit.fi

### Kirjallisuus

Ament, Kurt 2007. *Single Sourcing: Building Modular Documentation*. Norwich, New York: William Andrew.

Aulu, Tapani 2025. *Frisbeegolfin virallinen sääntökirja ja kilpailupas*. Päivittyvä teksti: <https://frisbeegolfliitto.fi/frisbeegolfin-virallinen-saantokirja-ja-kilpailuopas/> luettu 30.10.2025

Bathurst, Elisa 2023. *Käyttäjakeskeinen Uusi testamentti: UT2020-käännöksen heuristinen arviointi*. Tampereen yliopisto pro gradu -tutkielma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202301161411>

Bremer, Markus & Toni Niittymäki 2005. *Menolippu: Eurooppa*. Helsinki: Lautapelit.fi.

Bremer, Markus 2006. Viesti Suomen lautapeliseuran keskustelufoorumilla 3.6.2006. <http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=4&t=2559> (22.12.2020)

Byrne, Jody 2005. Evaluating the Effect of Iconic Linkage on the Usability of Software User Guides. *Journal of technical writing and communication*. Vol. 35(2), 155-178.

Byrne, Jody 2012. *Scientific and Technical Translation Explained: A Nuts and Bolts Guide for Beginners*. Manchester: St. Jerome.

Byrne, Jody 2010. *Technical Translation. Usability Strategies for Translating Technical Documentation*. Dordrecht: Springer.

Catan 2020. Catan-lautapelin tiedot Boardgamegeek.com-sivustolla. <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan> (25.12.2020)

Catan-perhe 2020. Catan-tuoteperheen pelit Boardgamegeek-sivustolla. <https://www.boardgamegeek.com/geeksearch.php?action=search&q=catan&objecttype=boardgame> (27.12.2020)

Eskin, Blake 2010. *Like Monopoly in the Depression, Settlers of Catan is the board game of our time*. The Washington Post. <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/11/24/AR2010112404140.html> (10.12.2020)

- Evans, Jonathan 2013. Translating board games: multimodality and play. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 20, 15-32.  
<https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2013.399>
- Gouadec, Daniel 2010. *Translation as a Profession*. 2., uudistettu painos. Philadelphia: John Benjamins.
- Harju, Anna 2008. *Kääntäjä käyttöohjeiden käytettävyyden parantajana*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-17853>
- Heikkinen, V. & Voutilainen, E. & Lauerma, P. & Tiililä, U. & Lounela, M. (toim.) (2012). *Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja*. Gaudeamus.
- Huhtala, Anttoni 2008. *SLS:n lautapelianasto*. Viesti Suomen lautapeliseuran keskustelufoorumilla 26.8.2008.  
<https://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=37&t=5493&p=61178&hilit=kaos#p61176> (13.9.2008)
- Höysniemi, Johanna, Perttu Hämäläinen & Laura Turkki 2003. Using peer tutoring in evaluating the usability of physically interactive computer game with children. *Interacting with Computers* 15, 203-225. Elsevier.  
[https://users.aalto.fi/~hamalap5/publications/Hoysniemi\\_peer\\_tutoring.pdf](https://users.aalto.fi/~hamalap5/publications/Hoysniemi_peer_tutoring.pdf) (23.11.2020)
- Karppela, Henri-Hermann 2021. *Testing Usability in Practice – Tabletop Games and Translation*. Itä-Suomen Yliopisto pro gradu -tutkielma.  
<https://erepo.uef.fi/bitstreams/75486265-0f67-415a-9984-43a759d039e5/download>
- Keskitalo, Jussi 2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 120–131. Tampere: [www.pelitutkimus.fi](http://www.pelitutkimus.fi)  
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf> (17.11.2020)
- Kinnunen, Jani, Satu Prykäri, Frans Mäyrä 2024. Pelaajabarometri 2024: *Seurapelaamisen vastaisuus*. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3742-1>
- Korhonen, Hannu 2016. *Evaluating Playability of Mobile Games with the Experts Review Method*. Tampere: Tampereen yliopisto, väitöskirja. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0196-5>
- Korvenranta, Heli 2005. Asiantuntija-arvioinnit. Teoksessa Ovaska, Saila, Anne Aula & Päivi Majaranta (toim.), *Käytettävyydestutkimuksen menetelmät* raportti B-2005-1. Tampere: Tampereen yliopistopaino, 111–124.
- Koster, Ralph 2004. *A Theory of Fun for Game Design*. Michigan: O'Reilly Media
- Krug, Steve 2014. *Don't make me think, revisited: a common sense approach to web usability*. Berkeley: New Riders.
- KS = Kielitoimiston sanakirja: hakusana *käytettävyys*. 2020. Verkkojulkaisu. Helsinki, Kotimaisten kielten keskus. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/käytettävyys> (18.11.2020)

- Kuutti, Wille 2003. *Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi*. Saarijärvi: Gummerus.
- Lautapelit.fi 2020. Lautapelit.fi julkaisuhistoria vuosittain.  
<https://www.lautapelit.fi/page/8/julkaisut>. (17.11.2020)
- Lautapelit.fi-Catan 2020. Lautapelit.fi suomennetut Catan-tuotteiden kategoriasivu.  
<https://www.lautapelit.fi/category/170/catan> (27.12.2020)
- Meij, Hans van der & Carroll, John M. 1995. Principles and heuristics for designing minimalist instruction. *Technical Communication* 42(2), 243–261.
- Mori, Paolo 2010. Viesti Boardgamegeek.comin keskustelupalstalla 27.1.2010.  
<https://boardgamegeek.com/thread/488592/article/4552876#4552876> (Luettu 4.1.2021)
- Nida, Eugene A. 1964. *Toward a Science of Translating*. Leiden: E. J. Brill.
- Nielsen, Jacob 1993. *Usability Engineering*. Boston: Academic Press.
- Nielsen, Jacob 1994a. *How to Conduct a Heuristic Evaluation*.  
<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/> (19.11.2020)
- Nielsen, Jacob 1994b. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.  
<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> (20.11.2020)
- Nielsen, Jacob 2005. *Usability of the Masses*. Journal of Usability Studies. Issue 1, Vol. 1. November 2005. s. 2-3  
[http://www.usabilityprofessionals.org/upa\\_publications/jus/2005\\_november/nielsen.pdf](http://www.usabilityprofessionals.org/upa_publications/jus/2005_november/nielsen.pdf)  
 (21.6.2015)
- Norman, Don & Jakob Nielsen. *The Definition of User Experience (UX)*.  
<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> (24.11.2020)
- Nyman, Sirkku 1994. The Role of Cautions and Warnings in Operating Instructions. Teoksessa Tanskanen, Sanna-Kaisa & Wårvik, Brita (toim.), *Topics and Comments: Papers From the Discourse Project*. Turun yliopisto. 67–74.
- O'Hagan, Minako 2020. *The Routledge Handbook of Translation and Technology*. Lontoo: Routledge.
- Ovaska, Saila, Anne Aula, Päivi Majaranta 2005. Johdatus käytettävyystutkimukseen. Teoksessa Ovaska, Saila, Anne Aula & Päivi Majaranta (toim.), *Käytettävyystutkimuksen menetelmät* raportti B-2005-1. Tampere: Tampereen yliopistopaino, 1–17.
- Parlett, David 1999. *The Oxford History of Board Games*. New York: Oxford University Press.
- Purho, Vesa 2000. Evaluating the Usability of Documentation - Heuristic Inspections for Documentations. Usability Interface. Vol. 6. No 4. 2000.  
<http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0004-docsheuristics.html>. (9.9.2008)

- Rahtu, Toini 2011. Tekstilaji on työkalu. Teoksessa Immonen, Leena, Mari Pakkala-Weckström & Inkeri Vehmas-Lehto (toim.) *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Helsinki: Finn Lectura, 11–28.
- Reinikainen, Arttu 2008. *Role-playing Games and Usability - The Effects of Design on the Experience of Play*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.  
<http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-18273>
- Reiss, Katharina & Hans Vermeer 1986. *Mitä kääntäminen on: Teoriaa ja käytäntöä*. Lyhentäen suomentanut Pauli Roinila. Helsinki: Gaudeamus.
- Reiss, Katharina 1981. Type, Kind and Individuality of Text: Decision Making in Translation. *Poetics Today*, Summer - Autumn, 1981, Vol. 2, No. 4, Translation Theory and Intercultural Relations (Summer - Autumn, 1981), 121-131.  
<https://www.jstor.org/stable/1772491>
- Riippa, Jenni 2016. *User-Centered Translation in Website Localization – Overall Usability of the Finnish Country Site of Hotels.com*. Vaasan Yliopisto pro gradu -tutkielma.  
<https://osuva.uwasa.fi/handle/11111/8005>
- Rubin, Jeffrey & Dana Chisnell 2008. *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design and Conduct Effective Tests*. Wiley Publishing, Indianapolis.
- Saari, Mikko 2007. *Uudet lautapelit*. Jyväskylä: BTJ Finland Oy.
- Saari, Mikko 2008a. *Re: Kysymyksiä lautapeliä käännöksistä*. Henkilökohtainen sähköpostiviesti 9.9.2008.
- Saari, Mikko 2008b. Viesti Suomen lautapeliseuran keskusteluforumilla 7.10.2008.  
<http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?p=64239#p64239>. (9.12.2020)
- Saari, Mikko 2018. *Löydä lautapelit*. Vantaa: Avain.
- Salen, Katie & Eric Zimmerman 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- SFS-EN IEC/IEEE 82079-1:2020. *Tuotteiden käyttöohjeiden laatiminen. Osa 1: Periaatteet ja yleiset vaatimukset*. Helsinki. Suomen standardoimisliitto.
- Suojanen, Tytti, Kaisa Koskinen & Tiina Tuominen 2012. *Käyttäjakeskeinen kääntäminen*. Tampere: Tampereen Yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-8839-9>
- Suojanen, Tytti, Kaisa Koskinen & Tiina Tuominen 2015. *User-Centered Translation*. London/New York: Routledge.
- Suojanen, Tytti & Tiina Tuominen 2015. Käännösten käytettävyyden heuristinen arviointi. Teoksessa Rellstab, Daniel & Nestori Sipunkoski (toim.), *Rajojen dynamiikkaa, Gränsernas dynamik, Borders under Negotiation, Grenzen und ihre Dynamik, VAKKI-symposiumi XXXV 12.-13.2.2015*. Vaasa 270–280.  
[http://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015\\_Suojanen&Tuominen.pdf](http://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015_Suojanen&Tuominen.pdf). (3.9.2020.)

- Suojanen, Tytti 2007. *Informaatiotyypit ja käytettävyys 1950-luvun suomalaisissa käyttöohjeissa*. Vaasan Yliopiston julkaisuja. Selvityksiä ja raportteja 152. Vaasa.
- Suojanen, Tytti 2018. *Suomalaista teknistä viestintää. Sinä- ja me-asette kotoistamisstrategioina kodinkoneiden käyttöohjeissa 1945–1995*. Tampereen yliopisto, väitöskirja. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0859-9>
- Suokas, Juha 2016. Usability Methods in Translation Evaluation: Heuristic Evaluation and Usability Testing. *New Horizons in Translation Research and Education 4*, s. 47–65.
- Suokas, Juha 2022. *User-Centered Translation and Practical Application of Usability Methods. Publications of the University of Eastern Finland. Dissertations in Education, Humanities, and Theology No 192*. Joensuu
- Suominen, Selja 2018. *Ruokaohjeiden käänntösten käytettävyys. Suomennettujen ruokaohjeiden heuristinen arviointi*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201805111649>
- Särkinen, Jami 2021. *Animaatiodubbauksen laatu ja käytettävyys: Suomenkielisen animaatiodubbauksen heuristinen arviointi*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202104233406>
- Toury, Gideon 1995. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Tuovinen, Markku 2009. Viesti Suomen lautapeliseuran keskusteluforumilla 13.1.2009. <http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?p=69887#p69887>. (9.12.2020)
- Vasco da Gama 2015. Vasco da Gama -lautapelin tuotesivu Lautapelit.fi-sivustolla. [http://www.lautapelit.fi/Vasco\\_da\\_Gama -nettisivu](http://www.lautapelit.fi/Vasco_da_Gama_-_nettisivu). (10.6.2014)
- Verhoeven, Linda 2018. *The Translation of Board Games' Rules of Play*. Utrecht University pro gradu -tutkielma. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/28562>
- Ylijokipii, Hilikka 2006. Erikoiskiarten tekstilajien kääntäminen: englantia-suomi-englanti. Teoksessa Tommola, Jorma (toim.) *Kieli ja kulttuuri kääntäjän työvälineinä*. Turku: Painosalama.

# ENGLISH SUMMARY

## 1 INTRODUCTION

This paper looks at the usability of Finnish translations of board games using the framework of User-Centered Translation (UCT). The objective of the study is to find out how translators can evaluate and improve the usability of board game translations.

Usability is the ease of use of a product. Essentially it measures how easily users get what they want when using a product: how easy it is to learn to use the product, how easy it is to remember, how efficiently it can be used and how pleasing the use is subjectively. The definitions vary significantly depending on researcher and the study.

Usability research has concentrated on computer interfaces such as computer software and video games, and there is little research on usability of board games and especially board game translations into Finnish. There is a body of research about the usability of texts in other fields, such as the usability of user manuals, including usability of manuals translated into Finnish. Also, an emerging field of research, user-centered translation, emphasizes the importance of usability in translations. This paper investigates UCT and other usability research on texts to find a basis for board game specific usability. The hypothesis is that user manuals and game rules share many characteristics and attributes, so research on manuals should be a good starting point for this search.

According to Nielsen, usability testing is the most important and fundamental way of creating usability (1993, 165). Usability testing can mean focus group testing, usability lab testing, questionnaires, interviews, and heuristic expert evaluation, among others. Heuristic evaluation done by the translator is the main usability testing method in UCT and will be used as the evaluation tool in this paper. This paper discusses various heuristic models for creating a list of heuristics specifically for board game translators.

Chapter 2 of this thesis gives a brief introduction to board games. This part discusses the relevant terminology of board games and describes briefly how board games are translated into Finnish. Chapter 3 investigates usability research in general and usability of texts. Board game

translations are contrasted and compared with user manuals as a genre and relating to their usability attributes. Lessons learned here are then used to find board game specific attributes of usability. This part also introduces the main concepts of UCT and explains heuristic evaluation in detail. Chapter 4 introduces the methods and material used in the study. Chapter 5 consists of an initial drafting of heuristics for evaluating board games translation usability in the Finnish translation of the acclaimed Puerto Rico board game using three different heuristic lists. This is followed in chapter 6 by a commissioned translation of Vasco da Gama board game using the drafted heuristics. The finished translation of Vasco da Gama is given to play testers, and they asked questions about the usability of the translation, after which the board game specific heuristic list is evaluated and revised again. Chapter 7 then concludes the study with discussion on the results and suggests topics of further study.

## **2 BOARD GAMES AND GAME TRANSLATION**

The main games used in this paper Puerto Rico and Vasco da Game, which both belong to the German-centered new wave of board games that begun with the publishing of Settlers of Catan in 1995. These games differ significantly from the traditional stereotypical dice roll games like Snakes and Ladders or Monopoly. According to Mikko Saari, many traditional games fail to challenge the player with meaningful decisions, but instead the winner is decided by luck (2007, 8). New board games use different game mechanics, different winning conditions, and different ways of creating randomness, which makes them more interesting and better for more audiences.

New board games entered Finland in the late 90's in the wake of Settler of Catan and gained popularity in the early 2000's. In the early years of euro gaming in Finland only a handful of translations were published annually, and often years after the original game had already proved to be popular. Today, there are many more games translated and published and often they come out very soon, even at the same time as in Germany or their country of origin. The biggest euro game publisher in Finland is Lautapelit.fi, which in 2005 published five games in Finnish, 20 games in 2015 and 30 translations in 2020. Today there are several other publishers of games translated into Finnish as well.

## 2.1 Board game text as a genre

A relative of a game rule book is the user manual. It is the most important type of text in technical communication and has been researched extensively, also with regards to usability. One of the seminal works in the area is *Technical Translation – Usability Strategies for Translating Technical Documentation* (2010) in which Jody Byrne defines the usability of user manuals from the translator's point of view.

According to Byrne, a user manual is used for solving a problem, it is written by an expert, and its main function is to give information. Manuals should be organized so that by following the manual the user can use the product in the intended way. Thus, the user manual creates usability for the product, and the manual itself needs to be usable (2010, 59).

Manuals are governed by laws, regulations and standards, and they have a long history of tradition. As a genre they are one of the most recognizable and most conventionalized. They belong to the informative text type in Katharina Reiss's text type typology (1971) and instructive text type in Werlich's typology (1975). Other researchers have their own divisions of text types, but in all systems manuals fall into a category which instructs and gives operative information to the reader, but not in the expressive categories. They describe what you can do with the product and how, and what you cannot do with it.

A rule book has many of the same functions and attribute as a user manual. The *raison d'être* of a rule book is to instruct the reader how to play the game, just as the user manual is there to instruct the reader how to use the product. A rule book describes the game components, the rules of the game, the phases of play and win conditions. A rule book may also include tips on strategy and tips on teaching the game to other players. So, it is not a description of how the game is played but how the game *can be* played.

It can be assumed that rule books and manuals employ similar strategies and share usability attributes and strategies. But they are not identical. The main difference is that a rule book should be read through before playing the game. Any advanced game is impossible to play without reading all the rules before playing. User manuals are usually not meant to be read cover to cover in one go but consulted when needed. There are of course parts of manuals that should be read before use, such as safety instructions.

Game rules often also include a section of background story, which creates the world or milieu for the game, especially if the game is more thematical, such as a sci-fi or fantasy game. Many games also include some flavor text within the rule book and the components of the game. So, the text types of board games very often also include expressive text. According to user manual usability instructions, this should be affecting usability negatively, but in board game rule books it seems to be common, even in the most popular games, which suggests that it does not affect usability too much.

Despite the differences, there are enough similarities that user manual usability studies and recommendations can be used as the starting point for drafting usability heuristics for game translations.

### 3 USABILITY

Usability is the measure of the user's experience using a product. Essentially it evaluates how easily users get what they want when using a product. Usability is made up of various attributes, which depend on the product being evaluated, thus there is no single definition of usability. Steve Krug (2000, 5) defines usability as making sure that something works well, that a user with little experience can use the product without frustration, whether the product is a web site, a fighter jet, or a revolving door. This list could easily include board game rules.

Other researchers have refined and redefined usability in various ways, but all agree that usability is user-centered and can be determined by testing or evaluating. And most definitions include dividing usability into different components or attributes.

The most quoted usability system is Jakob Nielsen's model, in which usability consists of 5 different attributes: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* and *satisfaction*. In Nielsen's model, usability itself is an element of *usefulness*, which in turn is a part of overall system *acceptability*. According to Nielsen, system acceptability tells whether the system is good enough for the user and all other stakeholders (Nielsen, 24).

### **3.1 Learnability**

Learnability is obviously a key factor in board game translations since the sole purpose of the texts is to learn the game. All the translated texts should benefit learning the game. It is critical that the information is correct and easily understandable. Since many games are so large that learning all the rules in one go is almost impossible, the rules should provide the reader with help searching for specific rules. A board game specific element is that the reader should ideally be able to also teach the game to others, so in addition to learnability a usable game should also have good *teachability*.

Learnability is closely linked to knowing the user. In board game translation the user groups are usually specifically defined and readily available for the translator.

### **3.2 Memorability**

Nielsen's definition of memorability works perfectly with board games: a system must be easy to remember, so that a user can go back to the system after a long hiatus without the need to learn everything again (Nielsen 1993, 26). This can be achieved in board games by providing player aids that list the main game concepts such as available actions, turn phases, and win conditions. These can be visible on the game board itself or on separate cards or boards.

The translator has limited opportunities to affect memorability outside the text itself, but, when possible, the translator should investigate typographical ways of improving memorability. Suojanen et al call these matters legibility and separate it from readability which refer to style, vocabulary, and structure (Suojanen et al., 2015, 51), which are largely governed by genre conventions. If the reader encounters style, register or structure not expected in a board game text, it will affect readability, thus memorability and thus usability

### **3.3 Understandability**

Understandability is closely related to memorability. Suojanen et al. reminds us that understandability is a personal characteristic and highly dependent on the reader. What is understandable for one can be utterly impossible to understand depending on the user's

knowledge and skills and differences in background. Understandability can be improved by reducing the cognitive load and improving cognitive ergonomics (Suojanen et al., 2015, 54).

Vesa Purho (2000) reminds that the text must speak the user's language, common phrases, words, and terms. The more the translator knows about the readers' abilities, the better. Within the context of board games, translators are commonly players themselves, so they should be able to competently assess the user's level of knowledge.

### **3.4 Errors**

Nielsen (1993, 32) says that errors should not only be seen as actions that don't give the desired result, but the consequences should also be assessed. Some errors are insignificant and automatically corrected by the user, but some are critical – the ones that the user does not notice happening and cannot correct. In board games a critical error would be, for example, a misplaying of a rule that means that the game must be restarted from the beginning.

The best way to prevent user errors is being consistent and unambiguous. The more complex the game, the more important (Saari 2008).

### **3.5 Efficiency**

Board games differ from user manuals in the way they are used efficiently. According to Ament, user manuals are not read cover to cover but used to search for answers to specific questions (Ament 2007, 14). For this reason, user manuals use modular information, numbering, internal linking, repetition, indexes, and efficient ways of searching. Many of these seem to not fit the board game genre. Board game rule books can be used used for searching for information, but they are intended to be read through before playing the game. For this reason, there rarely is modularity or redundancy, even though it would be beneficial when returning to a game after a longer period. Board game rules also rarely use numbering of chapter or paragraphs nor is there internal linking, outside of American style thematic games, where rule books can run to dozens of pages.

Purho (2000) and Harju (2008, 23) recommend providing expert readers with separate quick guides. This can be found in board game texts, for example in a new version of a game or in an expansion. Players familiar with the original game need less information and indeed benefit

from a separate quick guide. Often games also include advanced rules in addition to basic rules, but these are usually written in a way that you first need to read the basic rules.

These models concentrate on human-computer interfaces and are commonly used in testing the usability of software. There are also models for evaluating usability of texts, and in the context of this paper the most important comes from the field of User-Centered Translation (UCT). Tytti Suojanen, Kaisa Koskinen and Tiina Tuominen introduced usability evaluation for translators in their seminal work in 2012 in Finnish (Suojanen et al., 2012) and in 2015 in English (Suojanen et al., 2015). This paper also uses an earlier usability model by Anna Harju (2003), which is designed for Finnish translators of user manuals as well as a heuristic list from Vesa Purho (2000). All these models include text and translation specific elements and introduce heuristic evaluation lists for translators. The following chapter gives a brief description of the methodologies of UCT and heuristic evaluation.

### **3.6 User-Centered Translation**

Jody Byrne asks in *Technical Translation Usability Strategies for Translating Technical Documentation* whether usability could be evaluated in other types of texts than technical translation (Byrne 2010, 255). The answer is yes, with UCT.

Because usability is synonymous with the success of the user's experience, UCT is first and foremost about knowing the user. When writing UCT, we must collect information about the user (Suojanene et al., 2012, 19). More specifically information about the user is gathered iteratively throughout the translation process and this information is used to create a usable translation (Suojanen et al., 2015, 4). Iterative translation process attempts to solve the common "end-of-the-line" problem of usability testing: that usability is often only tested with the finalized product. Iterative translation process enables usability evaluation during the translation process as well as afterwards.

User-Centered Translation process begins with a specification drafted together with all the stakeholders. This specification should determine the desired usability of the translation, should define the intended users, and specify which kind of methods will be employed to achieve the set goals. At the end of the translation process, the translation should match the specification, and if it does, it should have achieved the intended usability (Suojanen et al., 2015, 5).

Usability is evaluated during the translation work using heuristics which are tailor-made for the translation in hand. Following this list of instructions, the translator can create and evaluate usability in all phases of the work. In UCT, usability is evaluated multiple times throughout the process (Suojanen et al., 2015, 81).

## **4 METHODS AND DATA**

The goal of this paper is to draft a heuristic list for board games translators for evaluating and improving usability. I attempt to arrive at heuristics by learning about other heuristics models, evaluating them in the board game context. Then drafting a preliminary heuristic list, trying it out in a real-world translation, asking for feedback, and refining the heuristics according to this work.

The main study method is heuristic evaluation, which will be used iteratively in various stages of the work. The study also includes user testing of a game translation.

This is the step-by-step plan of this study:

- Learning about the concepts of usability and heuristic evaluation
- Drafting board game specific usability
- Evaluating the translation of Puerto Rico board game with various lists of heuristics
- Drafting board game specific usability heuristic list
- Translating Vasco da Gama using the preliminary heuristic list
- Evaluating the translation process and the final translation
- Revising the board game translation heuristics and drawing conclusions

### **4.1 Puerto Rico board game**

Puerto Rico is an acclaimed board game, which was translated in Finnish in 2006 (and a new version in 2015). Puerto Rico was selected because the translation includes significant amount of text in the rule book and in the components. Being one of the most highly regarded (Saari 18, 124) and most influential board games of all time, Puerto Rico can be expected to have high usability as well.

## 4.2 Vasco da Gama board game

Vasco da Gama was used in this study because I was commissioned with the Finnish translation of the game so I could study its usability in a real-life translation project.

# 5 EVALUATING THE USABILITY OF PUERTO RICO

The Finnish translation of Puerto Rico follows the English print and the original German print very closely both in its content and lay-out. The translator has had both language versions at his disposal when translating the game into Finnish. When comparing the different versions, I did find some minor changes, some of which I will bring up in the analysis.

Puerto Rico has a 12-page rule book and many language-dependent components, so there is a significant amount of translation needed. At this length, the text needs to be usable for the reader to learn the game efficiently. This summary includes only selected notes from each category.

### Safety

I found only one error in the source text, and that had unfortunately made it into the Finnish translation as well. The rule of the captain phase says *For all other remaining goods, each player must find room in one of his warehouses (small or large)*. However, this is not supposed to mean that a player can only use one of the warehouses but can use both.

Errors like hits can “break” a game completely, so this is a vital heuristic in board game translation. The same urgency naturally applies to errors in the target text too.

The heuristics about safety instructions are not particularly interesting in board game context, unless the game includes some electric device.

### The reader

“Know thy reader” should be included in all usability heuristics and board game heuristics is no exception. This heuristic is the core of UCT and is the starting point for creating usability.

Game rules include many informative examples, such as simulated game turns, example actions, and pictures. These usually work well, but in the English version of Puerto Rico there

was an interesting usability problem: the examples used images of the German components. In the Finnish version this was corrected to use Finnish components.

User manual heuristics warn against using T-V distinction when addressing the reader in user manuals. Puerto Rico doesn't use T-V distinction but does not use straight second person singular imperative in addressing the reader either. Puerto Rico translator Markku Tuovinen says he used a hybrid strategy where second person singular imperative was used when addressing a single person, for example in action selection. Second person plural imperative is used for example when setting the game up, where you could imagine the instruction to be read aloud. The general instructions are written in passive. Mikko Saari confirms he has also used this type of hybrid strategies in his game translations (Saari 2008). This seems to be a significant difference between board games and user manuals and warrants further study.

### **Presenting Information**

Board games often include same or similar words, phrases and structures in rules and other components, so it would be beneficial to always translate them with the same structure. In Puerto Rico this is now always the case. For example, the turn phases use the role names in the English version, but in the Finnish version the phase has a different, descriptive, name (*uudisraivaaja - viljelysvaihe*).

Also, the win condition of the game is written in three different ways in different parts of the translation:

*Pelin voittaa se pelaaja, jolla on eniten voittopisteitä pelin lopussa, Pelin voittaa se pelaaja, jolla on eniten voittopisteitä, ja Eniten voittopisteitä saanut pelaaja voittaa.*

UCT emphasizes consistency not only in words and phrases, but also in style and register. In board games it is quite common to employ different strategies in the introduction, flavor text, and the rules themselves. So, in the context of board games, it should be evaluated that there is internal consistency within the different sections of the text.

User manual heuristics call for explaining how something should be done rather than how a machine works. This is somewhat different in board game texts. A game is a set of rules, which create the means to a goal. The path to winning is the main point of the game, so it is up to the players to figure it out. The rules may include tips on strategy but ultimately there is no single way a game should be played.

## **Terminology**

The theme of the game often dictates whether the game includes terminology or foreign words. A war game may include significant amount of military terms and jargon, a farming game set in 1500's may include many period-specific terms, a fantasy game may include many coined words, etc. The translator can have a big effect on usability here depending on selected strategy.

## **Typography**

The Finnish rule book of Puerto Rico uses the same typeface and other typographical decisions as the English and German versions. This means that some sub-optimal decisions were kept in the translation, such as using italic type on top of a background image, as shown in the image below. However, in the 2015 revision this has been changed in the Finnish rules, making it more legible. So, the translator may have a say on typographical matters and should take an active role if possible.

To conclude chapter 5, I consolidated the 3 heuristic lists used into a preliminary board game specific heuristic check list, which I will use in the next iteration: translating the Vasco da Gama board game.

## **6 USABILITY OF VASCO DA GAMA**

The preliminary board game heuristics were tested during the translation of Vasco da Gama board game. There were many inconsistencies and errors in the source text because the game was not fully finished by the time of translation. And new errors were added when the texts were updated. There were several rounds of translation and fixing errors, so these heuristics were particularly important.

I obviously could not play the game or even see a physical copy since it had not been printed yet. I tried to simulate a round of play with components from other games, but that did not work well enough without the game board itself. Due to this I missed at least one error in the source text, and it made it to the Finnish print.

Vasco da Gama was categorized as a gamer's game, a thematical game, an economy game, a strategy game, all of which suggest that it is aimed at the adult player's and not for kids or

families. Thus, it falls into the same game genre as Puerto Rico. So, there was room for translating more to an expert audience than to a first-time board gamer.

I could not make large scale changes to the source text such as adding indexes or player aids, because the layout was fixed. Also, since there was no final game, it would have been nearly impossible to add help for teaching the game. The heuristics about teaching the game seem to only be useful when translating a game already published in another language and that might have player aids available for example on Boardgamegeek.com.

Vasco da Gama only included text in the game box and rule book. The components did not have anything to translate. So, consistency between components was not an issue, except for the problem that some city names were printed on the game board itself but were not translated and I was not aware of that at all before I saw the final copy.

I experimented with the addressing of the reader in Vasco da Gama by not using any imperative forms at all. Currently a hybrid method seems to be preferred in board games. In any case, this matter is not resolved and suggests more study is needed. At this point, the heuristic should stay but be reworded to remind using a consistent method.

The source text was consistent, phases were numbered, positive constructs were used. The only problem was in the description of the game, which mixed flavor text with actual game concepts in a confusing way. I tried to separate the two types of information in the translation. In retrospect that was a good decision, and I should have dared to take it even further than I did.

Vasco da Gama did not include indexes, or quick start guides or references. I suggested adding some, but the layout was fixed, and everything needed to fit in the same space in all languages.

There were very few foreign words or terms in Vasco da Gama, but there was an interesting translation problem related to them. The game includes cities and historical characters some of which have a Finnish translation. Naturally, I used the Finnish versions in the rules and box graphics, but as mentioned the game board was not localized. The names are similar enough that it should not be difficult to play, but obviously it is a usability issue, nevertheless.

The source text uses capitalization for game “terms” such as actions. I used this method as well, even though it is not a convention of Finnish board games. I gave the text to two board gamers, and both said it worked well, so it was at least worth a try. Typographical heuristics are

important, but the translator may not be able to affect the typographical decisions of the final print.

## **6.6 Evaluation of the heuristic list**

To conclude the work, I evaluated the preliminary heuristic list once again, now with the added information gathered during the translation of Vasco da Gama, and with the feedback gotten from players. I will also look at the wording and the grouping of the heuristics following the guidelines of Molich, Jeffries and Dumas (Molich, 1963). Molich et al. emphasizes that heuristics should identify usability problems clearly and provide solutions.

### **The reader**

I decided to move this category to the top, since it proved to be the most important in every phase of the work. I also re-worded some of the items on the list to be clearer. Writing a specification was added to the heuristics to set a clear goal for the translation. The heuristics about separate memory aids were deleted because it does not seem feasible in normal projects.

The question about addressing didn't get a definite solution, but all the recommendations in technical writing seem to lean towards imperative. At the same time, this study and the feedback from play testers seem to suggest that this would not necessarily be a clear case. It would be interesting to find out how this heuristic will work in future translation projects. Hopefully, game translators will use these heuristics, and I can get some feedback in the future.

Enjoyability was also added to the heuristics after feedback and review. I recommend the translator try and read the translation aloud, since many game rules will be read aloud in a real-world situation, and it is a known way of evaluating both enjoyability and cognitive load (Nida 1964, 140-141).

- Know the reader! Consult the client to specify the intended readers.
- Write a clear specification for the translation with the client.
- Motivate the reader with good examples.
- Do the readers need to be instructed how to use the translation?
- Use imperative when addressing the reader. Singular when only one player is conducting an action, plural when many people are acting simultaneously.
- Be consistent throughout the text and in all components.

- Does the translation produce an enjoyable experience? Test this by reading the text aloud.

## **Errors**

All the heuristics about errors were useful. I did move the heuristic about getting the rules proofread by someone who has played the game to the end of the list as a separate entry, because it is not really a self-evaluation heuristic, but a useful tool, nevertheless. The first heuristic is new: verifying the translation agrees with the specification.

- Check that the translation meets the requirements set in the specification.
- Check the source text for errors and inconsistencies.
- Check the translation for errors, omissions, typos, and inconsistencies.
- Have you minimized the risk of misunderstanding?
- Ask to get to test the game and evaluate the translation by playing the game, if possible.
- Ask if there is any text outside the components being translated.

## **Presenting information**

Vasco da Gama used references to rules or points later in the text, which the players felt reduced usability. This is useful when using the rule book for reference, but on the first reading this confused readers. So internal referencing should be used with caution. I added a heuristic about not condensing the text too much after getting feedback about that from the test players of Vasco da Gama.

- If two or more sentences or other textual components mean the same thing but are structurally different, translate them by using the same target language sentence or structure.
- Describe tasks in the order in which they should be performed, or which is the most logical order to present them to the players.
- Do not condense the text too much. Keep sentences readable.
- Use numbering for tasks that must be done in order or when it helps internal referencing.
- Use informative headlines and internal linking. Linking to later parts of the text may decrease readability, so use them with caution.
- Use positive constructs rather than negatives to present information.
- Use indexes if possible.

- Consider the style. The background story and flavor text can have a distinct style from the rules themselves.
- Add the year of publishing to the text.

## **Terminology**

Terminology heuristics did not need revision.

- Make sure that terms are correct, understandable, and consistent throughout the text.
- Avoid unnecessary foreign terms.
- Pay attention to the client's/manufacturer's terminological conventions. Does the client have a glossary or list of terms not to be used?

## **Typography**

Emphasis issues were apparent in the Vasco da Gama translation. The source text used several typographical variations including bold type, colors, italics, and capitalization of key words. Overusing variation can be detrimental to usability.

- Don't use too small typeface. Prefer serif typefaces.
- Use bold or other typographical tools for emphasis consistently. Don't capitalize key words.
- Leave space between paragraphs. Don't use indentation.
- Make sure the text is discernible from the background.
- If possible, use colors with good contrast. Don't use color only for separation because it cannot be accessible to all users.

## **General guidelines**

- Have the rules checked by someone who has played the game, if possible.
- Check the translation in the final layout if possible.
- Use the heuristics in all phases of the translation process.

# **7 CONCLUSION**

This paper looked at how the translator can create and evaluate the usability of board game translations. The goal was to draft usability guidelines that would specifically target board game

translations into Finnish. Because there was no research done on board game translations, especially from the point of view of usability, this study was based on usability research of other texts such as user manuals. User-centered translation and heuristic evaluation were used as the main framework.

After studying the basic concepts of usability and user-centered translation, this paper looked at the special characteristics of translating board games, with the aim of finding usability concerns and specific heuristics for ensuring usability. Many heuristics relating to user manuals were found to apply to board games perfectly, some with modification and some were found not to be useful. The biggest differences were found in the addressing of the reader. Guidelines in technical communication recommend using first person singular imperative as the default and always preferring active over passive. However, the conventions (if there are any) in board game texts don't seem to follow this. There is a lot more variation and most game texts employ some sort of hybrid strategy. I also ended up recommending imperative but using both singular and plural forms. Switching between imperative and generic language seems to be used to guide the reader to employ different strategies: either to act during the reading of the rules or after, and to read some part aloud. This is a matter that clearly would be an interesting topic for further study to have a stronger basis for the guideline.

During the work, it became increasingly clear that user-centered heuristics are the most important. Therefore, I moved the reader as the top category on the heuristic list and added stronger heuristics about identifying the user and writing a detailed specification for the translation.

The final heuristic list is not set in stone and does not apply to all kinds of board game translations but works as a good starting point. It is intended as a tool for game translators and can and should be tailored for each use case.