

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalouden koulutus, kirjasto- ja tietopalvelu

2021

Laura Keränen

LAUTAPELIT KIRJASTOISSA

– itseopiskelumateriaali

Laura Keränen

LAUTAPELIT KIRJASTOISSA

- itseopiskelumateriaali

Tämän opinnäytetyön aihe on lautapelit Suomen yleisissä kirjastoissa. Työssä painotetaan nimenomaan uusia lautapelejä ja sivutaan niitä edeltäneitä vanhoja lautapelejä ja massamarkkinapelejä. Uusilla lautapeleillä tarkoitetaan 1970-1990-lukujen alun Saksasta lähtöisin olevaa lautapeliin uutta aaltoa. Opinnäytetyön tavoite oli tuottaa itseopiskelumateriaali, jonka avulla opiskeleva kirjastoalan ammattilainen tai opiskelija saa riittävät valmiudet toimia kirjaston lautapelivastaavana.

Opinnäytetyön tärkeimmät tiedonkeruumenetelmät olivat kirjallisuuskatsaus ja haastattelu. Kirjallisuuskatsauksessa käydään läpi opinnäytetyön potentiaalisia lähteitä. Katsauksessa kerrotaan opinnäytetyön tärkeimpien lähteiden sisältö lyhyesti, sekä mitkä potentiaaliset lähteet on todettu epärelevantteiksi ja karsittu opinnäytetyön lähteistä. Opinnäytetyötä varten tehtiin asiantuntijahaastattelu lautapeliin hankinnasta. Näiden lisäksi työtä varten tehtiin kaksi pienempää katsausta: yksi lautapeliin levinneisyydestä Suomen yleisten kirjastojen verkostossa ja toinen Suomen merkittävimmistä lautapeliin suunnittelijoista ja -julkaisijoista.

Ensimmäisessä katsauksessa kävi ilmi, että lautapelejä on kaikissa Suomen yleisten kirjastojen kirjastokimpoissa ja niihin kuulumattomissa itsenäisissä kirjastoissa, paitsi Ahvenanmaan Bibliotek.ax-kimpassa. Toisessa katsauksessa kävi ilmi, että suomalaiset eivät ole erityisen menestyneitä uusien lautapeliin suunnittelijoita Touko Tahkokalliota lukuun ottamatta. 108-sivuisen itseopiskelumateriaalin liitteeksi tehtiin myös 15-sivuinen englanti-suomi-lautapelisanakirja.

Opinnäytetyö keskittyy kuvaamaan itseopiskelumateriaalin tekemistä. Se sisältää teoretietoa toiminnallisesta opinnäytetyöstä, haastattelusta, kirjallisuuskatsauksesta ja kirjastoalasta, raportointia haastattelun ja sanakirjan tekemisestä, sekä kaikki kolme opinnäytetyötä varten tehtyä katsausta. Itseopiskelumateriaali esittelee toisessa luvussa Johdannon jälkeen uudet lautapelit syvällisesti. Kolmannessa luvussa paneudutaan lautapeliin suunnitteluprosessiin, sekä tärkeimpiin suunnittelijoihin, julkaisijoihin, lautapeliin erikoisliikkeisiin ja palkintoihin. Myös lautapelit pelitutkimuksen aiheena, pelilukutaito ja lautapelit opetuksessa käsitellään lyhyesti. Neljäs luku kertoo lautapeliharrastajista ja heidän muodostamistaan yhteisöistä. Viimeisessä luvussa sovelletaan kaikkea edellä opittua kaikkiin kirjastoalan osa-alueisiin. Luku painottaa erityisesti lautapeliin hankintaa, kuvailevaa metatietoa ja käytännön kirjastotyötä.

ASIASANAT:

itseopiskelu, kirjastoaineistot, kirjastoala, lautapelit, oppaat (teokset)

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information services Degree Programme in Library and Information Services

2021 | 37, 1432021 | 37 pages, 143 in appendices

Laura Keränen

BOARD GAMES IN LIBRARIES

- Material for independent study

The topic of this thesis is board games in Finnish public libraries. The thesis emphasizes specifically new board games and slightly touches on the old board games and mass market games preceding those. With the term 'new board games' this thesis is referring to the new wave of board games which originated in Germany between 1970s and 1990s. The goal of this thesis was to produce a material for independent study which would provide a library field professional or student with the necessary preparedness to work as the one responsible for board games in a library.

The most significant methods of data collection for this thesis were a literature review and an interview. The literature review goes through potential source material for this thesis. The review reports shortly about the content discussed in the most relevant source material of the thesis and about which potential source materials were found to be nonrelevant and eliminated from the list of source material. An interview of an expert was conducted for the thesis about the acquisition of board games. On top of these two smaller reviews were conducted: one on the distribution of board games in the Finnish public library network and another on the most notable Finnish board game designers and publishers.

In the first review it turns out that all Finnish public library consortiums and independent libraries not part of any consortium, except Bibliotek.ax consortium of the Åland Islands, have board games. In the second review it turns out that Finns are not notably successful as designers of new board games, except for Touko Tahkokallio. As an appendix for the 108-page material for independent study a 15-page English to Finnish board game dictionary was made.

The thesis focuses on depicting the process of conducting the material for independent study. It includes theory on a practice-based thesis, on an interview and literature review as well as on the library field, reports on conducting the interview and the dictionary, and all the three reviews made for the thesis. The material for independent study presents new board games thoroughly in the second chapter after the introduction chapter. The third chapter delves into the design process of a board game and the most notable designers, publishers, specialty stores of board games and awards. Board games as the subject of study in ludology, gaming literacy and board games in education are also covered briefly. The fourth chapter is about board game hobbyists and the communities they form. In the last chapter all information learned earlier is applied into all aspects of the library field. The chapter emphasizes especially the acquisition and descriptive metadata of board games, and practical library work.

KEYWORDS:

board games, guides (literary works), independent study, library materials, library sector

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	7
2 MENETELMÄT	9
2.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	9
2.2 Haastattelu	10
2.3 Kirjallisuuskatsaus	11
2.3.1 Kirjat	12
2.3.2 Artikkelit ja artikkelikokoelmat	14
2.3.3 Muut lähteet	19
3 KIRJASTOALA – OSA-ALUEET JA TERMISTÖ	23
3.1 Kokoelmanhoito	23
3.1.1 Valinta ja hankinta	23
3.1.2 Evaluointi ja poistot	25
3.2 Kuvaileva metatieto	26
3.3 Tapahtumatuotanto, vinkkaus ja aineisto-osaaminen	27
4 PRIMÄÄRIAINEISTON KERÄÄMINEN	28
4.1 Englanti-suomi lautapelisanakirja	28
4.2 Kuinka monessa Suomen kirjastossa on lainattavia lautapelejä	30
4.3 Suomalaiset lautapelisuunnittelijat ja -julkaisijat	31
5 LOPUKSI	33
LÄHTEET	35

LIITTEET

Liite 1. Lautapelit kirjastoissa -itseopiskelumateriaali.

Liite 2. Haastattelukysymykset.

KUVAT

Kuva 1. Pelilaatikoita.	6
Kuva 2. Compatibility-pelin insertti.	7
Kuva 3. Erilaisia laatta- ja korttitelineitä, sekä kangaspussi.	7
Kuva 4. Pelilautoja.	7
Kuva 5. Pelilautoja, joiden radoissa on lähtö ja maali.	8
Kuva 6. Pelilautoja, joiden radat ovat yhtäjaksoisia kehiiä.	9
Kuva 7. Shakkiruudukko (Ruocaled 2012).	9
Kuva 8. Ristikko.	9
Kuva 9. Catan-pelin heksaruudukko (Bruff 2013).	10
Kuva 10. Carcassonne-pelin modulaarinen pelilauta (McCann 2016).	10
Kuva 11. Karibia-pelin pelilaudassa on kyseiselle pelille uniikki kuva.	10
Kuva 12. Perinteisiä pelinappuloita.	11
Kuva 13. Meeplejä (jitterbug! 2012).	11
Kuva 14. Erikoisnappuloita peleistä Karibia, Huippuhatut, Compatibility, Alias Naiset vs. miehet, Trivial Pursuit Perhepainos, Monopoly Junior, Tallimestari ja Terapia.	12
Kuva 15. Warhammer-pelin miniatyyrejä (Wu 2009).	12
Kuva 16. Erilaisia numeronoppia (Newhall 2011).	13
Kuva 17. Erikoisnoppia eri peleistä (Dicemanic 2005).	13
Kuva 18. Perinteisiä pelikortteja. Yläriivi vasemmalta oikealle: ristiässä, herttakuningas, patakuningatar, ruutusotilas ja jokeri. Perinteisistä korttipakoista valmistetaan myös mainosversioita (kuvassa Särkänniemi ja Afrikan tähti) ja humoristisessa tarkoituksessa tavallista suurempia tai pienempiä kortteja (kuvassa tavallista suuremmat kortit oikealla ja tavallisen kokoiset pakat sen vieressä).	14
Kuva 19. Kaupalliset korttipelit Uno Junior ja Avista.	15
Kuva 20. Erilaisia lautapelien korttipakkoja.	15
Kuva 21. Laattoja. Kuvassa ovat modernin perhepelin Karibian huutokauppamekanismissa käytettävä rommitynnyrilaatta, Rummikub- ja Rummikub Word -pelien laatat, sekä kahden eri sanapelin kirjainlaatat.	15
Kuva 22. Attika-pelin tokeneita punchataan irti kehikosta (Lin 2008).	16
Kuva 23. Pelimerkkejä (chips) (Long 2009).	16
Kuva 24. Pelirahaa.	16
Kuva 25. Akryylisiä lautapelin jalokiviä (Waldron 2007).	17
Kuva 26. Perinteisiä pelinappuloita, sekä taloja ja kuutioita (Saari 2016).	17
Kuva 27. Twister-pelin osoitintaulu.	18
Kuva 28. Useiden eri pelien tiimalaseja.	18
Kuva 29. Useiden eri lautapelien paperilehtiöitä eli sheet padeja.	18
Kuva 30. Senet (Pharos 2017a).	19
Kuva 31. Mehen (Anagoria 2014).	19
Kuva 32. Urin kuninkaallinen peli (ricardo 2008).	20
Kuva 33. Go (Ganoza 2009).	20
Kuva 34. Moderni painos Tafl-pelistä (duncan c. 2008).	21
Kuva 35. Mancala (suesviews 2006).	22
Kuva 36. The Game of the Goose (Pharos 2017b).	23
Kuva 37. Nimeämätön scifi-teemainen sotapeli (inrepose 2005).	24
Kuva 38. Kickstarterin wordmark (Kickstarter 2021).	26
Kuva 39. Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 (Saari 2012).	27
Kuva 40. BoardGameGeek acronym logo (Heile 2021).	67
Kuva 41. Suomen lautapeliseuran logo (Suomen lautapeliseura 2021).	67
Kuva 42. Lautapelioppaan logo (Lautapeliopas 2021).	67

Kuva 43. Viehelaatikossa voi säilyttää vieheiden sijaan esimerkiksi lautapelien komponentteja tai kirjailulankoja (Main 2006).	77
Kuva 44. Laatikosto (Barrie 2008).	77
Kuva 45. Ex Libris -pelin sisältöohje. Vasemmalla näkyvä "värilaatikko" tulee lautapelin kannen sisäpuolelle ja oikealla näkyvät "pussilaput" muovitetaan jokainen kiinni yhteen minigrip-pussiin. Ohjeet vain englanniksi -lappu muovitetaan infotarran yläpuolelle peliin, jossa ei ole suomenkielisiä ohjeita.	93
Kuva 46. Lautapelin komponentit pussilaputetuissa minigrip-pusseissa.	95
Kuva 47. Lautapelien paras säilytysasento on vaakatasossa, pinossa samankokoisten pelien kanssa.	96
Kuva 48. Pelilaudan optimaalinen sijainti pelikotelon sisällä.	98
Kuva 49. Kortit muovisessa säilytyskotelossa.	99
Kuva 50. Peliviikon logo (Peliviikko 2021).	101

KUVIOT

Kuvio 1. Lautapelien kanssa assosiativiset käsitteet.	3
---	---

TAULUKOT

Taulukko 1. Suomalaiset harrastajalautapelejä myyvät yritykset (Lautapeliopas 2021a; Verkkokauppa.com 2021).	53
Taulukko 2. Spiel des Jahres -voittajat ja -ehdokkaat 2015-2020 (Saari 2009b; 2015; 2016; 2017; 2018b; 2019b; 2020; Spiel des Jahres 2021).	55
Taulukko 3. Deutscher Spiele Preis -voittajat 2015-2020 (Saari 2009a).	57
Taulukko 4. Vuoden peli -voittajat 2015-2020 (Saari 2009c).	57
Taulukko 5. Pelaajien valinta -palkinnon voittajat ja ehdokkaat 2017-2020 (Pelaajien valinta 2017; 2018; 2019; 2020).	58
Taulukko 6. Lauta- ja seurapelien aktiivisten pelaajien ikäjakauma prosentteina (Kinnunen ym. 2020, 122).	63
Taulukko 7. Lautapelien RDA-kuvailu. Pääasiallisina lähteinä on käytetty Kansalliskirjaston MARC-sovellusohjetta (Kuvailevan metatiedon asiantuntijaryhmä 2021) ja Pelien RDA-ohjetta (Peltonen 2021), joita on täydennetty taulukkoon merkityillä muilla lähteillä. "Ind 1" tarkoittaa indikaattoria 1 ja "ind 2" indikaattoria 2.	79

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aihe on Lautapelit kirjastoissa. Erityisesti opinnäytetyö keskittyy niin sanottuihin uuden aallon lautapeleihin Suomen yleisissä kirjastoissa. Uuden aallon lautapeleillä tarkoitetaan 1970-1990-luvuilla Saksassa syntynyttä lautapeliä uutta tule- mista. Aalto levisi Suomeen 2000-luvun alussa.

Aihe on merkittävä ja ajankohtainen. Suurin osa suomalaisista pelaa lautapelejä. Lautapeleillä on kirjastoissa pitkä historia. Iso-Britanniaan ja Yhdysvaltoihin perustettiin ensimmäiset shakkihuoneet jo 1800-luvulla. Lautapelibloggaajat jakavat Vuoden peliteko -palkintoa. Helmet-kirjastot ovat olleet ehdolla palkinnon saajaksi vuonna 2017 ja voittaneet sen vuonna 2018. Tämä kertoo siitä, että harrastajat arvostavat kirjastoja ja niiden panosta harrastuksensa edistäjinä. Kirjastolaissa sanotaan muun muassa, että kirjastojen tulee tarjota pääsy kulttuurisisältöihin ja edistää monipuolista lukutaitoa. Pelit ovat itsessään arvokkaita kulttuurisisältöjä usean eri kirjastoalan ammattilaisen mielestä. Lautapelejä on otettu jopa Kansalliskirjastoon juuri tällä perusteella. Pelilukutaito on osa monipuolista lukutaitoa.

Opinnäytetyön tärkeimmät lähteet ovat Mikko Saaren kirjat Uudet lautapelit (2007) ja Löydä lautapelit (2018), verkkosivut Lautapeliopas ja BoardGameGeek, sekä kirjastoetta pelialan asiantuntijan Scott Nicholsonin lukuisat artikkelit ja YouTube-videot, Mikaela Kumlanderin pro gradu Lautapeliä sisällönkuvailu Suomen yleisissä kirjastoissa, sekä Joel Juutin asiantuntijahaastattelu lautapeliä hankinnasta. Opinnäytetyö yhdistelee hajallaan olevaa aiheesta kertovaa tietoa yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

Opinnäytetyö päätettiin tehdä itseopiskelumateriaalin muotoisena, koska näin aiheeseen voivat tutustua syvällisesti nimenomaan kirjastojen lautapelivastaavat. Aihe on koko alan kattava, mutta niin spesifi, ettei siitä kannatta tehdä kirjastoalan kurssia tai pitää siitä näin syvällistä koulutusta koko kirjaston henkilökunnalle. Toki opinnäytetyöhön saavat tutustua kaikki, keitä aihe kiinnostaa. Liitteenä olevan itseopiskelumateriaalin tavoitteena on antaa kirjastoalan opiskelijalle tai kirjastoalan työntekijälle riittävät valmiudet työskennellä lautapeliä parissa Suomen yleisessä kirjastossa. Opinnäytetyön tavoite on dokumentoida itseopiskelumateriaalin tekemistä.

Varsinaisen opinnäytetyön toinen luku johdannon jälkeen esittelee sen tekemisessä käytetyt menetelmät. Toiminnallisen opinnäytetyön ja teemahaastattelun esittelyn lisäksi

luku sisältää kirjallisuuskatsauksen opinnäytetyön aiheesta. Kirjallisuuskatsaus syntyi opinnäytetyön sivutuotteena relevantteja lähteitä etsiessä ja sen merkitys opinnäytetyölle on paitsi itseisarvoltaan tärkeä, myös toimia lisälukemisena itseopiskelumateriaalin avulla opiskeleville. Kolmas luku esittelee kirjastoalan osa-alueet lyhyesti siltä varalta, että itseopiskelumateriaaliin haluaa tutustua joku, joka ei ole kirjastoalalla, tai opiskelunsa vasta alalla aloittanut.

Neljännessä luvussa esitellään opinnäytetyötä varten tuotetun primääriaineiston taustoja. Ensinnäkin opinnäytetyötä varten on tehty etenkin kuvailijoiden ja vinkkaajien tueksi englanti-suomi-lautapelisanakirja. Tärkein yksittäisistä lautapeleistä kertova tietokanta on englanninkielinen BoardGameGeek, joten termien käännökset tulevat tarpeeseen. Sanasto löytyy itseopiskelumateriaalin liitteistä. Toiseksi opinnäytetyötä varten on tehty internethaku Suomen yleisten kirjastojen lautapelikokoelmiin niiden verkkosivujen kautta. Haussa selvitettiin, kuinka monessa Suomen yleisen kirjaston kirjastokimpassa ja itsenäisessä kimpnaan kuulumattomassa kirjastossa on lautapelejä. Kolmanneksi opinnäytetyötä varten on tehty pintapuolinen katsaus suomalaisiin lautapelisuunnittelijoihin ja -julkaisijoihin suurimpien toimijoiden määrittelemiseksi. Opinnäytetyön viimeisessä luvussa pohditaan opinnäytetyön onnistumisia ja mahdollisia virheitä. Opinnäytetyön ensimmäinen liite on itseopiskelumateriaali. Toinen liite on haastattelussa käytetyt kysymykset.

Itseopiskelumateriaalin toisessa luvussa johdannon jälkeen esitellään aluksi lyhyesti pelityypit, joihin lautapelit monesti sekoitetaan ja kerrotaan, mitä samaa ja mitä eroa niillä on lautapeleihin verrattuna. Seuraavissa alaluvuissa sen jälkeen esitellään lautapelien komponentteja eli osia, historiaa, luokittelua ja vuosien 2020-2021 suurimpia lautapelitrendejä. Kolmannessa luvussa kerrotaan uusien lautapelin suunnitteluprosessista ja tärkeimmistä suunnittelijoista, lautapelijulkaisijoista, Suomen merkittävimmistä lautapeli-kaupoista, alan tärkeimmistä palkinnoista, sekä lyhyesti pelitutkimuksesta, pelilukutaidosta ja lautapelien käytöstä opetuksessa. Neljännessä luvussa puolestaan kerrotaan lautapeliharrastajista ihmisinä ja millaisia yhteisöjä he muodostavat. Yllä mainittujen tietojen valossa viimeisessä luvussa käsitellään lautapelejä nimenomaan kirjastoissa. Itseopiskelumateriaalin rakenne on kumulatiivinen – on hyvä olla tietoinen aiemmissä luvuissa käsitellyistä aiheista ennen siirtymistä eteenpäin.

2 MENETELMÄT

Tässä luvussa käsitellään tässä opinnäytetyössä käytettyjä menetelmiä. Ensimmäisessä alaluvussa kerrotaan toiminnallisesta opinnäytetyöstä. Toisessa alaluvussa kerrotaan teemahaastattelusta, koska tätä opinnäytetyötä varten tehtiin yksi teemahaastattelu. Viimeisestä luvusta löytyy kirjallisuuskatsaus itseopiskelumateriaalia varten löydetyistä aineistosta. Myös lähteiden joukosta karsiutunut aineisto esitellään.

2.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallisessa opinnäytetyössä kehitetään jokin konkreettinen tuote, palvelu, menetelmä tai käytäntö, josta on suoraan hyötyä alan työelämässä (Turun ammattikorkeakoulu 2020). Lautapelit kirjastoissa on aiheena koko kirjastoalan kattava, mutta kuitenkin hyvin spesifi. Alan koulutuksessa on perustietojen opiskeluvaiheessa järkevämpää keskittyä yksinkertaisempiin ja suurempaa osaa työntekijöistä koskeviin aineistolajeihin, kuten kirjoihin ja AV-aineistoon. Lautapeleistä voisi mahdollisesti saada hyvän valinnaisen jatkokurssin aiheen, jos henkilökunnan resurssit riittävät siihen. Voidaan kuitenkin olettaa, että tämä on harvinaista, eikä kurssille ilmoittautuisi läheskään yhtä paljon opiskelijoita kuin vastaaviin jatkokoulutuksiin yleishyödyllisemmistä aiheista.

Näihin syihin pohjaten voidaan tulla siihen lopputulokseen, että itseopiskelu on yksi hyvä tapa perehtyä kyseiseen aiheeseen. Koska tällaista materiaalia ei kuitenkaan ollut vielä olemassa siinä vaiheessa, kun opinnäytetyön tekijä kiinnostui perehtymään aiheeseen itse, todettiin sen olevan myös hyvä opinnäytetyön aihe. Opinnäytetyö jätettiin hankkeistamatta kahdesta syystä. Ensinnäkin kirjoittaja tiesi omien harjoittelukokemustensa perusteella, ettei hänen opiskelupaikkakunnallaan Turussa ollut tarvetta tämänkaltaiselle opinnäytetyölle, sillä oman henkilökunnan joukosta löytyy tarpeeksi monta lautapeliharastajaa. Toiseksi hankkeistamatta jättäminen antaa kirjoittajalle vapaammat kädet pyrkiä tekemään itseopiskelumateriaalista yleishyödyllinen kaikille Suomen kirjastoalan ammattilaisille ja opiskelijoille, eikä vain hankkeistajakirjastolle. Itseopiskelua varten päätettiin tehdä materiaalipaketti, jonka avulla aiheesta kiinnostunut kirjastoalan ammattilainen voi perehtyä aiheeseen. Materiaalipaketti on konkreettinen tuote, mikä tekee tästä opinnäytetyöstä toiminnallisen opinnäytetyön.

2.2 Haastattelu

Turun pääkirjaston lainattavien lautapeliä hankinnasta vastaava kirjastovirkailija Joel Juutia haastateltiin teemahaastatteluna Microsoft Teamsin videopuheluna 25.2.2021. Haastattelun jälkeen videoaineisto litteroitiin tekstimuotoon ja litteroitua tekstiä käytettiin opinnäytetyön lähteenä.

Haastatteluja on olemassa erilaisia lajityyppejä. *Teemahaastattelussa* on määritelty etukäteen aihepiirit, mutta ne käydään läpi sellaisessa järjestyksessä ja sellaisella painotuksella, joka sopii parhaiten haastattelijan ja haastateltavan väliseen vuorovaikutustilanteeseen. (Näpärä 2017.)

Haastattelulajityypiksi Joel Juutin haastatteluun valittiin nimenomaan teemahaastattelu, koska opinnäytetyön kirjoittaja ja Juuti ovat samalla alalla – Juuti valmistunut, kirjoittaja pian valmistumassa – ja haastatteluhetkellä Juutilla on yhdestä alan aihealueesta – lautapeleistä kirjastoaineistona, ja etenkin niiden hankinnasta – kirjoittajaa enemmän tietoa. Ennen haastattelua hankinnasta ja uusista lautapeleistä oli jo hankittu perustietoa ja Juutin kautta hankittiin lisätietoa nimenomaan niiden hankinnasta Suomen yleisissä kirjastoissa. Teemahaastattelu antaa myös Juutille suuremman vapauden painottaa haluamiinsa asioita ja kirjoittajalle liikkua vapaammin kysymyksestä toiseen, kun taas puolistrukturoidussa haastattelussa käsikirjoitus rajoittaisi heidän toimintaansa. Avoimessa haastattelussa ei saisi kysyttyä kirjoittajaa askarruttavia kysymyksiä eikä Juuti välttämättä tietäisi, miten puhua aiheesta, koska ei tietäisi kirjoittajan tietoperustan laajuutta.

Kysymykset löytyvät liitteestä 2. Haastattelu aloitettiin kysymällä perustietoja Juutin työpaikasta ja koulutustaustasta. Sen jälkeen hänelle esitettiin kysymyksiä hankinnasta ylipäänsä, koska käytännön hankintatyö oli opinnäytetyön kirjoittajalle vierasta. Haastattelu eteni normaalin teemahaastattelun tavoin eli keskustelunomaisesti. Välillä palattiin takaisin vanhoihin kysymyksiin ja toisinaan saatiin etukäteen vastauksia tuleviin kysymyksiin. Välillä kirjoittaja toi ilmi esimerkkejä, että sai ohjailtua keskustelua oikeille linjoille. Haastattelun kysymykset on muodostettu kirjoittamalla kaikki ajatukset paperille, muotoilemalla ne kysymyksiksi ja järjestämällä ne järkevään järjestykseen.

Haastattelu tehtiin Microsoft Officen Teams-ohjelmassa, sillä kirjoittajalla oli sinne koulun kautta saadut tunnukset ja tiedettiin kirjaston käyttävän sitä sisäiseen viestintään. Videopuhelu nauhoitettiin Teamsin omalla nauhoitustoiminnolla ja heti haastattelun jälkeen se litteroitiin suomeksi eksaktina litterointina Word-muotoon. *Eksakti litterointi* tarkoittaa,

että teksti on alkuperäisen aineiston mukaisella puhekielellä ja myös mahdolliset äännähdykset, toistot ja täytesanat kirjoitetaan (Spoken 2021). Litterointiin kirjoitettiin myös tulkintaa siitä, miksi sana toistetaan (korostetaanko sitä vai onko kyse maneerista) tai mikä jonkin äännähdyksen äänensävy tai syy oli. Myös fyysinen toiminta (kameran säätäminen aluksi, tervehdys ja hyvästely) kirjattiin. Tulevina viikkoina litteroitua haastattelua käytettiin tietolähteenä opinnäytetyötä kirjoittaessa. Valmiin tekstin kieli ja muut muotoiseikat tarkistutettiin ensin opinnäytetyön ohjaajalla ja sparrausparilla (yhtä aikaa opinnäytetyötään tekevä opiskelijakollega) ja sitten vielä Juutilla. Heidän ehdotustensa perusteella tehtyjen muokkausten jälkeen haastattelun pohjalta kirjoitettu teksti oli valmis.

2.3 Kirjallisuuskatsaus

Kirjallisuuskatsaus on kirjallinen teos, jossa käydään läpi johonkin tiettyyn aiheeseen liittyvää kirjallisuutta. Se voi olla tiukasti tietyn alan kirjallisuutta käsittelevä tai tehty monitieteellisesti tietystä teemasta. Sen tavoite voi olla esimerkiksi pyrkiä kartoittamaan tietystä aiheesta kirjoitettua teoriaa ja arvioida sitä. Kirjallisuuskatsaus voi olla systemaattinen tai kuvaileva. *Kuvaileva kirjallisuuskatsaus* tekee aiheeseen yleisen katsauksen ilman tarkkoja sääntöjä, kun taas systemaattisessa kirjallisuuskatsauksessa on metodi, josta ei poiketa ilman perusteluja. Kuvaileva kirjallisuuskatsaus voi olla narratiivinen tai integroiva. *Narratiivinen kirjallisuuskatsaus* pyrkii antamaan laajan kuvan käsiteltävästä aiheesta ja yhtenäistämään epäyhtenäistä tietoa. Narratiivinen kirjallisuuskatsaus voi olla luonteeltaan toimituksellinen, eli lyhyt ja muualta tulevaa tarinaa tukeva, tai kommentoiva eli keskustelua herättävä ja jopa puolueellinen. (Salminen 2011, 3-8.)

Tämän monitieteellisen kirjallisuuskatsauksen teema on lautapelit. Erityisesti katsauksessa painotetaan niin sanottuja uusia lautapelejä ja niiden asemaa Suomen yleisissä kirjastoissa kirjastoalan ammattilaisen näkökulmasta. Termillä 'uudet lautapelit' tarkoitetaan 1970-1990-lukujen Saksasta lähtöisin olevaa lautapelien uutta aaltoa. Katsaus sivuaa lyhyesti myös lautapelien historiaa kokonaisuutena, sekä lautapeliharrastusta. Tämän opinnäytetyön liitteenä olevassa itseopiskelumateriaalissa syvennytään relevanttien lähteiden kautta aiheeseen enemmän, kun taas tämän kirjallisuuskatsauksen tarkoitus ja päämäärä on tarjota ja esitellä lisälukemista kirjastoalan opiskelijalle tai ammattilaiselle, joka opiskelee parhaillaan tai on jo opiskellut kyseisen itseopiskelumateriaalin. Tätä kirjallisuuskatsausta voisi kuvailla narratiiviseksi, toimitukselliseksi mutta toisaalta myös kuvailevaksi, sekä verrattain suppeaksi.

Samalla esitellään myös teokset, jotka vaikuttavat ulospäin relevanteilta lähteiltä, mutta eivät sitä lähemmäli tarkasteltuna kuitenkaan ole. Tällä tarkoitetaan lähinnä peleistä kirjoitettua aineistoa, jotka sivuuttavat lautapelit epähuomiossa tai tarkoituksella ja keskittyvät vain digitaalisiin peleihin. Mikaela Kumlanderin (2020, 30, 157) mukaan Stenros ja Waern kertovat vuonna 2011 julkaistussa artikkelissaan *Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy* harhasta, jossa digitaaliset pelit ovat päätyneet pelien standardiksi ja niiden koko kirjon edustajiksi etenkin pelitutkimuksessa.

Kirjallisuuskatsaukseen sisältyy 12 kirjaa, 46 artikkelia, sekä 20 muuta lähdeä. Kirjallisuuskatsauksen teokset on jaoteltu ensin aineistolajin tai kirjallisuuslajin mukaan luokkiin, joiden jälkeen teokset on järjestetty karkeasti seuraavaan järjestykseen: yleishyödylliset teokset, spesifimmät hyödylliset teokset ja viimeisenä teokset, jotka eivät ole tämän aiheen kannalta hyödyllisiä.

Lyhyet kuvaukset ihmisistä, joilta käsitellään useampaa teosta (pidemmät kuvaukset löytyvät itseopiskelumateriaalista): Mikko Saari on yhteiskuntatieteiden maisteri, sekä WordPress-, korttipeli- ja lautapeli-asiantuntija (Saari 2021). Katriina ”Kati” Heljakka on suomalainen pelisuunnittelija ja lelututkija, jonka isoisä Aarne Heljakka perusti Tactic Games Oy:n. Frans Mäyrä on informaatiotieteiden ja interaktiivisen median, erityisesti digitaalisen kulttuurin ja pelitutkimuksen professori Tampereen yliopistossa (Mäyrä 2021). Hän on kirjoittanut paljon teoksia peleistä, joista osa soveltuu myös lautapeleihin. Scott Nicholson on yhdysvaltalainen informaatiotutkimuksen tohtori ja kirjasto- ja tietopalvelualan maisteri, joka on ehtinyt pitkän uransa aikana esimerkiksi työskennellä kirjastonhoitajana, kirjoittaa yhden kirjan ja kymmeniä artikkeleita (enimmäkseen peleistä), sekä opettaa useissa yliopistoissa kirjasto- ja tietopalvelualan, sekä pelisuunnittelun aloilla (Nicholson 2021).

2.3.1 Kirjat

Tärkeimmät suomeksi uusista lautapeleistä kirjoitetut kirjat ovat Mikko Saaren *Uudet lautapelit* (2007) ja *Löydä lautapelit* (2018). *Uudet lautapelit* antaa hyvät perusteet uusien lautapeliominaisuuksista ja lautapeliharrastuksesta, toki vuodelta 2007 olevat tiedot esimerkiksi lautapeliominaisuuksista ja lautapelikaupoista ovat osittain vanhentuneet. Iso osa kirjasta on myös yksittäisten lautapeliominaisuuksien esittelyä, mikä jättää kyllä hyvän ajankuvan 2000-luvun puolenvälin suomalaisesta lautapeliharrastuksesta, mutta ei kestä kovin hyvin aikaa. Kirjan merkitys suomalaiselle lautapeliharrastukselle oli kuitenkin erittäin suuri.

Kaikki Uudet lautapelit -kirjan sisältö on sittemmin lisätty Lautapeliopas-verkkosivun artikkeleihin, joita päivitetään tarvittaessa. *Löydä lautapelit* sen sijaan syventyy uusien lautapelien historiaan erittäin syvällisesti. Kirja on jaettu alaotsikoihin, joista jokaisessa käsitellään tietyn tyyppisiä pelejä, kuten seurapelejä tai abstrakteja pelejä.

Geoffrey Engelsteinin ja Isaac Shalevin *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms* (2020) on ensimmäinen ja siten myös toistaiseksi merkittävin teos lautapelien pelimekaniikoista. Kirjan lähes 500 sivun pituutta ei kannata pelästyä, sillä luvut ovat erittäin lyhyitä ja selkeästi kirjoitettuja. Pituutensa vuoksi kirja toimiikin paremmin hakuteoksena tai selailtavana kuin alusta loppuun asti kerralla luettuna. Mekaniikkoja vain on ehtinyt syntyä tuhansien vuosien aikana noin kaksisataa, joista teokseen on saatu suurin osa – lautapeliharrastajat ovat ottaneet kirjan avosylin vastaan ja tehneet kirjan listaukseen lisäyksiä. Ajantasaisin listaus lienee BoardGameGeek-sivustolla (BoardGameGeek 2021a).

Frans Mäyrän kirjassa *An introduction to game studies: Games in culture* (2008) kolme ensimmäistä lukua kertovat pelitutkimuksesta ja pelien historiasta ottaen huomioon myös lautapelit. Luvut 4-7 kertovat digitaalisten pelien historiasta ja luku 8 antaa käytännön ohjeita pelitutkimusprojektin tekemiseen.

Christopher Harrisin ja Brian Mayerin *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games* (2011) käsittelee uusia lautapelejä yhdysvaltalaisen koulukirjaston näkökulmasta. Suomalaista kirjastoammattilaista voivat kiinnostaa luvut 1-3, jotka kertovat uusista lautapeleistä yleisellä tasolla, sekä luku 4, joka kertoo lautapeleistä kirjasto- ja tietopalvelualan, esimerkiksi tiedonhaun, opetusvälineinä. Viides luku kertoo uusista lautapeleistä Yhdysvaltojen kansallisen opetussuunnitelman mukaisten tavoitteiden opetusvälineinä.

George Skaff Eliasin, Richard Garfieldin ja K. Robert Gutscheran *Characteristics of Games* (2012) on pelitutkimuksen alan kirja, joka käsittelee kaikenlaisia pelejä lautapeleistä digitaalisiin ja urheilulajeista lottoon. Elias, Garfield ja Gutschera ovat ottaneet sikäli erikoisen lähestymistavan aiheeseen, etteivät he hyödynnä mitään aiempia tutkimuksia aikanaan suoraan. Yleisemmin käytetyn kumulatiivisen lähestymistavan sijaan he ovat aloittaneet tyhjästä ja keksineet kaiken termistön ja teorian uudelleen itse, omasta näkökulmastaan. Kirja on mielenkiintoinen pohdinta pelin olemuksesta, mutta sitä ei voi suositella pelitutkimuksen vasta-alkajalle. On hyvä olla tietoinen alan yleisesti käytössä

olevasta termistöstä ja teoriasta, ennen kuin tutustuu tämän kirjan kaltaisiin vaihtoehtoi-
siin näkemyksiin.

Annakaisa Kultiman ja Jouni Peltokankaan *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut: avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon* (2017) avaa suomalaisten analogisten ja digitaalisten pelien historiaa peli kerrallaan. Kirjassa on 50 eri peliä, joista viisi on lautapelejä: Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 (1918), Afrikan tähti (1951), Kimble (1967), Alias (1989) ja Eclipse (2011).

Ensimmäinen *Pelikasvattajan käsikirja* käsittelee lähinnä konsolipelejä. Luvuissa 6, 10, 11 ja 13 on hieman myös lautapelejä koskevaa tietoa. *Pelikasvattajan käsikirja 2* käsittelee tietoisesti vain digitaalisia pelejä. Beth Gallawayn *Game on! Gaming at the library* (2009) kertoo kaikenlaisista peleistä, painottaen kuitenkin ehkä hieman enemmän digitaalisia pelejä. Lautapeleistä on suoraa mainintoja luvuissa 3 ja 4. Kirja on jo ehkä hieman vanhentunut etenkin digitaalisten pelien osalta, ja lisäksi Suomen ja Yhdysvaltojen väliset kulttuurierot vaikuttavat osaltaan kirjan hyödyllisyyteen Suomessa. Kaikesta huolimatta kirja on mielenkiintoinen ja Gallawayn tyyli kirjoittaa vedonnee ainakin toisiin pelaajiin, opinnäytetyön kirjoittaja mukaan lukien. *Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin* kertoo yleisesti pelilukutaidosta ja pelien hyödyistä. Muuten kirja keskittyy digitaalisiin lasten ja nuorten peleihin. *Nuortenkirjastotyön käsikirja* kertoo vain digitaalisista peleistä, yleisesti ”peleistä” kirjoitettu teksti ei päde lautapeleihin.

2.3.2 Artikkelit ja artikkelikokoelmat

Lautapeliin historia

Peter Attian *The full history of board games* kertoo erittäin kattavasti lautapeliin historian 5000-luvulta ennen ajanlaskun alkua 700-luvulle ajanlaskun jälkeen, sekä 1900- ja 2000-luvuilta. Jää epäselväksi, miksi Attia on jättänyt historiaan hieman yli tuhannen vuoden mittaisen aukon. Onneksi tietoa kyseisen ajan lautapeleistä löytyy muualta. Meilan Sollyn *The best board games of the ancient world* (2020) kertoo vanhojen lautapeliin historiaa. Teos on Attian teoksesta erillinen, kumpikaan ei ole lainannut toisen tekstiä. Sollyn teksti jatkuu hieman pidemmälle ajallisesti – uusin peli hänen historiikissaan on 1500-luvulta. Historygames.it-sivustolta löytyvä teksti *Medieval board games* esittelee keskiaikaisten pelien sääntöjä. Rebecca Colemanin *Board games from the early modern to*

modern world (2018) kertoo 1600-1900-lukujen lautapeleistä. Artikkelit sisältää paljon hienoja värikuvia. *What is wargaming?* kertoo amerikkalaistyylisten sotapelien historiasta ja harrastuksesta yleisesti. Internetistä löytyy helposti tietoa lautapelien historiasta eri aikakausilta.

Kotimaisten lautapelien historiasta kertovasta aineistosta suurin osa on yksittäisiä artikkeleita ja niistäkin valtaosa liittyy Suomen pelimuseon avajaisiin tai yksittäisiin näyttelyihin. Näitä artikkeleita ovat ainakin Laura Kuivalahden *Heitettäviä luita ja peli sisällissodasta – Suomen lautapelihistoriaan mahtuu kaikenlaista* (2017) Maaseudun Tulevaisuus-lehdessä, Jukka Vuorion *Lautapelit kertoivat sata vuotta sitten lähes poikkeuksetta sodasta: ”Kansaan saatiin iskostettua, mitä suomalaisuuteen kuuluu”* (2020) Seura-lehdessä, Antti Lähteen *Muistatko vielä nämä suomalaiset klassikkopelit? Nämä 100 pääsevät Tampereen pelimuseoon* (2017) Aamulehdessä ja Vaula Toivasen *Suomalaiset pelit silloin ja nyt – haastattelussa Rupriikin pelinäyttelyn tuottaja Annakaisa Kultima* (2012) Tekniikan Waiheita -lehdessä. Kuivalahden artikkeli erottuu näistä neljästä laadukkaimpana, sillä sitä varten on tehty eniten taustatutkimusta.

Pelitutkimuksen vuosikirja

Pelitutkimuksen vuosikirja on lähes vuosittain ilmestyvä pelitutkimukseen keskittyvä artikkelikokoelma. Lähes jokaisessa vuosikirjassa on ainakin yksi artikkeli lautapeleistä. Seuraavaksi esitellään tärkeimmät tähän mennessä lautapeleistä kirjoitetut artikkelit aikajärjestyksessä. Olli Sotamaan *Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2009) on mielenkiintoinen katsaus pelitutkimuksen historiaan Suomessa ja maailmalla. Jussi Keskitalon *Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2010) esittelee uusien lautapelien ympärille siihen mennessä kymmenessä vuodessa Suomeen syntyneen kulttuurin. Artikkelit sisältää todella paljon primäriaineistoa, kuten haastatteluja.

Katriina Heljakan *Hiljaisen tiedon pelikentällä: Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2010) kertoo haastattelujen ja Heljakan omien kokemusten kautta suomalaisesta lautapelisuunnittelusta. Vuoden 2011 Pelitutkimuksen vuosikirjassa Katriina ”Kati” Heljakka puolestaan kertoo lautapelien lisenssiversioista – millaisia teknisiä asioita niihin sisältyy ja miten ne käytännössä tapahtuvat – artikkelissaan *”Licence to thrill” – lisenssit: lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä*. Lisenssiversiolla viitataan yleensä tapauksiin, jossa jo olemassa olevasta lautapelistä halutaan tehdä

tietyllä, lisensoidulla teemalla varustettu uusi versio. Tällainen on esimerkiksi Angry Birds Monopoly, jota varten Monopolyn omistava Hasbro-konserni on hankkinut lisenssin Angry Birds omistavalta Rovio-peliyhtiöltä. Lisenssiversioita ovat myös toiselle kielelle käännettyt versiot lautapeleistä, sillä niitä varten tulee hankkia lisenssi alkuperäisen lautapelin julkaisijalta.

Reko Tikan *Antiikin Rooman lautapelit* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2012) kertoo pitkälle samoista asioista kuin Attiankin teksti, mutta on silti kiinnostavaa luettavaa. Lilli Sihvonon ja Anna Sivula ovat tehneet historiografisen analyysin Kimblestä ja taltioineet sen artikkelinsa *Klassikoksi rakennettu – erään lautapelin historia* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2016). Pauli Hulkkonen hankkeistettiin kirjoittamaan opinnäytetyönään artikkeli *Katsaus kotimaisiin lauta- ja roolipelijärjestöihin* osaksi Pelitutkimuksen vuosikirjaa 2016. Pirkko Luoman *Go-lautapeliä Suomessa jo lähes 40 vuotta* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2017) kertoo nimensä mukaisesti go-lautapelistä ja sen historiasta Suomessa. Tanja Sihvonon arvioi Annakaisa Kultiman ja Jouni Peltokankaan kirjan *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut: avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon* artikkelissaan *Suomalaisista pelihistoriaa sen laajaa kirjoa kunnioittaen* (Pelitutkimuksen vuosikirja 2017).

Muita artikkeleita

Lautapeleistä on kirjoitettu myös muita artikkeleita, kuten Kevin Maroneyn *What is a game?* (2001). Se on kaikenlaisten pelien yhteistä olemusta pohdiskeleva, hyvin kirjoitettu artikkeli. Owen Duffyn *Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet* (2014) The Guardian -lehdessä on asiantuntevasti kirjoitettu ja edelleen ajankohtainen. Kirjastolehden 1/2017 fyysisessä versiossa ilmestynyt Anu Räsäsen artikkeli *Omalla rahalla lautapelejä kirjastoon* on sama kuin verkkoversiossa ilmestynyt *Lautapelit tulivat kirjastoon – aluksi tarvittiin innostunut virkailija ja vähän omaa rahaa*. Tekstit eroavat toisistaan ainoastaan tekstin ja kuvien sijoittelun, sekä yhden kirjoitusvirheen verran. Artikkelissa haastatellaan Harri Annalaa, joka käynnisti lautapeliin lainaamisen kotiin Suomessa, Helsingin Kirjasto 10:ssä vuonna 2009.

Päivi Litmanen-Peitsalan *Elämää pelissä* ja sen kainalojuttu *Romantikot kohtaavat lautapelin äärellä* ovat artikkeleita Kirjastolehdestä 6/2009. Ensimmäisessä kerrotaan lyhyesti ja pintapuolisesti lautapeliin pelitutkimuksesta ja jälkimmäisessä kerrotaan lyhyesti lautapeliharrastuksesta. Laura Ojanen ja Anja Vahtola perustelevat ja esittelevät yleisellä tasolla Kansalliskokoelman pelivalikoimaa artikkelissaan *Pelit*

kansalliskokoelmassa, joka julkaistiin Signum-lehdessä vuonna 2015. Lukutaitotutkija Mika Mustikkamäki on kirjoittanut artikkelin *Pelilukutaito on laajaa pelillistä ymmärrystä*, jossa hän antaa kattavan kuvan pelilukutaidon teoreettiseen perustaan.

Scott Nicholsonin *Go back to start: Gathering baseline data about gaming on libraries* (2009) on yksi tärkeimpiä tutkimuksia pelaamisesta kirjastoissa, sillä aiheesta ei liiemmin ole tutkimustietoa. Nicholson on tehnyt kaksi kyselyä, joista ensimmäinen on tilastollisesti relevantti. Ensimmäisessä kyselyssä on otettu 400 yhdysvaltalaisen kirjaston satunnaisotanta (vuonna 2009 yhdysvaltalaisen kirjastojen kokonaismäärä oli 9200), joista 382 vastasi kyselyyn. Kysely koski sitä, miten kirjastot tukevat pelaamista. Toinen kysely oli kaikille kirjastoille avoin ja vastauksia saatiin 313. Kysely koski kirjastojen pelitapah- tumien määrää ja laatua. Scott Nicholson on kirjoittanut myös artikkelin *Playing in the past: A history of games, toys and puzzles in North American libraries* (2013), joka kertoo nimensä mukaan pelien historiasta yhdysvaltalaisissa kirjastoissa. Nicholsonin *Making the gameplay matter: designing modern educational tabletop games* (2011) on opas op- pimislautapelin suunnitteluun ja julkaisuun. Niin ikään Scott Nicholsonin kirjoittama lyhyt artikkeli *Games in Libraries: Myths and Realities* (2008) käy läpi viisi myyttiä, joita pelei- hin kirjastoaineistoina liittyy ja kumoo nämä myytit. Myytit ovat, että 1) pelit ovat uusi juttu kirjastoissa, 2) pelit on tarkoitettu vain teini-ikäisille, 3) pelien viihdekäyttö on sopi- vaa vain yleisissä kirjastoissa, 4) kirjastot ovat muuttumassa pelisaleiksi ja 5) pelitapah- tumien ja -kerhojen järjestäminen on kallista.

Kansalliskirjaston tuottama *Pelien RDA-ohje* on hyvä lähtökohta lautapeli- en luettelointiin ja sisällönkuvailuun, mutta kaipaa rinnalleen lisätietoa. Artikkeleihin on tutustuttu 25.1.2021. Alissa McCulloch on kirjoittanut artikkelin *Cataloguing tabletop games: an introduction* ja sen jatko-osan *Cataloguing and classifying board and tabletop games* vuonna 2017. Artikkeleissaan hän pohdiskelee lautapeli- en luetteloinnin ja kuvailun haas- teita, joita MARC:n ja RDA:n puutteet kirjastoalan ammattilaisille tuottavat. Artikkeleita voi suositella luettavaksi ehdottomasti, mikäli aikoo tehdä tai tekee lautapeli- en sisällön- kuvailua. Kannattaa huomata, että McCulloch on yhdysvaltalainen, ja Yhdysvalloissa käytetään eri ontologioita YKL:n, SLM:n ja YSO:n sijaan.

Jenny Levenin *Broadening our definition of gaming* (2008) on kahden artikkelin mittainen kokoelma: Scott Nicholsonin *Case study 1. Modern board games: it's not Monopoly anymore* kertoo uusien lautapeli- en historiasta Yhdysvalloissa ja etenkin yhdysvaltai- sissa kirjastoissa. Christopher Harrisin *Case study 2* puolestaan kertoo Harrisin omista kokemuksista. Hän on koordinaattori School Library System of Genesee Valley BOCES

-palvelussa, joka hankkii aineistoa ja lainaa sitä alueensa koulukirjastoille. Harris kertoo kokemuksiaan lautapelikokoelman perustamisesta palveluun ja millaisen vastaanoton se sai koulukirjastonhoitajilta.

Lautapeleistä löytyy myös runsaasti kevyempiä ja lyhyempiä artikkeleita, kuten Anja Harjun *Lautapelit houkuttavat ja koukuttavat peliporukoita* (2009). Se on Kaleva-lehdessä ilmestynyt artikkeli, joka kertoo Oulussa järjestetystä uusista lautapelejä esittelevästä tapahtumasta. *Recommended board games* (2010) vinkkaa oppimispelejä 2-13-vuotiaille lapsille ikäryhmittäin. Lyhyet uutiset *Library breaks out board games* ja *Dickinson library to create board game collection* kertovat kahdesta eri tapauksesta, joissa yhdysvaltalainen kirjasto perustaa lautapelikokoelman. Uutiset ovat vuodelta 2019 ja siitä huolimatta kyseisten artikkelien mukaan kirjastot ovat hankkineet pääasiassa massamarkkinapelejä. Uutiset eivät ole muuten mielenkiintoisia, mutta ne antavat hyvän kuvan siitä, miten paljon Suomessa on vuosikymmenten saatossa päästy Yhdysvaltojen edelle lautapeliharrastuksen tukemisessa kirjastoissa.

Epärelevantit artikkelit

On olemassa monia artikkeleita, jotka kertovat näennäisesti kaikista peleistä, mutta sivuuttavat lautapelit kuitenkin käytännössä osittain tai kokonaan. *Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa* (2014) on toimitettu teos (artikkelikokoelma), joka keskittyy pääasiassa digitaalisiin oppimispeleihin. Teokseen sisältyvä artikkeli *Omaa tietä etsimässä: Minä ja tulevaisuus pelilaudalla* kertoo Omaa tietä etsimässä -nimisen lautapelimuotoisen oppimispelin kehittämisestä. Niin ikään teokseen sisältyvä *Planeetta Terra – millaisen maailman sinä luot?* kertoo Planeetta Terra -nimisestä lautapelistä, jonka kautta voi oppia esimerkiksi luonnontieteitä.

Kaisa Saarenmaan *Ristisanoja, mölkkyä ja räiskintää – digi hallitsee, mutta yhä pelataan perinteisestikin* (2019) kertoo pelitutkimuksen ja pelaamisen tilastoinnin nykytilasta ja haasteista. Artikkelit painottaa digitaalisia pelejä, mutta ottaa lautapelit kuitenkin ajoittain puheeksi. Yhdentoista eri kirjoittajan kirjoittama artikkeli *Monialainen pelitutkimus* teoksessa *Ote informaatiosta: Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan* (2010) keskittyy pääasiassa digitaalisiin peleihin, mutta sivuaa myös lautapelejä histori-an kuvauksessaan. Kirjastot.fi:n artikkelit *Pelit kirjastoissa* ja *Pikaohje pelitoimintaan* sivuavat näennäisesti lautapelejä, mutta keskittyvät kuitenkin selkeästi enemmän

digitaalisiin peleihin. Kirjastolehdessä 4/2015 ilmestynyt artikkeli *Oho, luin vahingossa* kertoo vain digitaalisista peleistä.

2.3.3 Muut lähteet

Tämän otsikon alle on koostettu sellaiset opinnäytetyötä varten löydetyt lähteet, jotka eivät ole kirjoja tai artikkeleita. Teoksia on sen verran pieni määrä, ettei niitä kannattanut jakaa omien alaotsikoidensa alle. Lähteet on käsitelty aineistolajeittain seuraavassa järjestyksessä: Internetsivustot, videot, radio-ohjelmat, tutkimukset, lakitekstit, pro gradut ja opinnäytetyöt. Mikäli aineistolajin alla on useita lähteitä, lähteet ovat aiemmin mainitussa järjestyksessä: yleishyödylliset teokset, spesifimmät hyödylliset teokset ja viimeisenä teokset, jotka eivät ole tämän aiheen kannalta hyödyllisiä.

BoardGameGeek on maailman suurin lautapeliharrastajien yhteisö ja sekä harrastajan, että kirjastoammattilaisten tärkein lautapelitietokanta. Verkkosivustoon kannattaa ehdottomasti tutustua, mikäli aikoo työskennellä lautapelien parissa kirjastossa. Sivuston käyttäminen on selkeä ja helppokäyttöinen. <https://boardgamegeek.com/>

Lautapeliopas on tärkein suomenkielinen lautapelitietokanta. Verkkosivusto ei ole aivan yhtä kattava tai selkeä kuin BoardGameGeek, mutta sieltä löytyy kyllä paljon tietoa, kun tietää, mitä hakusanoja milloinkin tulisi käyttää. www.lautapeliopas.fi

Suomen lautapeliseuran sivuilta löytyy muun muassa seuran esittelyä, tietoa jäsenten saamista jäseneduista, sekä lautapeliharrastajien keskuudessa hyvin aktiivinen foorumi. Sivustolla on käyty 16.2.2021. <https://lautapeliseura.fi/>

Peliviikko on vuosittain marraskuussa järjestettävä pelien teemaviikko, joka on osa International Game Weekiä. Sivustolta löytyy esimerkiksi peliviikon kansallinen tapahtumakalenteri, sekä Peliviikon virallinen logo ja muut materiaalit. <https://peliviikko.fi/>

Spiel des Jahresilla on verkkosivut saksaksi ja englanniksi. Spiel des Jahres on yksi tärkeimpiä lautapelialan palkintoja. Sivustolta löytyy tietoa palkinnosta, tuomarien esittelyt, sekä tietokanta kaikista palkinnon voittaneista, ehdolla olleista ja suosituslistalle päässeistä peleistä. Sivustolla on käyty 4.3.2021. www.spiel-des-jahres.de/en/

Pelin paikka on Kirjastot.fi-sivuston alainen kirjaston työntekijöille suunnattu blogi, jossa on toisinaan kirjoituksia myös lautapeleistä. Enimmäkseen blogi kuitenkin keskittyy

digitaalisiin peleihin. Sivustolla on käyty 15.3.2021. https://www.kirjastot.fi/pelin-paikka-blogi?language_content_entity=fi

Mikko Saaren kotisivuilta löytyy esittely hänestä, sekä satunnaisista aiheista kirjoitettu blogi. Sivustolla on käyty 22.2.2021. <https://www.mikkosaari.fi/>

Gaming in Libraries Course on paitsi YouTube-videosarja, myös yliopistotason kirjastoalan kurssi. Videosarjassa Scott Nicholson ja vierailevat luennoitsijat kertovat erilaisista peleistä ja miten niitä voidaan käyttää kirjastoissa. Videosarja on hyvin pitkälle samaa asiaa, kuin mitä tällä opinnäytetyöllä yritetään saavuttaa. Nicholsonin videosarja keskittyy kuitenkin Yhdysvaltoihin ja on jo yli kymmenen vuotta vanha (videot on ladattu YouTubeen 2012, mutta kurssi, johon ne liittyvät, on vuodelta 2009). Videosarjasta saa kuitenkin erittäin hyödyllistä tietoa etenkin pelitapahtumien järjestämiseen. https://www.youtube.com/playlist?list=PLhyRBdPvcWK59kRYL5LMV_s2Sz00oL-ph

Board Games with Scott – Board Games 101 on Scott Nicholsonin vuonna 2005 tekemä esittely uuden aallon lautapeleistä. Sama tieto löytyy kyllä muistakin lähteistä, mutta Nicholson on tarttunut aiheeseen joitain vuosia muita aiemmin. Lisäksi hänen taustansa opettajana näkyy selkeässä ja informatiivisessa ilmaisussa. https://www.youtube.com/watch?v=JPi_uNWUJy0 Nicholsonin YouTube-kanavalta löytyvä *Board Games with Scott* on videosarja, jossa hän käsittelee joka videossa yhtä uuden aallon lautapeliä tai lautapeligenreä.

Yle Areenasta löytyy kymmeniä radio-ohjelmia ja videopätkiä lautapeleistä. Suurin osa niistä on haastatteluja. Muutamaa haastattelua on hyödynnetty tässä opinnäytetyössä. <https://haku.yle.fi/?language=fi&query=lautapelit&type=areena&uiLanguage=fi>

Heikki Marjomaan ja Heini Oikkosen *Pelin paikka – toimintakertomus ja tulokset* (2014) on Helsingin kirjastoissa toteutetun Pelin paikka -projektin loppuraportti. Projektin tavoite oli järjestää vuoden ajan koulutuksia ja tapahtumia pelitoiminnan kehittämiseksi Helsingin alueen kirjastoissa ja arvioida lopuksi, miten tässä onnistuttiin. Raportin tärkein anti muulle Suomelle ovat heidän vinkkinsä siitä, millainen on hyvä pelitapahtuma.

Pelaajabarometri on lähes vuosittain ilmestyvä tilastotutkimus suomalaisten pelaamisesta. Se on kattavin ja luotettavin lähde, jota suomalaisten pelaamisesta tuotetaan säännöllisesti. Tilastot.kirjastot.fi ei listaa lautapelejä erikseen olleenkaan ja Tilastokeskuksen tilastot tuotetaan harvemmin eikä niissä kerrota esimerkiksi tehtyjen tutkimusten otantaa. Pelaajabarometri 2020:n aineisto on kerätty touko-kesäkuussa 2020, koronan

aikaan. Myös koronan vaikutusta pelaamiseen on tutkittu. Suomalaisista otettiin 6000 ihmisen satunnainen otos, joista 914 ihmistä vastasi kyselyyn. Tutkimuksen rahoittaa Suomen Akatemia ja toteuttaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö Tampereen yliopistossa.

Yleisen kirjaston työntekijälle tärkein lakiteksti on tietenkin *Laki yleisistä kirjastoista 29.12.2016/1492*, mutta kannattaa perehtyä myös *Lakiin julkisista hankinnoista 1397/2016*, sekä *Tekijänoikeuslakiin 8.7.1961/404*. Laki julkisista hankinnoista koskee myös kirjaston tekemiä hankintoja ja Tekijänoikeuslaki puolestaan suojaa lautapeliin sääntöjä kirjallisena teoksena, sekä pelilautaa kuvataiteellisenä teoksena.

Mikaela Kumlanderin pro gradu *Lautapelit ja niiden sisällönkuvailu Suomen yleisissä kirjastoissa* (2020) on yksi tärkeimpiä lähteitä tässä opinnäytetyössä. Tekstistä näkyy selkeästi Kumlanderin oma kiinnostus ja harrastuneisuus lautapeliin suhteen. Hän antaa aiheeseen erittäin asiantuntevan ja tärkeän näkökulman.

Muita lautapeleistä kertovia opinnäytetöitä on selattu ja luettu tämän opinnäytetyöprojektin aluksi. Ensin selvitettiin, ettei tästä nimenomaisesta aiheesta ole jo tehty opinnäytetöitä. Sen jälkeen aihetta sivuavat opinnäytetyöt luettiin läpi niitä varten tuotetun primäriaineiston sekä lähdeluetteloiden osalta. Lähdeluetteloista poimittiin relevantin oloisia lähteitä tämän opinnäytetyön lähteiksi.

Miia Lehtola on ollut mukana perustamassa lautapelikokeelmaa Järvenpäähän ja kirjoittanut aiheesta opinnäytetyön *Lautapelikokeelman perustaminen: Case Järvenpään kirjasto* (2019). Omien kokemustensa lisäksi Lehtolan primäriaineistoa ovat neljä teema-haastattelua jo aiemmin lautapelikokeelman perustaneiden kirjastojen edustajien kanssa. Itse haastattelut eivät tietenkään sisälly opinnäytetyöhön, mutta niiden tulosten yhteenveto sisältyy.

Ada-Maria Pentti on tehnyt vuonna 2016 kvantitatiivisin menetelmin kyselyn Suomen yleisten kirjastojen pelillistävien keinojen käytöstä. Kysely lähetettiin kaikkiin Suomen yleisiin kirjastoihin ja Pentti sai 259 vastausta. Kyselyn tulokset on taltioitu hänen opinnäytetyöhönsä *Pelillistäminen yleisten kirjastojen mediakasvatuksessa*.

Leea Rekilä on tehnyt vuonna 2016 Kirjastot.fi:n hankkeistamana opinnäytetyön *Pelit kirjastossa: Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus*. Opinnäytetyön primäriaineisto on 394 yleiselle kirjastolle lähetetty kysely, johon saatiin 51 vastausta. Kyselyn

ainut kysymys oli kuvailla omin sanoin vapaasti kyseisen kirjaston pelitapahtumia. Vastauksia on analysoitu kvalitatiivisin ja kvantitatiivisin menetelmin.

Ville Hessle on järjestänyt kuusi pelitapahtumaa Lohjan kaupunginkirjastossa Peliviikon 2014 aikana ja kirjoittanut opinnäytetyöhönsä *Pelejä kansalle: Erialaisten pelitapahtumien järjestäminen mahdollisimman pienillä resursseilla* raportit tapahtumien järjestämisestä ja omista kokemuksistaan.

3 KIRJASTOALA – OSA-ALUEET JA TERMISTÖ

Tässä kappaleessa kerrotaan kirjastoalan osa-alueista ja termistöstä yleisellä tasolla. Itseopiskelumateriaali on tarkoitettu kirjastoalan opiskelijalle tai ammattilaiselle ja hänen oletetaan ymmärtävän oman alansa olennaisimmat käsitteet. Tämä kappale on kirjoitettu avuksi niille ihmisille, jotka eivät ole kirjastoalalla tai joiden opiskelu on vasta alussa, mutta jotka haluavat joka tapauksessa opiskella tämän materiaalin avulla tai tutustua siihen muista syistä.

Kirjastoissa on töissä ihmisiä monenlaisilla eri työnimikkeillä, esimerkiksi kirjastotoimenjohtaja, osastajohtaja, kirjastovirkailija, kirjastonhoitaja, informaattikko, harjoittelija, tukityöllistetty, työkokeilija ja siviilipalvelusmies. Lisäksi kirjastoissa on ihmisiä töissä hoitamassa esimerkiksi laskutusasioita, tiedotusta ja kuljetusasioita eli logistiikkaa. Nimitys *kirjastolainen* on ammattislangia ja tarkoittaa ketä tahansa alan ihmistä.

3.1 Kokoelmanhoito

Kokoelma tarkoittaa tietynlaisten aineistojen muodostamaa kokonaisuutta kirjastossa. Kirjastossa voi olla esimerkiksi lasten kuvakirjojen kokoelma tai lautapelikokoelma. Kokoelmaa hoidetaan paitsi valitsemalla ja hankkimalla sinne lisää aineistoa, myös poistamalla sitä, kun aineisto ei mene enää lainaksi tai tieto vanhenee. Myös fyysisesti huonokuntoista aineistoa poistetaan. Toisinaan on tarkoituksenmukaista hankkia poistetun aineiston tilalle uusi kappale tai hankkia useampi kappale samaa teosta, koska yksi kappale ei riitä vastaamaan kysyntään. Yksittäistä kappaletta *teoksesta*, kuten kirjasta tai lautapelistä, nimitetään *niteeksi*. Jonkin tietyn aineiston, esimerkiksi lautapeliin, kokoelmanhoito on tyypillisesti keskitetty tietyille kirjaston työntekijöille.

3.1.1 Valinta ja hankinta

Kirjastoaineiston matka kirjastossa alkaa valinnasta ja hankinnasta. Erilaiset kirjastot hankkivat aineistoa eri lähtökohdista. Kuntien ja kaupunkien kirjastot eli *yleiset kirjastot* pyrkivät hankkimaan mahdollisimman monipuolisesti kaikkia kunnan tai kaupungin asukkaita palvelevaa aineistoa. Erilaisten korkeakoulujen omat *tieteelliset kirjastot* sen sijaan pyrkivät hankkimaan ajantasaista ja laadukasta tietokirjallisuutta kyseisen korkeakoulun

koulutusaloilta. Kansalliskirjaston ja Varastokirjaston tehtävä puolestaan on säilyttävä – he pyrkivät säilyttämään mahdollisimman paljon (etenkin suomalaisia) kulttuurituotteita. Tämä opinnäytetyö keskittyy lautapeleihin yleisissä kirjastoissa.

Yleisessä kirjastossa valintaa ohjaavat muun muassa koko kirjaston tai kirjastokimpan eli useamman kirjaston yhteenliittymän *kokoelmapolitiikka*, eli asetetut rajat siitä, millaista aineistoa hankitaan ja millaista ei hankita, perusteluineen. Tietyllä aineistolajilla voi olla lisäksi oma kokoelmapolitiikkansa, jonka kirjasto, aineistolajia hankkiva osasto tai kokoelmasta vastaava työntekijä on määritellyt. Lisäksi tietyn aineistolajin valintaan vaikuttavat ainakin kirjaston hankintakanavien ja muiden aineiston hankintapaikkojen valikoima, kokoelman hankintaan annettu *määräraha* (rahasumma, joka tulisi käyttää mahdollisimman loppuun vuoden aikana, menemättä kuitenkaan kyseisen summan yli), kirjastonhoitajan pyrkimys pitää kokoelma mahdollisimman monipuolisena, sekä asiakailta saadut hankintaehdotukset. Useat tahot, esimerkiksi kirjastoaineistojen toimittajat ja Kirjastopalvelu, lähettävät kirjastoille *valintalistoja*, joiden seuraaminen kuuluu kirjastoammattilaisen työnkuvaan. Valintalista sisältää kyseisen tahon kautta kirjaston lainoikeuksilla saatavissa olevaa aineistoa, yleensä uutuuksia ja tarjouksia. (Ahlqvist 2014; Kirjastopalvelu 2021.)

Kirjastojärjestelmä tarkoittaa tietokoneohjelmaa, jonne kaikki kirjaston asiakastiedot ja kirjastoaineistoa koskevat tiedot on syötetty. Vain kirjaston työntekijöillä on pääsy kirjastojärjestelmään. Kirjastojärjestelmä on synkronoitu asiakkaiden käyttämään tietokantaan (suurimassa osassa Suomea Finna-tietokanta ja -käyttöliittymä), mutta asiakkaat eivät näe yhtä paljon tietoja kuin työntekijät. Työntekijät voivat esimerkiksi nähdä tietyn teoksen tai niteen lainaushistorian ja lainausmäärän, tai laittaa niteisiin huomautuksia. Suomessa yleisesti käytössä olevia kirjastojärjestelmiä ovat Axiell Aurora, Sierra, Koha ja Alma. (Kirjastot.fi 2021b.)

RFID eli Radio Frequency Identification tarkoittaa radiotaajuuksia hyödyntävää teknologiaa, jonka avulla yksittäisiä niteitä voidaan identifioida ja seurata (RFIDLab Finland ry 2021). Ensin kirjasto tulostaa jokaiselle niteelle oman viivakoodin, jotta jokaisessa niteessä olisi eri viivakoodi. (Kaupasta ostettaessa kaikilla tietyn teoksen niteillä on sama viivakoodi.) Sitten niteen viivakoodin tiedot yhdistetään RFID-tietokoneohjelman avulla RFID-tarraan, joka liimataan kiinni niteeseen. Tarra toimii sen sisällä olevien metallilankojen avulla. Tarrasta voidaan lukea RFID-lukijan ja tietokoneen avulla, onko kyseinen nide sillä hetkellä kirjastojärjestelmän mukaan lainassa asiakkaalla vai kirjaston hyllyssä. Samat tiedot saadaan myös kirjastojärjestelmästä. Kirjaston palautusautomaatti muuttaa

niteen tietoihin, että se on hyllyssä ja lainausautomaatti puolestaan, että se on asiakkaalla lainassa. Työntekijöillä on asiakaspalvelutiskeillä RFID-lukijat, joilla aineistoa voidaan myös lainata ja palauttaa.

RFID-tekniikan käyttö mahdollistaa kellutuksen. *Kellutus* tarkoittaa sitä, että asiakas voi lainata tietyn niteen yhdestä kirjastosta ja palauttaa sen saman kirjastokimpan sisällä toiseen kirjastoon, eikä nidettä palautetakaan takaisin siihen kirjastoon, josta se lainattiin, vaan se jää sen kirjaston hyllyyn, jonne se palautettiin. Tällä tavalla säästyy sekä työntekijöiden aikaa, että kuljetuslaatikoiden tilaa ja sitä kautta kuljetuskustannuksia. Lisäksi ajan kanssa jokaisen yksittäisen kirjaston kokoelma muodostuu juuri sen kirjaston asiakkaiden näköiseksi. RFID-tekniikan ansiosta kirjastojärjestelmä pysyy ajan tasalla siitä, missä kirjastossa nide milloinkin on. RFID-tekniikan lisäksi kellutuksen käyttöönottoon vaaditaan, että kaikissa kellutukseen osallistuvissa kirjastoissa tulee olla hyllytilaa kaikelle kellovalle aineistolle. Kellutusta tehdäänkin paljon siten, että osa aineistosta kelluu ja osa ei. Alan ammattilaiset puhuvat käytössä olevasta tilasta hyllymetreittäin, sillä eri teokset ovat eri kokoisia.

3.1.2 Evaluointi ja poistot

Evaluointi tarkoittaa aineiston poistoharkintaa. Toisinaan evaluoinnin tulos on pitää nide kokoelmassa ja toisinaan taas poistaa se. Kun nide on poistettu, tulee vielä päättää, minne se menee poistamisen jälkeen. Jos poistettu nide on huonokuntoinen, se lajitellaan jätteeksi. Jos se on vielä hyväkuntoinen, mutta sitä ei syystä tai toisesta haluta enää kokoelmaan (se ei esimerkiksi ole ollut kellovalle lainassa pitkään aikaan tai sen sisältämä tieto on vanhentunut), vaihtoehtoja on edelleen useita. Joskus nide voidaan siirtää kirjaston omaan varastoon. Mikäli nidettä ei vielä löydy Varastokirjastosta, nide voidaan lähettää sinne. Varastokirjasto on Kuopiossa sijaitseva valtakunnallinen kirjasto, joka vastaanottaa ja säilyttää muista kirjastoista tulevaa aineistoa. Varastokirjasto lainaa tarvittaessa aineistoaan toiselle kirjastolle, mikäli kirjaston asiakas haluaa lainata jonkin tietyn teoksen Varastokirjaston kokoelmista. Varastokirjastossa on jo yli kaksi miljoonaa kirjaa ja paljon muutakin aineistoa. (Varastokirjasto 2021.) Mikäli nide löytyy jo Varastokirjastosta, kirjasto voi myydä niteen. Niteitä myydään kirjaston poistomyynnissä hyvin kohtuulliseen hintaan.

3.2 Kuvaileva metatieto

Tietue tarkoittaa tietyn teoksen ja tietyn niteen tiedot sisältävää näkymää kirjastojärjestelmässä tai asiakkaiden käyttöliittymässä. Tietue on *metadataa* eli tietoa tiedosta. Tietue tehdään teokselle heti, kun se on hankittu kirjastoon. Tietueiden tuottamista kutsutaan *kuvailevaksi metatiedoksi*, ja se jaetaan tyypillisesti kahteen osaan: luettelointiin ja kuvailuun. *Luettelointi* tarkoittaa niteen ulkoisesti pääteltävissä olevien ominaisuuksien kirjaamista ylös. Tällaisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi teoksen nimi, tekijän nimi ja teoksen julkaisija. Luettelointia ovat käytännössä kaikki tiedot, joita ei tarvitse tulkita tai pohtia – ne vain ovat sitä mitä ne ovat. *Kuvailu* puolestaan tarkoittaa teoksen tulkinnanvaraisten tietojen tulkitsemista ja ylös kirjaamista. Näitä ovat esimerkiksi teoksen genre ja sen käsittelemät aiheet. *Primääriluettelointi* tarkoittaa luetteloinnin tekemistä alusta loppuun asti. Joskus kirjasto tekee itse teoksen primääriluetteloinnin, mutta tavallisempaa on, että Kirjastopalvelu tai jokin muu kirjasto on tehnyt sen jo ja luettelointitiedot voidaan kopioida tietueen pohjaksi sellaisenaan. Kirjastopalvelu on yritys, joka tuottaa luettelointitietoja ja myy niitä kirjastoille. Tämä säästää huomattavan paljon työntekijöiden aikaa, kun kyseinen työvaihe on jo tehty kerran.

Teosten luettelointi- ja kuvailusäännöt ovat *MARC21-formaatissa* (Machine Readable Cataloguing) ja *RDA-kuvailusääntöjen* mukaiset (Resource Description and Access). Kun kaikkien kirjastojen kaikki työntekijät käyttävät samaa formaattia ja samoja sääntöjä, tietueet ovat kansainvälisesti samanlaisia kaikkialla. Ilman tätä esimerkiksi luettelointitietojen kopioiminen ei olisi mahdollista. Sääntöjen noudattaminen mahdollistaa myös sen, että tietokoneet osaavat tulkita ylös kirjoitettuja tietoja. Tietokoneiden tulee osata tulkita ja järjestää tietueita, jotta kirjaston työntekijät ja asiakkaat löytävät teoksia haluamillaan kriteereillä.

Sen lisäksi, että formaatti ja säännöt on yhtenäistetty, myös sanaston tulee olla yhtenäinen, koska tietokoneet eivät osaa tulkita saman sanan eri synonyymejä tai taivutusmuotoja samaksi sanaksi. Kaikki Suomen yleiset kirjastot käyttävät *YSO*-sanastoa (Yleinen suomalainen ontologia). *YSO* on kolmikielinen (suomi, ruotsi ja englanti). *Ontologia* tarkoittaa sanastoa, joka sisältää sanojen lisäksi myös niiden suhteet toisiin sanoihin (rinnakkais-, ylä- ja alakäsitteet). Ennen *YSO*:a käytössä oli *YSA*, yleinen suomalainen asiasanasto. Toinen tärkeä käytössä oleva sanasto on teoksen genreä kuvaileva *SLM* eli suomalainen lajityyppi- ja muotosanasto. *SLM* on kaksikielinen (suomi ja ruotsi). Myös Suomen kirjastojen aineiston luokitus on yhtenäistetty kirjastojen välisen yhteistyön

helpottamiseksi. Kaikki Suomen yleiset kirjastot, paitsi Helsingin seudun Helmet-kirjastokimppa, käyttävät samaa YKL-luokitusta (Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmä). Helmet käyttää verrattain kansainvälisempää, mutta kuitenkin täysin omaa järjestelmäänsä, nimeltään HKLJ (Helsingin kaupungin luokitusjärjestelmä). Kaikkia yllä mainittuja ja muitakin sanastoja ja luokituksia pääsee selailemaan Finto.fi-palvelussa.

3.3 Tapahtumatuotanto, vinkkaus ja aineisto-osaaminen

Lainattavan aineiston ja tietopalvelun lisäksi kirjaston palveluvalikoimaan kuuluvat tapahtumatuotanto ja vinkkaus. *Tapahtumatuotanto* tarkoittaa nimensä mukaan kirjaston tapahtumien järjestämistä. Isommissa kirjastoissa jokaisella kirjaston osastolla on usein oma tapahtumavastaavansa. Yleisiä kirjaston kerho- ja piiritoiminnan muotoja ovat lukupiirit, lasten satutunnit, sekä erilaiset käsityökerhot ja pelikerhot.

Vinkkaus tarkoittaa palvelua, jossa työntekijä valikoi tietynlaista aineistoa tietylle kohderyhmälle, esimerkiksi romaaneja yläasteikäisille tai musiikkia lapsille ja esittelee sitä heille. Tavoite on saada kohderyhmä innostumaan aineistosta ja lainaamaan sitä. Vinkkauksen suunnittelu vaatii paljon aikaa ja henkisiä voimia. Vinkkausta voidaan tehdä kasvotusten kirjastossa tai muualla, tai digitaalisesti esimerkiksi kirjaston verkkosivuilla tai sosiaalisessa mediassa.

Aineisto-osaaminen tarkoittaa kirjastolaisen ymmärrystä jostain tietystä aihealueesta tai genrestä. Kirjastoissa pyritään mahdollisuuksien mukaan yhdistämään kirjastolaisen sisäinen kiinnostus ja sen kautta hankittu aineisto-osaaminen vastaavaan vastuualueeseen työpaikalla, mutta aina tämä ei ole mahdollista. Aineisto-osaaminen kehittyy myös työn ohessa ja on ammattimaista käytöstä kehittää sitä myös itse aktiivisesti.

4 PRIMÄÄRIAINEISTON KERÄÄMINEN

Tässä luvussa esitellään opinnäytetyötä varten tuotettu primääriaineisto. Ensinnäkin sisällönkuvailijoiden ja muiden BoardGameGeekiä työssään käyttävien kirjastolaisten (ja miksei muidenkin) avuksi on tehty englanti-suomi-lautapelisanakirja. Tässä luvussa kerrotaan, miksi se päädyttiin tekemään ja millaisia erilaisia lähteitä käännoksessä on käytetty. Toisekseen tehtiin kaksi kartoitusta: yksi siitä, monessako kirjastokimpassa (ja itsenäisessä kirjastossa) Suomessa on jo lainattavia lautapelejä; ja toinen, yleisluontoinen ja karkea kartoitus merkittävimmistä suomalaisista lautapelisuunnittelijoista ja -julkaisijoista.

4.1 Englanti-suomi lautapelisanakirja

Suhteellisen pian opinnäytetyöprojektin alettua selvisi, että BoardGameGeek on alan suurin ja tärkein tiedonlähde. Mikaela Kumlanderin osana pro graduaan tekemän kyselyn mukaan lautapeliharrastajia kiinnostaa tietää uudesta lautapelistä ensimmäisenä sen käyttämät pelimekaniikat (Kumlander 2020, 102-104). Opinnäytetyön lähdemateriaalista selvisi, että ajantasaisin lautapelien pelimekaniikoista kirjoitettu teos on Geoffrey Engensteinin ja Isaac Shalevin kirja *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms* vuodelta 2020. Kumlander kertoo myös, miten YKL, YSO ja SLM eivät ole ajan tasalla ja miten pelimekaniikat jätetään usein kuvailematta, koska niiden tärkeyttä ei tiedosteta tai niiden kuvailu koetaan liian vaikeaksi (Kumlander 2020, 76-87, 141-143). Uusiin lautapeleihin ja käytössä oleviin luokituksiin ja ontologioihin tutustumisen jälkeen oltiin Kumlanderin kanssa yhtä mieltä, että ne eivät vastaa toisiaan. Alalla on siis selkeä tarve saada suomennokset ja ruotsinkieliset käännökset kattavan englanninkielisen sanaston rinnalle.

Opinnäytetyön kirjoittajalla on vain vähän lautapelien harrastajakokemusta, mutta hän on toiminut ammattiharjoittelussaan Turun pääkirjaston musiikkiosastolla lautapelivas-taavana. Hän teki esimerkiksi lautapelien sisältöohjeita ja käsitteli ongelmatapauksia ja lahjoituksia. Hänen englannin kielen taitonsa on sujuvaa, eivätkä sen pienet puutteet tuota ongelmia. Hän käyttää kieltä päivittäin. Hän ei kuitenkaan koe ruotsin kielen taitonsa olevan riittävällä tasolla näin spesifin sanaston kääntämiseen. Niinpä päätettiin

koota sanasto ja kääntää se vain englannista suomeksi. Sanasto alkoi pelkkien pelimekaniikkojen kääntämisestä ja laajeni kuukausien kuluessa nykyiseen muotoonsa.

Tärkeimmiksi lähteiksi käännöksissä nousivat Lautapelioppaan *Lautapelisanasto* ja *Pelimekaniikat*-lista, BoardGameGeekin mekaniikkalista (*Board game mechanics*), Oliver Kileyn vielä keskeneräinen projekti BoardGameGeekin peliluokituksen uudistamiseksi, nimeltään *BGG Game Classification Framework: Revised Edition*, sekä yllä mainittu Engelsteinin ja Shalevin kirja. Parhaimmassa tapauksessa sanalle oli jo valmis käännös Lautapelisanastossa (kaikille sanoille ei ole). Lautapelisanastosta on myös poimittu suomenkielisiä termejä, jotka on sanalistoja vertailemalla onnistuttu yhdistämään englanninkielisiin termeihin. (Saari 2008.)

Engelstein ja Shalev ovat teoksessaan jaotelleet mekaniikat otsikoiden alle, joita kuvavista kirjaimista ja mekaniikan järjestysnumerosta muodostuu jokaiselle mekaniikalle oma koodi. Esimerkiksi Game Structure -otsikon alta löytyy 10 pelimekaniikkaa, joista kaksi ensimmäistä ovat STR-01 Competitive Games ja STR-02 Cooperative Games (Engelstein & Shalev 2020, vii). Lautapelioppaan Pelimekaniikat-listan sanat ovat hyperlinkkejä, jotka johtavat sivuston sisäiseen listaukseen peleistä, joissa käytetään kyseistä mekaniikkaa. Näiden listojen osoiteriveillä lukee paitsi pelimekaniikan nimitys, myös sen koodi Engelsteinin ja Shalevin teoksessa. (Lautapeliopas 2021b.) Lista ei ole kuitenkaan suomennettu kaikkia kirjan listaamia mekaniikkoja ja Lautapeliopas on tarpeen mukaan jatkanut listaa omilla termeillä (joista osalle on annettu kirjan luokitusta vastaava koodi ja osalle ei). Koodin kautta toisiinsa linkitettyt sanat voitiin siis poimia sanakirjaan myös sellaisenaan. BoardGameGeekin mekaniikkalista ja Engelsteinin ja Shalevin teos vastaavat myös toisiaan suurilta osin (Engelstein & Shalev 2020; BoardGameGeek 2021a).

Kileyn luokitusuudistuksen esittelemät termit on myös käännetty suomeksi, vaikka hänen projektinsa onkin vielä kesken. Termeissä on toisinaan viite Engelsteinin ja Shalevin koodeihin, toisinaan ei. Osa termeistä on poimittu suoraan kirjasta, mutta ilmaistu eri sanoin. Vaihtoehtoiset käännökset on lisätty sanakirjaan. Toisinaan Kileyn termi taas on yhdistelmä useaa Engelsteinin ja Shalevin termiä. Näissä tapauksissa sanalle on etsitty uusi käännös. (Kiley 2020.)

Mikäli sanalle ei löytynyt suoraa käännöstä, eikä sitä saatu käännettyä vertailemalla sanastoja toisiinsa, sana on käännetty itse omaan englannin kielen taitoon ja internet-sanakirjoihin pohjaten. Yleisimmin käytetyt sanakirjat olivat Sanakirja.org ja bab.la.

Englanninkielisen sanan lähde on näissäkin tapauksissa merkitty lähdeviitteeseen, koska sana on käännetty kyseisen lähteen sanan selitteen pohjalta.

Sanakirja tulisi seuraavaksi kääntää myös ruotsiksi ja pitää se sitten ajan tasalla termistön muuttuessa ja kasvaessa (esimerkiksi Kileyn luokitusuudistuksen valmistuessa). Ainakin pelimekaniikkoja koskeva sanasto tulisi sisällyttää YSO:on ja lautapelien genreluokitus SLM:än. Ennen sitä englanti-suomi-lautapelisanakirjaa voi jo käyttää kontrollomattomana asiasanastona.

4.2 Kuinka monessa Suomen kirjastossa on lainattavia lautapelejä

Haluttiin tietää, kuinka monessa Suomen kirjastokimpassa on jo lainattavia lautapelejä. Aiheesta ei ole tilastoja, joten katsaus päätettiin tehdä itse. Katsaus tehtiin 31.3.2021. Katsauksen tekeminen aloitettiin tekemällä lista kaikista Suomen kirjastokimpoista ja itsenäisistä kirjastoista. Lista on poimittu Kirjastot.fi:stä (2021a) ja siitä on karsittu pois koulukirjastot ja tieteelliset kirjastot nimen perusteella silmämääräisesti: Seurakuntapisto ja LUT. Jäljelle jäi 32 kirjastokimppaa ja itsenäistä kirjastoa, joista neljässä (Helmet, OUTI, Vaski ja Kirkes) tiedettiin olevan lainattavia lautapelejä. Helmet on lainattavien lautapelien edelläkävijä Suomessa ja heidän kokoelmastaan on runsaasti todistusaineistoa. OUTI sijaitsee opinnäytetyön tekijän kotiseudulla Pohjois-Pohjanmaalla, ja hän on lainannut sieltä lautapelejä. Vaski sijaitsee Turun seudulla ja opinnäytetyön tekijä ollut kirjastossa töissä kokoelmaa perustettaessa, sekä myöhemmin myös itse lautapelivastaavana. Kirkes-kirjastokimppaan kuuluu muun muassa Järvenpään kirjasto, jonka lautapelikokoelman perustamisesta on olemassa opinnäytetyö (Lehtola 2019).

Loput 28 kirjastokimppaa ja itsenäistä kirjastoa tutkittiin yksitellen. Mentiin kimpan/kirjaston verkkokirjastoon ja tehtiin sinne tarkennettu haku: luokka "79.81" (pelit) ja aineistolaji "esine". Jos sivustolla ei ollut tarkennettua hakua, kirjoitettiin perushakuun YSO-termi "lautapeli" (tai ruotsinkielisillä sivustoilla "brädspel"). Toisinaan haku "79.81" ja "esine" eivät tuottaneet tuloksia, jolloin kokeiltiin luokkahakua 79.813 (seurapelit) ilman aineistolajirajausta. Jokainen hakutulos arvioitiin vielä silmämääräisesti ennen johtopäätösten tekemistä, sillä välillä "79.81" ja "esine" -rajaukset tuottivat tulokseksi esimerkiksi lainattavia peliohjaimia.

Kaikista muista Suomen yleisten kirjastojen kirjastokimpoista ja itsenäisistä kirjastoista löytyy ainakin yksi lainattava lautapeli, paitsi Ahvenanmaan Bibliotek.axista.

Silmämääräisesti arvioiden pienimmät kokoelmat olivat noin 10 pelin kokoisia. Suurin lienee Helmet, 1517 pelin kokoelmallaan (Helmet 2021). Katsauksessa havaittiin myös, että suurin osa kirjastoista käyttää lautapeleille luokkaa 79.81, kun taas toiset käyttävät yksinomaan 79.813-luokkaa. Vaskin tiedetään käyttävän molempia, 79.813 lautapeleille, jotka ovat myös seurapelejä, ja 79.81 muille lautapeleille. Suurimassa osassa aineistolaji on yhteisesti sovitun mukaan 'esine', mutta ainakin yhdessä kirjastossa niille oli oma luokkansa 'pelit'.

4.3 Suomalaiset lautapelisuunnittelijat ja -julkaisijat

Suomalaisista lautapelisuunnittelijoista ja -julkaisijoista ei ole olemassa riittävän kattavaa listausta, joten päätettiin tehdä sellainen itse. Hakutulokset ei valitettavasti kata kaikkia kohderyhmään kuuluvia, mutta listauksen olikin enemmän tarkoitus antaa yleiskuva siitä, paljonko suunnittelijoita ja julkaisevia tahoja suunnilleen on ja ketkä ovat Suomen lautapelisuunnittelun suurimmat nimet. Katsaus tehtiin huhtikuun alussa 2021.

Lautapeliopas-sivustolle tehtiin haku "suomalaiset pelit". Haku antaa listan artikkeleista, joista jokaisessa on arvioitu jokin suomalainen peli. Jokaisen artikkelin lopussa on listattu muun muassa pelin suunnittelija ja julkaisija. Suunnittelijan ja julkaisijan nimet ovat linkkejä samanlaisiin artikkelilistauksiin heidän suunnittelemistaan/julkaisemistaan peleistä. Kaikki artikkelit käytiin läpi ja niistä kirjattiin ylös pelin nimi, suunnittelijan nimi ja julkaisijan nimi. Sitten kaikkien suunnittelijoiden ja julkaisijoiden listat käytiin läpi samalla tavalla. Sieltä löydettiin lisää yksittäisistä peleistä kertovia artikkeleita, jotka käytiin läpi, ja niin edelleen, kunnes kaikki toisiinsa linkittyneet artikkelit oli käyty läpi.

Seuraavat suunnittelijat ovat suunnitelleet ainakin kaksi peliä: Touko Tahkokallio, Paul Laane, Kalle Malminoja, Esa Wiik, Mikko Punakallio, Max Wikström, Kimmo Sorsamo, Antti Lehmusjärvi, Jarno Siekinen, Mari Savio, Jussi Autio ja Elina Pulli. Lisäksi Roll D6 Gamesin sivuilla lukee, että Tero ja Jani Moliis ovat suunnitelleet heille kaksi peliä, joista yhtä ei ole vielä julkaistu (Hulkkonen 2013). Yhteensä suomalaisia suunnittelijoita löytyi siis 56, joista 14 ovat suunnitelleet useamman kuin yhden pelin. Suunnittelijoista vain kaksi on naisia ja molemmat vaikuttaisivat suunnittelevan vain lastenpelejä (Lautapeliopas 2021a; Pulli 2021). Kyseessä on siis hyvin miesvaltainen ala.

Haku tuotti yhteensä 34 julkaisijaa. Heistä kolme ovat sellaisia, jotka tuskin julkaisevat enää toista peliä, sillä he eivät ole lautapelialan toimijoita: UFF, Valtion taidemuseo ja

Wild Lapland Productions (Finder 2021). 34 julkaisijasta 12 on julkaissut useamman kuin yhden pelin: Competo / Marektoy, Onni Games, Lautapelit.fi, Oppi & Ilo, Tactic, Mindwarrior Games, Linden Lake Games, Roll 6D Games, Sanoma Pro, Tuonela Productions, Peliko ja Egmont. Myöhemmin selvisi, että Egmont on tanskalaislähtöinen, skandinaavinen yritys. Suomalainen Egmont Kustannus Oy on sen tytäryhtiö. (BoardGameGeek 2021b.) Competo ja Marektoy ovat sama yritys (Competo 2021).

5 LOPUKSI

Opinnäytetyön tavoitteena oli laatia itseopiskelumateriaali Suomen yleisen kirjaston lautapelivastaavalle tai aiheesta kiinnostuneelle kirjastoalan opiskelijalle tai ammattilaiselle. Itseopiskelumateriaalin tarkoituksena on antaa lukijalle riittävän kattava kuva lautapeleistä yleisesti, sekä etenkin kirjastoaineistona. Työ toteutettiin muun muassa haastattelun keinoin tammi- ja kesäkuun välisenä aikana vuonna 2021.

Haastavaa ja toisaalta motivoivaa työssä oli lähdemateriaalin hajanaisuus ja puutteet. Aiheesta ei ole kirjoitettu yhtään yksittäistä teosta, eli opinnäytetyölle on selvästi tarvetta. Heti alkuun todettiin, että lautapelien hankinnasta, kuten ei käytännön hankinnasta muutenkaan, ole kovin paljoa tietoa saatavilla. Joel Juutin asiantuntijahaastattelu olikin yksi ensimmäisiä opinnäytetyötä varten tehtyjä asioita. Haastattelusta kannattaa ottaa huomioon, että osa tiedoista saattaa päteä vain haastateltavan omaan kirjastoon, Turkuun. Neuvoja tulee tarvittaessa soveltaa omaan kirjastoon.

Kirjallisuuskatsauksessa on käsitelty opinnäytetyön tekijälle saatavissa olleet tärkeimmät lähteet, mutta muitakin relevantteja lähteitä voi olla. Kirjallisuuskatsauksen suurin anti lienee löytää tärkeimmät lähteet ja myös ne, mitä puolestaan ei kannata vaivautua lukemaan. Myös joistain toisista, suppeammista aiheista tietoa on hyvin vähän tai ei lainkaan. Suomen lautapelihistoriaa on käsitelty pääasiassa yksittäisten teosten kautta 1800-luvulta eteenpäin. Lautapeleistä Suomen yleisissä kirjastoissa ei ole olemassa tilastotietoa. Tärkeimpään kysymykseen: ”Kuinka monessa Suomen kirjastossa on lautapelejä?” saatiin osittainen vastaus, kun tutkittiin kaikki kirjastokimpat ja niihin kuulumat omat itsenäiset kirjastot yksitellen niiden verkkokirjastojen kautta. Vain Ahvenanmaan Bibliotek.ax:ista ei löytynyt lautapelejä, muualla niitä on. Suomalaisista lautapelisuunnittelijoista ja -julkaisijoista ei löytynyt kattavaa listausta, eivätkä resurssit riittäneet sellaisen tuottamiseen itse. Aiheesta tehtiin tämän opinnäytetyön tarpeisiin riittävän kattava katsaus.

Työn tulokseksi saatiin itseopiskelumateriaali ja sen liitteeksi erityisesti kuvailijoille ja vinkkaajille hyödyllinen englanti-suomi-lautapelisanakirja. On hyvä ottaa huomioon, että opinnäytetyön kirjoittaja ei harrasta lautapelejä itse aktiivisesti. Lautapelivastaavan työnkuvasta löytyy lyhyt kokemus harjoittelusta – kirjoittaja vastasi tuolloin lautapelien sisältöohjeista, lahjoituksista ja ongelmatapauksista. Kirjoittaja on yhteisöpedagogi (AMK) eli kasvatuksen ammattilainen ja käytti aiempaa koulutustaan mahdollisimman paljon

hyödyksi materiaalin laadinnassa. Kirjoittaja valmistui 2015, mutta on tehnyt kasvatusalalla vain satunnaisia keikkatöitä. Englanti-suomi-sanakirja on kirjailijan oman arvion mukaan luotettava niiden sanojen kohdalla, joihin on merkitty suorat lähteet. Muiden sanojen kohdalla käännöksiin kannattaa suhtautua sopivan kriittisesti, vaikka kirjoittaja koekin englannin kielen taitonsa sujuvaksi. Hän ei kuitenkaan ole ammattikäntäjä, eikä lautapeliasiantuntija. Myös ruotsinkielinen käännös puuttuu, eli sanat eivät sikälikään ole vielä valmiita lisättäväksi YSO:on. Muuten työ on kirjoittajan mielestä erittäin onnistunut ja hyödyllinen. Työtä voi hyödyntää aiheeseen perehtymiseen kokonaisuudessaan tai sen pohjana.

LÄHTEET

Ahlqvist, A. 2014. Valintalistatoiminnot. Kiwi-työskentelyalusta. Viitattu 15.3.2021. <https://www.kiwi.fi/display/ukjtoteutus/Valintalistatoiminnot>

BoardGameGeek 2021a. Board Game Mechanics. Viitattu 27.4.2021. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

BoardGameGeek 2021b. Egmont Media Group. Viitattu 31.3.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/13050/egmont-media-group>

Competo 2021. We are Marektoy. Aka Competo. An award-winning creative team from Far North. Our office and sauna are located in Helsinki, Finland. Viitattu 31.3.2021. <http://www.competo.fi/>

Engelstein, G. & Shalev, I. 2020. Building Blocks of Tabletop Game Design. An Encyclopedia of Mechanisms. New York: Taylor & Francis Group.

Finder 2021. Wild Lapland Products Oy. Viitattu 31.3.2021. <https://www.finder.fi/Mainoslahjat+liikelahjat/Wild+Lapland+Products+Oy/Tornio/yhteystiedot/428549>

Gallaway, B. 2009. Game on! Gaming at the library. New York: Neal-Schuman Publishers, Inc.

Helmet 2021. Hakutulokset termille 'lautapelit'. Viitattu 29.4.2021. https://haku.helmet.fi/iii/encore/search/C__Slautapelit__F:facetmediatype:r:r:Lautapeli:._Orightresult?lang=fin&suite=co-balt

Hulkkonen, E. 2013. Tero & Jani Moliis. Viitattu 31.3.2021. <https://www.roll6.com/2013/pelikehitys/tero-jani-moliis/>

Kiley, O. 2020. BGG Game Classification Framework: Revised Edition (WIP). Viitattu 23.4.2021. <https://boardgamegeek.com/geeklist/262047/bgg-game-classification-framework-revised-edition>

Kirjastopalvelu 2021. Tietoa kustantajille. Viitattu 15.3.2021. <https://www.kirjastopalvelu.fi/tietoa-kustantajille>

Kirjastot.fi 2021a. Hakemisto: Kirjastot. Kimpoittain. Viitattu 31.3.2021. <https://hakemisto.kirjastot.fi/libraries/by-consortium>

Kirjastot.fi 2021b. Kirjastojärjestelmät. Viitattu 12.4.2021. https://www.kirjastot.fi/kirjastoala/kirjastojarjestelmat?language_content_entity=fi

Kumlander, M. 2020. Lautapelit ja niiden sisällönkuvailu Suomen yleisissä kirjastoissa. Pro gradu -työ. Tampere: Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Viitattu 1.2.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/120667/KumlanderMikaela.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Lautapeliopas 2021a. Mari Savio. Viitattu 31.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/suunnittelijat/mari-savio/>

Lautapeliopas 2021b. Pelimekaniikat. Viitattu 23.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/pelimekaniikat/>

Lehtola, M. 2019. Lautapelikokoelman perustaminen – case Järvenpään kirjasto. Opinnäytetyö. Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 11.1.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/159935/Lehtola_Miia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mäyrä, F. 2021. frans goes blog. Frans Mäyrä's personal blog site. Viitattu 15.4.2021. <https://fransmayra.fi/>

- Nicholson, S. 2021. Resume. Viitattu 15.4.2021. <https://scottnicholson.com/pubs/resume.html>
- Näpärä, L. 2017. Haastattelun lajityypit. Spoken. Viitattu 15.3.2021. <https://spoken.fi/2180/>
- Pulli, E. 2021. Teokseni. Viitattu 31.3.2021. <http://elinapulli.fi/teokset/>
- RFIDLab Finland ry 2021. Mitä on RFID? Viitattu 12.4.2021. <https://www.rfidlab.fi/rfid-teknologia/mita-on-rfid/>
- Saari, M. 2008. Lautapelisanasto. Lautapeliopas. Viitattu 23.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/lautapelisanasto/>
- Saari, M. 2021. Mikko Saari. Viitattu 22.2.2021. <https://www.mikkosaari.fi/>
- Salminen, A. 2011. Mikä kirjallisuuskatsaus? Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyypeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin. Vaasa: Vaasan yliopiston julkaisuja. Opetusjulkaisuja 62. Julkisjohtaminen 4. Viitattu 15.4.2021. https://www.univaasa.fi/materiaali/pdf/isbn_978-952-476-349-3.pdf
- Spoken 2021. Litterointi. Viitattu 15.3.2021. https://spoken.fi/litterointi/?gclid=Cj0KCQjwi7yCBhDJARIsAMWFScOLD_SRgA7JtJDoGo3v4w2eS-QLx_vF10TxaoRfrQp4IEDLLRfgecQsaAi1OEALw_wcB
- Turun ammattikorkeakoulu 2020. Opinnäytetyötyypit. Messi-intranet. Viitattu 15.4.2021.
- Varastokirjasto 2021. Varastokirjasto. Viitattu 19.4.2021. <https://varastokirjasto.fi/>

Lautapelit kirjastoissa -itseopiskelumateriaali

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	1
2 LAUTAPELIT	2
2.1 Assosiatiiiviset käsitteet	3
2.2 Anatomia	6
2.2.1 Pelilauta	7
2.2.2 Nappulat	11
2.2.3 Nopat	13
2.2.4 Kortit	13
2.2.5 Laatat	15
2.2.6 Tokenit	16
2.2.7 Peliraha	16
2.2.8 Resursseja kuvaavat komponentit	17
2.2.9 Muut komponentit	17
2.3 Historia	19
2.4 Lautapeli luokittelusta	28
2.4.1 Ominaisuudet	30
2.4.2 Kategoriat	37
2.4.3 Arkkityypit	41
2.4.4 Tulevaisuus	42
2.5 Trendit	43
3 UUSIEN LAUTAPELIIEN MAAILMA	46
3.1 Lautapeli suunnittelu	46
3.2 Julkaisijat	48
3.3. Suomen lautapelikaupat	53
3.4 Palkinnot	55
3.5 Lautapelit pelitutkimuksen aiheena	59
3.6 Pelilukutaito ja lautapelipelit opetuksessa	61
4 LAUTAPELIHARRASTAJAT	62

4.1 Ihmiset.....	62
4.2 Yhteisöt	65
4.2.1 Pelikerhot.....	66
4.2.2 Muita lautapeliyhteisöjä.....	66
4.2.3 Tapahtumat	68
5 LAUTAPELIT KIRJASTOISSA.....	69
5.1 Historia	71
5.2 Kokoelmanhoito	72
5.2.1 Hankinta	72
5.2.2 Evaluointi ja poistot.....	76
5.3 Kuvailuva metatieto	78
5.3.1 Lautapelienv kuvailun pohdintaa.....	87
5.3.2 Sisältöohjeiden tekeminen	92
5.4 Käytännön asioita	96
5.4.1 Säilytys ja järjestys	96
5.4.2 Suojaus-, korjaus- ja korvausehdotuksia.....	98
5.5 Tapahtumatuotanto.....	100
5.5.1 Lautapelitapahtuman suunnittelu	101
5.5.2 Lautapelitapahtuman toteutus.....	102
5.5.3 Lautapelitapahtuman arviointi	103
5.6 Vinkkaus.....	104
5.7 Aineisto-osaaminen	107
LÄHTEET	109
KUVIOIDEN JA KUVIEN LÄHTEET.....	124
LIITTEET	126
Englanti-suomi lautapelisanaKirja.....	126

1 JOHDANTO

Tämä on itseopiskelumateriaali kirjastoalan opiskelijoille ja ammattilaisille lautapeleistä Suomen yleisissä kirjastoissa. Materiaali painottaa 1970-1990-lukujen Saksassa syntyneitä uusia lautapelejä, mutta myös niitä edeltävät vanhat lautapelit ja massamarkkinapelit käsitellään lyhyesti.

Toisessa luvussa johdannon jälkeen kerrotaan ensin pelityypeistä, joihin lautapelit usein sekoitetaan ja käsitellään niiden ja lautapelien välisiä yhtäläisyyksiä ja eroja. Toisessa alaluvussa käsitellään lautapelien perusasioista aloittaen niiden osista eli komponenteista. Komponentit esitellään aihealueittain ja luvussa on paljon havainnollistavia värikuvia. Kolmannessa alaluvussa paneudutaan lautapelien historiaan esihistorialliselta ajalta 2020-luvulle asti. Neljännessä alaluvussa käsitellään yleisesti käytössä olevaa lautapelien luokitusta, jota on muokattu hieman opinnäytetyön tekijän näkemyksen ja lähteiden välisten erojen mukaan. Muokkaukset on tuotu selkeästi ilmi. Viimeisessä alaluvussa käsitellään uusien lautapelien trendejä 2020-luvulla.

Kolmannessa luvussa käsitellään uusien lautapelien suunnitteluprosessia ja tärkeimpiä suunnittelijoita, tärkeimpiä lautapelijulkaisijoita, Suomen lautapelikauppoja, alan tärkeimpiä palkintoja, sekä lyhyesti lautapelejä pelitutkimuksen aiheena, sekä pelilukutaitoa ja lautapelien käyttöä opetuksessa tärkeimmiltä osin. Neljännessä luvussa käsitellään ensin lautapeliharrastajien perustietoja, kuten ikä- ja sukupuolijakaumaa, ja heille tyypillisiä mielipiteitä, sekä toisessa alaluvussa heidän muodostamiaan yhteisöjä, kuten lautapelikerhoja ja verkkoyhteisöjä.

Viimeisessä luvussa hyödynnetään aiemmissa luvuissa opittua ja sovelletaan se kirjastoammattilaisuuteen. Luku käsitellään aihe kerrallaan aloittaen lautapelien historiasta kirjastoissa. Toisessa alaluvussa käsitellään kokoelmanhoitoa. Hankintalukua varten on tehty asiantuntijahaastattelu Turun alueen kirjastojen lautapelien hankintavastaavan Joel Juutin kanssa. Luvussa käsitellään myös se, millä perusteella lautapelejä poistetaan kirjastosta ja mitä niille sen jälkeen tapahtuu. Kolmannessa alaluvussa käsitellään kuvailtavaa metatietoa lautapelien näkökulmasta, pohditaan lautapelien kuvailua käytössä olevien ontologioiden valossa, sekä kerrotaan lautapelien sisältöohjeista, jollaiset niihin laaditaan erityisesti virkailijan ja asiakkaan välistä kommunikaatiota parantamaan. Neljännessä luvussa käsitellään käytännön asioita, joista lautapelivastaavan on hyvä olla tietoinen. Viimeisissä luvuissa käsitellään lautapeleihin liittyvää tapahtumatuotantoa, vinkkausta ja kirjastolaisen aineisto-osaamista niihin liittyen. Tärkeimmät termit on ilmaistu

myös englanniksi, koska alan tärkein tiedonlähde BoardGameGeek on englanniksi. Liitteistä löytyy englanti-suomi-lautapelisanakirja.

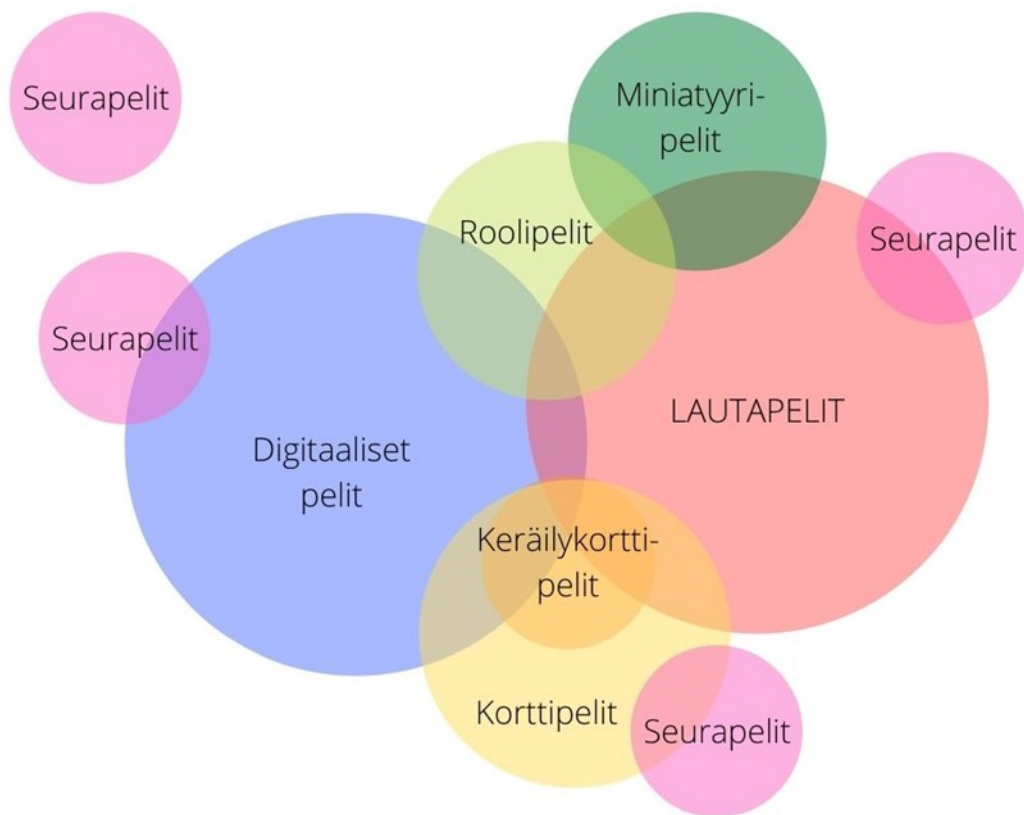
2 LAUTAPELIT

Peli on leikki, jolla on tavoite ja rakenne. *Leikki* tarkoittaa tässä yhteydessä esiintymistä, esittämistä ja työn vastakohtaa. Esiintyjinä leikkijät ovat aktiivisia toimijoita ja luovat pelikokemuksen itse itselleen. Leikki on myös esittämistä, sillä leikissä tapahtuvat asiat eivät tapahdu oikeasti. Työn vastakohtana leikin on tarkoitus olla hauskaa ja viihdyttävää. Työ tai simulaatio ei ole peli. *Tavoite* on asia, jota kohti pelaaja tähtää peliä pelatessaan, tuli se sitten suoraan pelistä itsestään tai asetti pelaaja sen itse. *Rakenteella* tarkoitetaan pelaajien tekemiä toimintoja ja pelin suunnittelijan luomaa metodia toimintojen vaikutusten ratkaisuun. Yleensä tämä tarkoittaa pelin sääntöjä. Säännöt tekevät yleisellä tasolla pelistä pelin, mutta myös yksittäisestä pelistä juuri sen pelin. Todellisuudessa rakenne on kuitenkin sääntöjä laajempi käsite, sillä pelissä voi olla rakenne ilman, että siinä on selkeitä sääntöjä. (Maroney 2001; Mäyrä 2008, 16; Nicholson 2012a.)

Kaikki pelit sopivat yllä kuvattuun määritelmään, mutta jotkut niistä venyttävät määritelmän eri osia. Voidaan esimerkiksi pohtia, ovatko pokeri ja venäläinen ruletti todella pelejä, sillä niissä pelaaja ei esitä menettävänsä rahojaan tai henkeään, vaan voi menettää ne oikeasti. Jalkapallon harrastajalle jalkapallo on peli, mutta ammattilaisjalkapalloilijalle jalkapallo on työ. Jos oppimispeli ei ole hauska, se ei ole oikeasti peli vaan vain opiskelua. Mitä enemmän toimintoja pelaajilla on käytössään ja valittavissaan jokaisella pelin kierroksella, sitä vaikeampaa pelin suunnittelijan on kehitellä metodeja toimintojen vaikutusten ratkaisuun. (Maroney 2001.) Hyvässä pelissä oikea tapa tehdä asioita ei ole itsestään selvää ja automaattista, vaan vaihtoehtoja joutuu pohtimaan (Mäyrä 2008, 16).

Analogisilla peleillä (analog games) on fyysinen muoto ja kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus. Lautapelit ovat yksi analogisten pelien muoto. Suurimmassa osassa lautapeleistä on pelilauta ja muita komponentteja ja niitä pelataan pöydällä. Poikkeuksia kuitenkin löytyy. Splendor on yksi esimerkki lautapeleistä, jossa ei ole pelilautaa. Monet kaupalliset korttipelitkin mielletään lautapeleiksi. SPY on lautapeli, jota ei pelata pöydällä, vaan kaikki komponentit ovat koko pelin ajan jonkun pelaajan käsissä. Kaikki pöydällä pelattavat pelitkään eivät ole lautapelejä, sillä pöydillä pelataan myös esimerkiksi pöytärooli-pelejä ja miniatyyripelejä. Viime vuosina lautapeleistä on alettu tehdä myös yhä enemmän digitaalisia versioita, jolloin lautapeli ei olekaan enää analoginen peli, vaan sen vastakohta, digitaalinen peli. (Nicholson 2012b; Kumlander 2020, 4-5.)

2.1 Assosiatiiviset käsitteet



Kuvio 1. Lautapeliin kanssa assosiatiiviset käsitteet.

Lautapelit sekoitetaan usein muihin käsitteisiin. Lautapeleillä onkin yhteistä rajapintaa useiden eri käsitteiden kanssa, mutta erojakin toki löytyy.

Ensinnäkin lautapelit sekoitetaan usein *seurapeleihin* (*party games*). Seurapelit keskittyvät hauskanpitoon. Niissä on yksinkertaiset säännöt sekä lyhyt tai ainakin hyvin joustava kesto ja niin ikään joustava pelaajamäärä. Seurapeli voidaan toteuttaa esimerkiksi näytelmän, visailun tai lautapelin keinoin. Seurapeli voi olla digitaalinen tai analoginen. (Saari 2018a, 206.) Yleisesti tunnettuja seurapelejä ovat esimerkiksi pubivisat, sanaseli-tyspelit, Kuka minä olen? ja limbo (Koistinen 2017). Osa seurapeleistä on siis laudalla pelattavia ja osa ei, samoin osa lautapeleistä on seurapelejä ja osa ei. Sekaannusta lisää vielä se, että pelejä, jotka ovat sekä lauta-, että seurapelejä yhtä aikaa, kutsutaan myös seurapeleiksi tai partypeleiksi. Tässä joitain partypelejä: Dixit, Trivial Pursuit, Bang!, Alias, Codenames, Spyfall, Huhupuheita, Just One ja Sanasota. (Lautapeliopas 2021d; Kumlander 2020, 5.)

Lautapelin ja *korttipelin (card game)* välinen rajanveto voi olla vaikeaa. Käytännössä voidaan ajatella, että korttipelissä on vain kortteja ja lautapelissä muutakin kuin kortteja, eikä välttämättä kortteja ollenkaan. Korttipelejä, jotka eivät ole lautapelejä, ovat esimerkiksi tavalliset bridge- tai pokeripakalla pelattavat pelit. Lautapelien kanssa risteävät etenkin niin sanotut *kaupalliset korttipelit (commercial card games)*, joissa kyseisellä korttipakalla pelataan vain yhtä peliä. Tällainen peli on esimerkiksi Uno. Korttipelien alle kuuluvat myös *keräilykorttipelit (collectible card games, CCGs)*, joilla on yhteisiä piirteitä lautapelien ja digitaalisten pelien kanssa. Keräilykorttipeleistä ensimmäinen oli Magic: The Gathering, toinen tunnettu on Pokémon The Trading Card Game. Keräilykorttipelien idea on, että jokaisella pelaajalla on henkilökohtainen pakka, jota hän koostaa pienissä satunnaiserissä ostettavista korttipakkauksista. Pelaaja pelaa kerätyllä pakallaan toisia pelaajia vastaan, joilla on oma saman pelin korteista koostettu pakkansa. Joissain peleissä se, joka voittaa, saa itselleen toisen ihmisen kortin tai useita kortteja. Ostamalla ja voittamalla pelaaja kasvattaa pakkansa kokoa ja laatua ja tämä tietenkin auttaa häntä voittamaan yhä enemmän kortteja. Koska jokaisen ihmisen pakka on hänen oma henkilökohtainen pakkansa, jota on tarkoitus kasvattaa ja kehittää ajan kanssa, ja josta voi peleissä hävitä kortteja, ei kirjasto voi hankkia keräilykortteja. Harrastusta voidaan halutessa tukea hankkimalla siitä kertovaa ja siihen perustuvaa kirjallisuutta ja järjestämällä pelien pelaajille tapahtumia (Nicholson 2012b).

Lautapelit sekoitetaan myös joskus *roolipeleihin (role-playing games, RPGs)*. Roolipelit voidaan karkeasti jakaa kolmeen alalajiin: pöytäroolipelit, liveroolipelit eli larppaus, sekä digitaaliset roolipelit. *Pöytäroolipeleillä (tabletop role-playing games)* ja lautapeleillä on paljon yhteistä ja jonkin verran eroa. Niiden välimaastosta löytyvät lautapelien alle kuuluvat *seikkailupelit (adventure games)*. Pöytäroolipeliin ei tarvita käytännössä mitään välineitä, mutta usein sitä kuitenkin pelataan pöydän ääressä ja apuna käytetään paperia ja kynää, toisinaan myös hahmolomakkeita tai noppia. Pöytäroolipeleissä käytetään usein polyhydraulisia noppia. Pöytäroolipelissä on yksi *pelinjohtaja (game master eli GM, D&D:ssä dungeon master eli DM)* ja hänen lisäksi ainakin yksi pelaaja. Jokaisella pelaajalla on oma hahmonsensa, jonka hän on luonut ennen peliä tai sen alussa. Pelinjohtaja suunnittelee pelin ennen sen aloitusta ja toimii tarinan kertojana ja kaikkina sellaisina hahmoina, joilla ei ole pelaajaa (*non-playable character, NPC*). Dungeons & Dragons eli D&D on yksi tunnetuimpia pöytäroolipelejä. Pöytäroolipelejä voi pelata myös internetin kautta. Yleensä yhteen pelikertaan menee muutama tunti ja yhteen kokonaiseen pelikampanjaan useita viikkoja tai kuukausia. Kampanjat ovat enemmän sääntö kuin poikkeus – yhden illan mittaiset pelit ovat selvästi harvinaisempia. (Leppälahti 2009, 15-22,

46-47.) Yhden illan mittaisia pelejä järjestetään kuitenkin esimerkiksi Helmet-kirjastojen *Oodin oneshot* -kerhossa. Kerho järjestetään tällä hetkellä koronapandemian vuoksi Discordissa. (Helmet 2020b.) Discord on teksti-, puhe- ja videopohjainen keskustelupalvelu, joka on tarkoitettu pelaajien väliseen yhteydenpitoon (Discord 2021).

Laudalla pelattavista sotapeleistä ovat kehittyneet *miniatyyripelit* (*miniature games*). Niissä pelaajat hankkivat peliin liittyviä miniatyyrejä, eli pieniä realistisen näköisiä muovisia tai metallisia sotilaita, tankkeja tai muita hahmoja ja esineitä. Miniatyyrit usein maalataan itse. Pelissä saattaa olla lauta tai sitä voidaan pelata kartan, kankaan tai pelkän pöytäpinnan päällä. Tavallinen asetelma on kahden pelaajan välinen sota, joissa molemmilla on omat sotilaat. Siirtoja määrittelevät pelin sääntöjen lisäksi joko pelilauta tai mitanauha, sekä monesti myös nopat. Pöytäroolipeleistä miniatyyripelit eroavat siinä, että miniatyyripeleissä ohjataan kokonaista sotajoukkoa eikä yksittäistä hahmoa, säännöt ovat vahvemmin esillä ja tavoite on voittaa toinen pelaaja. Fyysiset miniatyyrihahmot ovat erottamaton osa miniatyyripelejä, kun taas pöytäroolipeleissä ei yleensä käytetä minkäänlaisia fyysisiä nappuloita – tapahtumat tapahtuvat pelaajien mielikuvituksessa eivätkä pöydällä. (Leppälahti 2009, 68-70.) Monimutkaisen miniatyyripelin voi esimerkiksi laittaa esille kirjaston vitriiniin (Nicholson 2012b).

Rajanveto miniatyyripelin ja lautapelin välillä voi olla vaikeaa, sillä lautapeleissä voidaan käyttää nappuloina miniatyyrejä, eikä lautapelissä välttämättä tarvita pelilautaa, kuten ei miniatyyripelissäkään. Miniatyyripeleissä nappulat ovat kuitenkin keräilykorttipelien tyyli-
sesti erikseen kerättäviä ja pelaajan henkilökohtaista omaisuutta, kun taas lautapeleissä miniatyyrit tai kortit kuuluvat valmiiseen peliin, jota kuka tahansa voi pelata. Miniatyyrien maalaus kuuluu oleellisesti miniatyyripeliharrastukseen, kun taas lautapelin miniatyyrien maalaaminen on vapaaehtoista. Pääasiassa lautapelin miniatyyrejä maalataan erottamaan yhden pelaajan miniatyyrit toisen pelaajan miniatyyreistä, tai puhtaasti esteettisistä syistä.

Lautapelit ovat analogisia pelejä, mutta silti niiden ja *digitaalisten pelien* (*digital games*) välinen rajanveto voi olla toisinaan vaikeaa. Tarinavetoiset kampanjalautapelit ovat sukua paitsi roolipeleille, myös digitaalisille peleille, joita kaikkia yleensä pelataan monella pelikerralla samalla porukalla. Lautapeleistä tehdään myös digitaalisia versioita. Suosit-
tuja sivustoja ovat esimerkiksi BrettSpielWelt, Yucata, Boiteajeux ja Tabletopia. Myös lautapelin komponentit voivat olla digitaalisia, pelissä voi olla esimerkiksi app eli sovellus, digitaaliset peliohjeet tai AR-teknologiaa. (Kumlander 2020, 42-43.) AR tarkoittaa Augmented Realityä, eli käytännössä maailmaa katsotaan puhelimen näytön ja kameran

linssin läpi, ja sovellus lisää edessä olevaan todellisuuteen peliin liittyviä asioita. Yksi tunnetuimpia AR-teknologiaa hyödyntäviä pelejä on Pokémon GO. (Gigantti 2021.)

2.2 Anatomia

Tämä kappale kertoo lautapelien osista eli *komponenteista (components)*. Suurin osa lautapeleistä tulee laatikossa, jonka sisällä on pelilauta, sekä joitain muita komponentteja. Näin ei kuitenkaan aina ole. Tallimestari-pelissä ei ole laatikkoa ja esimerkiksi Cards Against Humanityssä ei ole pelilautaa. Säännöt ovat kirjallinen teos, jota ei lasketa osaksi komponentteja. Lautapelien laatikko on yleensä pahvia. Peliä, jossa on huomattavan pieni laatikko ja vähän komponentteja, kutsutaan *mikropeliksi (micro game)* (Saari 2018a, 186-187).



Kuva 1. Pelilaatikoita.

Laatikon sisällä komponentit saattavat olla jaoteltuina pienempiin lokerikkoihin eli *insertteihin (inserts)*. Toisinaan pelin mukana tulee pieniä muovisia laatikoita osien jaottelua varten. Joskus osat saattavat myös tulla kangaspussissa. Varsinaisten säilytykseen tarkoitettujen osien lisäksi pelissä voi tulla ständejä tai telineitä nappuloita varten. Ständit ovat pieniä muovisia osia, joilla pahviset hahmolätkät saadaan pysymään pystyssä.

Telineet ovat suurempia ja yleensä muovisia, ja niissä pidetään pelin aikana omia laattoja tai joskus kortteja.



Kuva 2. Compatibility-pelin insertti.

Kuva 3. Erilaisia laatta- ja korttitelineitä, sekä kangaspussi.

2.2.1 Pelilauta

Pelilauta (game board) tehdään pahvista, jonka päälle liimataan paperille printattu kuva pelilaudasta ja sen mahdollisesta taustasta. Sen jälkeen lauta vielä päällystetään ai-neella, joka pitää musteen laudalla eikä levitä sitä ympäriinsä. (Sargeantson 2021a.) Pelilauta on pelin kuvittajan tekemä kuvataiteellinen teos, jossa on tekijänoikeudet. Niinpä pelilauta on lautapelin olennaisin ja arvokkain komponentti.



Kuva 4. Pelilautoja.

Pelilautojen tyypillisimpiä kuvioita ovat erilaiset ruudukot ja radat. Ruudukko voi olla pysty- ja vaakaviivojen muodostama *ristikko (grid)*, kahden eri väristen ruutujen muodostama *shakkiruudukko (checkerboard)* tai kuusikulmioiden muodostama *heksaruudukko (hexagon grid)*. Heksaruudukon juuret ovat amerikkalaistyylisissä sotapeleissä, josta ne ovat levinneet myös toisen tyyliin lautapeleihin. *Radat (tracks)* ovat pisteiden muodostamia jonoja, joita pitkin pelissä liikutaan. Radalla voi olla selkeä aloitus- ja lopetuspiste (lähtö ja maali), mutta rata voi olla myös yhtäjaksoinen kehä. On myös olemassa pelilautoja, joissa ei ole mitään näistä yleisesti käytössä olevista kuvioista, vaan kyseiselle pelille ainutlaatuinen kuva. Joissain peleissä pelilauta koostuu palasista. Tällaista pelilautaa kutsutaan *modulaariseksi pelilaudaksi (modular gameboard)*. Modulaarinen pelilauta on yksi tapa parantaa pelin uudelleenpelattavuutta, koska joka kerta erilainen lauta lisää sattuman määrää pelissä. *Minikartta (minimap)* on pelin mukana tuleva pienempi lauta, jolla on tarkoitus pelata jokin pienempi osuus varsinaisesta pelistä, kuten yksi sotapelin taistelu.



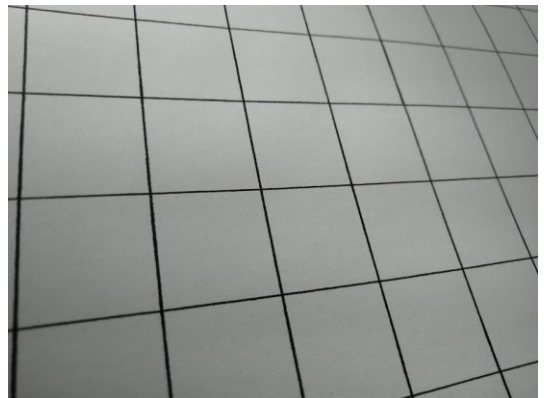
Kuva 5. Pelilautoja, joiden radoissa on lähtö ja maali.



Kuva 6. Pelilautoja, joiden radat ovat yhtäjaksoisia kehiä.



Kuva 7. Shakkiruudukko (Ruocaled 2012).



Kuva 8. Ristikko.



Kuva 9. Catan-pelin heksaruudukko (Bruff 2013).

Kuva 10. Carcassonne-pelin modulaarinen pelilauta (McCann 2016).



Kuva 11. Karibia-pelin pelilaudassa on kyseiselle pelille uniikki kuva.

2.2.2 Nappulat

Perinteiset *pelinappulat* (*pawns*) ovat keilan muotoisia. Pelit käyttävät monesti eri värisiä nappuloita eri pelaajilla pelin helpottamiseksi. Nappulat ovat nimenomaan tämän muotoisia, koska pyöreästä päästä on helppo ottaa kiinni sotkematta vahingossa koko lautaa ja leveämpi alaosa pitää nappulan tukevasti pystyssä.



Kuva 12. Perinteisiä pelinappuloita.

Ihmisen muotoiset pelinappulat *meeplet* kehitettiin alun perin Carcassonne-pelin nappuloiksi, tosin nappuloilla ei vielä tuolloin ollut erityistä nimeä. Sen jälkeen ne ovat levinneet muihinkin peleihin. Meepleä käytetään usein uusien lautapelien symbolina. Termin *meeple* keksi yhdysvaltalainen lautapeliharrastaja Alison Hansel vuonna 2000. Nappulan nimi tulee sanoista *my people*, ”minun ihmiseni/kansani”. On hyvä huomata, että eri meeplejä kutsutaan eri peleissä eri nimillä sen mukaan, mitä niillä pelissä tehdään – ne voivat olla esimerkiksi farmaareita tai ritareita.



Kuva 13. Meeplejä (jitterbug! 2012).

Lisäksi on olemassa erilaisia erikoisnappuloita, jotka on tehty tietyn muotoisiksi tiettyä peliä varten. Shakki on tästä hyvä esimerkki. Nappulat voivat olla minkä muotoisia tahansa, mitä pelisuunnittelija keksii niiden olevan, kuten autoja, hattuja, terapiapenkkejä, laivoja tai jonkinlaisia abstrakteja muotoja, kuten kiekkoja.



Kuva 14. Eikoisnappuloita peleistä Karibia, Huippuhatus, Compatibility, Alias Naiset vs. miehet, Trivial Pursuit Perhepainos, Monopoly Junior, Tallimestari ja Terapia.

Joissain peleissä on hyvin tarkasti ja taidokkaasti tehtyjä *miniatyyreja* (*miniatures*) eli pienenversioita niitä esittävästä hahmoista. Hahmot voivat tulla valmiiksi maalattuina tai pelin omistaja voi itse maalata ne ennen peliä. Hahmot voi myös jättää maalaamatta.



Kuva 15. Warhammer-pelin miniatyyreja (Wu 2009).

2.2.3 Nopat

Noppa (*die*, mon. *dice*) on yleisimmin muovista, mutta joskus myös metallista, luusta tai puusta valmistettu monikulmio, jonka eri sivuilla on erilaisia numeroita, kirjaimia tai symboleita. Nopan tarkoitus pelissä on lisätä tuurielementti, joka tekee pelistä erilaisen joka kerta. Todennäköisyyksiin vaikuttavat sekä nopan sivujen määrä, että noppien määrä.

Numeronopat luokitellaan sen mukaan, montako sivua niissä on. Perinteinen kuution muotoinen, kuusisivuinen noppa on D6. Muita yleisesti käytössä olevia ovat esimerkiksi D4, D8, D10, D12 ja D20. Suurempiakin löytyy. Jos nopassa on useampi kuin kuusi sivua, sitä kutsutaan *polyhydrauliseksi nopaksi* (*polyhydraulic die*). Joissain peleissä on erikoisnoppeja, joissa on numeroiden sijaan esimerkiksi symboleita.



Kuva 16. Erilaisia numeronoppia (Newhall 2011).

Kuva 17. Erikoisnoppeja eri peleistä (Dicemanic 2005).

2.2.4 Kortit

Kortit (*cards*) ovat pahvinpalasia, joiden yhdelle puolelle on painettu jokaisen yksittäisen kortin välittämää tietoa (ns. *kuvapuoli*), ja toiselle puolelle korttien muodostaman pakan taustapuolen painatus, joka on tietyn pakan korteissa aina samanlainen. Kortit voivat olla pelin aikana esimerkiksi pelaajan kädessä (*käsikortit*), hänen edessään kuvapuoli ylös- tai alaspäin, pöydän keskellä ylös- tai alaspäin, *avopakassa* eli pinossa kuvapuoli ylös- päin, *umpipakassa* eli pinossa kuvapuoli alaspäin tai *poistopinossa*, jos ne on jo pelattu pois pelistä. (Henri 2015.)

Perinteisissä *bridge*- tai *pokerikorteissa* on neljä maata: risti, hertta, pata ja ruutu, joista jokaisessa on 13 korttia: numerokortit 2-10, sekä ässä ja kuvakortit kuningas, kuningatar ja sotilas (puhekielessä jätkä). Yhteensä pakassa on siis 52 korttia. Lisäksi pakka sisältää joissain peleissä tarvittavat 2-3 jokeria. Taustapuoli on yleensä jonkinlainen koristeellinen ja symmetrinen abstrakti kuvio. Perinteisiä kortteja ei ole osana lautapelejä, mutta ne on silti hyvä tuntee. Lisää tietoa perinteisistä kortteista, kuten *bridge*- ja *pokeri*-kortteista, sekä korttipeleistä voi lukea Mikko Saaren kirjasta *Tarotista Texas Hold'Emiin: 600 vuotta korttipelejä* (2008).



Kuva 18. Perinteisiä pelikortteja. Ylärivi vasemmalta oikealle: ristiässä, herttakuningas, patakuningatar, ruutusotilas ja jokeri. Perinteisistä korttipakoista valmistetaan myös mainosversioita (kuvassa Särkänniemi ja Afrikan tähti) ja humoristisessa tarkoituksessa tavallista suurempia tai pienempiä kortteja (kuvassa tavallista suuremmat kortit oikealla ja tavallisen kokoiset pakat sen vieressä).

Lisäksi on olemassa erilaisia *kaupallisia korttipelejä*, joilla voi perinteisistä kortteista poiketen pelata vain yhtä peliä. Kaupalliset korttipelit luokitellaan joskus kuuluvaksi lautapeleihin. Esimerkiksi maailman suurin lautapelien harrastajasivusto BoardGameGeek sisältää myös kaupallisia korttipelejä ja Suomen yleisissä kirjas-toissa kaupalliset korttipelit sijoitetaan usein samaan hyllyyn kuin lautapelit.



Kuva 19. Kaupalliset korttipelit Uno Junior ja Avista.

Erillisten korttipelien lisäksi kortteja löytyy myös monista lautapeleistä. Yleisiä ovat esimerkiksi erilaiset *sattumakortit*. Kortteja on myös paljon erilaisissa triviapeleissä, sekä sanaselityspeleissä. Samassa pelissä voi olla yksi tai useampi erilainen pakka. Harrastajapeleissä on paljon erityylyisiä korttipakkoja. Korteilla voidaan ilmaista esimerkiksi hahmon ominaisuudet ja kehitys (*hahmokortit*) tai pelaajan pakasta saamat resurssit, joita hän voi käyttää pelissä.



Kuva 20. Erilaisia lautapeli korttipakkoja.

2.2.5 Laatat

Laatat (tiles) ovat isoja pahvisia tai muovisia neliön tai suorakaiteen muotoisia komponentteja. Laatat ovat erittäin yleisiä ainakin uusissa eurotyylisissä lautapeleissä, sekä kaikenikäisissä sanapeleissä ja 1950-luvulta eteenpäin amerikkalaisissa sotapeleissä. Niitä on pelissä aina useita ja yleisin niihin liittyvä pelimekaniikka on asetella niitä pöydälle pelin sääntöjen mukaisesti.



Kuva 21. Laattoja. Kuvassa ovat modernin perhepelin Karibian huutokauppamekanismissa käytettävä rommitynnyrilaatta, Rummikub- ja Rummikub Word -pelien laatat, sekä kahden eri sanapelin kirjainlaatat.

2.2.6 Tokenit

Token tarkoittaa mitä tahansa laattaa pienempää pahvista tai muovista litteää pelikomponenttia. Suomen kielessä käytetään lähinnä sanaa token, kun taas englannin kielessä token on yleisnimitys, mutta asian voi ilmaista tarkemminkin esimerkiksi sanalla chip, chit, counter tai marker. *Chip* viittaa yleensä pokerityylisiin pelimerkkeihin. Pahviset tokenit tulevat yleensä ostetun pelin mukana isona tehtaassa tehtynä levynä, jonka kehikosta ne painetaan eli *punchataan* irti ja lajitellaan esimerkiksi minigrip-pusseihin. Tokenit kuvastavat pelissä yleisimmin jonkinlaisia resursseja, mutta niiden merkitys voi olla oikeastaan mitä tahansa, mitä pelin suunnittelija haluaa niiden olevan. (Kumlander 2020, 28; Sargeantson 2021a.)



Kuva 22. Attika-pelin tokeneita punchataan irti kehikosta (Lin 2008).

Kuva 23. Pelimerkkejä (chips) (Long 2009).

2.2.7 Peliraha

Pelissä voi olla myös *pelirahaa* joko seteleinä tai kolikoina. Koli-
kot ovat usein pahvia, koska se on halvin materiaali, eikä pelin ostaja joudu maksamaan muovisista tai metallisista kolikoista.

Kuva 24. Pelirahaa.



2.2.8 Resursseja kuvaavat komponentit

Pelissä voi myös olla rahan lisäksi muita resursseja kuvaavia komponentteja. Niistä yleisimmät ovat jalokivet ja kuutiot. *Jalokivet (gems)* ovat yleensä muovista valmistettuja määrittelemättömän muotoisia komponentteja, jotka kuvastavat pelin maailmassa oikeita jalokiviä – hyvin suoraviivaisesti ilmaistuja resursseja siis. *Kuutiot (cubes)* ovat merkitykseltään abstraktimpia. Ne eivät ole pelin maailmassa kuutioita, vaan erilaisia hyödykkeitä, kuten alku- tai raaka-aineita. Kuutioiden sijaan pelissä voidaan käyttää esimerkiksi lasisia kupuja (glass domes), sylintereitä (cylinders) tai kiekkoja (discs). Myös Monopoly-pelin talot ovat resursseja.



Kuva 25. Akryylisiä lautapelin jalokiviä (Waldron 2007).

Kuva 26. Perinteisiä pelinappuloita, sekä taloja ja kuutioita (Saari 2016).

2.2.9 Muut komponentit

Pelissä voi tulla mukana erilaisia pyöritettäviä osia, kuten *neula (spinner arrow)* tai *osoitintaulu / kellotaulu (dial)* (Sargeantson 2021a). Pelissä voi olla käytössä tiimalasi (hourglass) tai digitaalinen kello rajoittamassa tiettyyn pelitoimintoon käytettävää aikaa. Sama peli voi toimia hyvinkin eri tavalla riippuen siitä, onko jokin toiminto aikarajoitettu vai ei (Harris & Mayer 2010).



Kuva 27. Twister-pelin osoitintaulu.

Kuva 28. Useiden eri pelien tiimalaseja.

Lisäksi joissain peleissä tulee mukana *paperilehtiöitä* (*sheet pad*), joissa on peliin tarvittavia taulukoita, ratoja tai muita, joihin tulee tehdä merkintöjä kynällä. Paperit ovat kertakäyttöisiä. Joskus pelin mukana tulee pieniä lyijykyniä, mutta ei aina. Paperilehtiöitä voi skannata ja tulostaa itse lisää, tai tilata valmiina lautapeliin valmistajilta. Joissain peleissä on käytetty paperin sijaan valkotauluja ja pyyhittäviä valkotaulutusseja, jolloin täytyy vain silloin tällöin vaihtaa tussien pyyhkimet uusiin (yleensä varapyyhkimiä tulee pelin mukana).



Kuva 29. Useiden eri lautapeliin paperilehtiöitä eli sheet padeja.

Pelissä voi tulla mukana myös tarroja, jotka on tarkoitus liimailla pelin muihin komponentteihin. Tarrojen merkitys on koristella komponentteja tai auttaa pelaajia erottamaan ne toisistaan. Joissain peleissä on muovisia tai puisia *tappeja* (*pegs*), joille on paikat esimerkiksi pelilaudassa tai jonkinlaisessa telineessä. (Sargeantson 2021b.)

2.3 Historia

Lautapeliä historia voidaan jakaa neljään aaltoon: 1. Klassiset lautapelit (5000 eaa. – 1400 jaa.), 2. Varhaisimmat tunnetun suunnittelijan pelit (1700-1970), 3. Tekijänoikeudelliset massamarkkinapelit (1900-) ja 4. Uuden aallon lautapelit (1970-) (Kumlander 2020, 6). Aallot ovat osittain kumulatiivisia – edellinen aalto jatkuu vielä, kun seuraava alkaa. Tästä syystä lautapeliä historiaa on mahdotonta jakaa täydellisesti itsenäisiin aikakausiin (tai alalukuihin).

Lautapeliä historia alkaa esihistorialliselta ajalta, 5000-luvulta eaa., jonne on ajoitettu ensimmäiset löydetty nopat ja niiden edeltäjät tikkunopat. *Tikkunopat* ovat yhdeltä puolelta maalattuja tikkuja, joita heitettiin ja laskettiin, moniko niistä putosi maalattu puoli ylöspäin. (Attia 2016.) 5000-3400-luvuilta ei ole kuitenkaan olemassa yhdenkään pelin sääntöjä, koska kirjoitustaitoa ei ollut vielä keksitty (Attia 2016; Clayton 2021). Maailman vanhin tunnettu peli on *Senet*, joka on ajoitettu aikaan hieman ennen antiikin Rooman ensimmäistä dynastiaa. 3000-luvulla eaa. kehitettiin *Mehen*-peli, jonka pelilaudan rataa koristaa Mehen-käärmejumala. Molemmissa peleissä oli jo käytössä keilan muotoiset pelinappulat. (Attia 2016.)



Kuva 30. Senet (Pharos 2017a).

Kuva 31. Mehen (Anagoria 2014).

Maailman pisimpään pelattu peli on *Urin kuninkaallinen peli*, jota on pelattu yhtäjaksoisesti antiikin ajalta nykypäivän Intiaan. Pelin nimi on viittaus Urin kuninkaalliseen haudausmaahan Irakissa. Peli oli hyvin yleinen ja se on löydetty muun muassa faarao Tutankhamonin haudasta. 2000-luvulla eaa. kehitettiin peli nimeltä *Ludus duodecim scriptorum*, josta kehitettiin edelleen *Tabula* keskiajalla ja siitä puolestaan *Backgammon*. Kyseessä on maailman vanhin peli, jonka säännöt ovat säilyneet tähän päivään. (Attia 2016; Solly 2020; Historygames.it 2021.)



Kuva 32. Urin kuninkaallinen peli (ricardo 2008).

Myllyä on pelattu 1400-luvulta eaa. eteenpäin eri puolilla Eurooppaa. Peli oli suosionsa huipulla keskiajalla ja se mainitaan Shakespearen Kesäyön unessa. (Solly 2020.) 1300-luvulla eaa. kehitettiin ensimmäiset sotapelit. *Ludus latrunculorum* oli kahden pelaajan strateginen sotalautapeli. Sääntöjä ei ole säilynyt kokonaisuudessaan, mutta pelin tarkoitus lienee ollut opettaa sotataktiikkaa. (Attia 2016.)

Kuva 33. Go (Ganoza 2009).

400-luvulla eaa. lautapeliä historiassa nähtiin ensimmäistä kertaa pelejä, jotka eivät olleet kotoisin Lähi-idästä, kun *Liubo* ja pian sen jälkeen *weiqi* keksittiin. Niiden synnyn syystä ei olla varmoja, mutta *weiqi* oli hyvin arvostettu – kiinalaisen herrasmiehen tärkeimmät taidot olivat *weiqi*, kalligrafia, maalaustaito ja *guqin*-soittimen soittotaito. Euroopassa *weiqi* tunnetaan paremmin sen



japaninkielisellä nimellä go. Tänä päivänä pelin vaikutusvaltaisin asema onkin nimenomaan Japanissa, jossa sille on omistettu kokonaisia kouluja. Yksi harvoja länsimaalaisia go-ammattilaisia on suomalainen Antti Törmänen. (Attia 2016; Mankkinen 2016; Solly 2020.)

400-luvulla jaa. viikingit kehittivät *Tafl-pelit*, joista suosituin oli Hnetafl. Ne olivat ruudullisilla laudoilla pelattavia kahden hengen strategiapelejä, joissa oli erikoista se, että yhdellä pelaajalla oli aina ylilyöntiasema 2-1 toiseen pelaajaan nähden. Viikinkien mukana pelit levisivät ympäri Eurooppaa ja eurooppalaisten mukana ympäri maailmaa. 500-luvulla Intian Gupta-valtakunnassa Tafl-peleistä kehitettiin edelleen peli nimeltä *Chatu-ranga*, ja siitä edelleen 600-luvulla Persiassa *shantranj*. Shantranj levisi Eurooppaan noin vuonna 990 ja vuosien 1200-1475 aikana eurooppalaiset muunsivat pelin nykyiseksi *shakiksi*. Esimerkiksi nappuloiden muoto ja pelaajien määrä ovat vaihdelleet vuosien varrella. Shakki oli suosionsa huipulla valistuksen aikana 1600-1770-luvulla. (Attia 2016; Solly 2020.)



Kuva 34. Moderni painos Tafl-pelistä (duncan c. 2008).

Keskiajan Euroopassa pelattiin paljon kilpajuoksu- ja strategiapelejä. Pelilaudoissa oli yleensä tietty kuvio ja eri pelaajilla eri väriset kivet eli pyöreät nappulat. Suurin osa peleistä oli kaksinpelejä. Iso osa peleistä oli tuttuja jo menneiltä vuosisadoilta tai -tuhansilta, kuten mylly ja Tafl-peleistä kehittyneet *The Fox and Geese* (suomalaisille enemmän pihaleikkinä tuttu Kettu ja hanhet) ja *Tablut*. Jälkimmäinen on levinnyt nykyisen Suomen alueellekin – tästä on kirjoittanut matkapäiväkirjassaan ruotsalainen Carl von Linné. (Marcin 2019; Historygames.it 2021.)

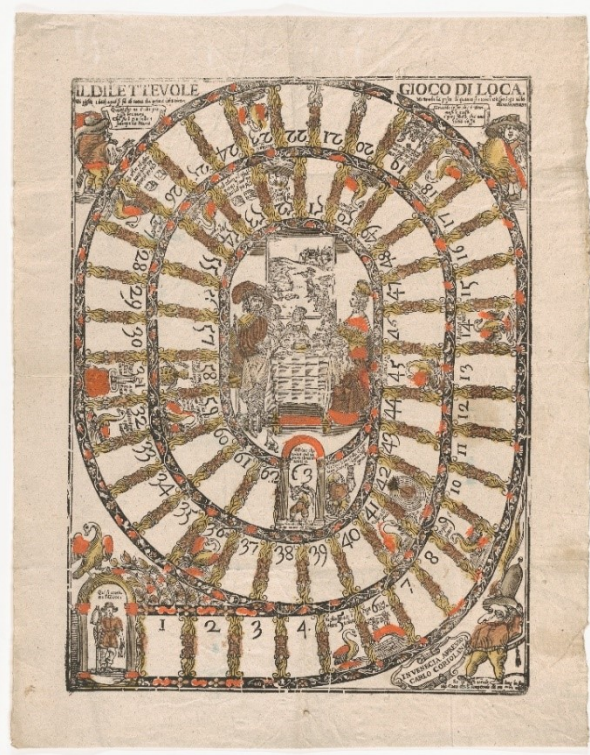
700-luvulla jaa. Lähi-idässä kehittyivät mancala-pelit. *Mancala* on arabiaa ja tarkoittaa ”liikkua”. Mancala-laudassa on kummallakin pelaajalla rivissä edessään useita koloja ja mahdollisesti myös varastokolo. Molemmilla pelaajilla on samanlaiset nappulat, yleensä kivet tai siemenet. Omia siemeniä ”kylvetään” järjestyksessä kuppeihin kunkin pelin sääntöjen mukaisesti, yrittäen voittaa vastustajan siemenet itselleen. (Attia 2016.)



Kuva 35. Mancala (suesviews 2006).

Pelit eivät suinkaan olleet aina leikkiä. Muinaiset asteekit (1400-1500-luvut) pelasivat uhkapeliä nimeltä *Patolli*, jossa saattoi pahimmillaan menettää vapautensa (joutua orjaksi) tai henkensä (joutua ihmisuhriksi). Espanjalaiset valloittivat alueen 1520-luvulla ja kielsivät Patolliin pelaamisen. (Solly 2020.)

Ensimmäinen kaupallisesti julkaistu lautapeli oli *The Game of the Goose*, noin vuodelta 1574-1587. Peli on ensimmäinen perinteiseksi muodostunut heittä ja liiku -mekaniikan kilpajuoksupeli: pelaajat heittävät noppaa ja liikkuvat sen silmäluvun mukaisesti rataa eteenpäin, tavoitteenaan päästä ensimmäisenä maaliruutuun. (Solly 2020.)



Kuva 36. The Game of the Goose (Pharos 2017b).

Vuonna 1644 Christopher Weikmann kehitti shakin pohjalta pelin nimeltä *The King's Game*, josta puolestaan kehittyivät 1700-1800-lukujen aikana nykyisenkaltaiset sotapelit tietyn mittakaavan miniatyyreineen ja oikeine karttoineen. 1800-luvun alussa preussilaiset alkoivat käyttää sotapelejä armeijan koulutukseen. Keino osoittautui tehokkaaksi ja levisi muualle maailmaan, erityisesti Yhdysvaltoihin. Nykyisin pöytäpeliharjoitukset on vaihdettu tietokonesimulaatioihin. Amerikkalainen H.G. Wells teki ensimmäisen kaupallisesti menestyneen harrastussotapelin *Little Wars* vuonna 1913. Siinä oli 1700-1800-luvun sotapelejä yksinkertaisemmat säännöt ja massatuotetut miniatyyrit. 1950-luvulla kalliiden ja paljon aikaa ja tilaa vievien kartta- tai hiekkapelialustojen ja miniatyyrien tilalle tulivat pahviset ja paperiset komponentit, esimerkiksi nykyisistä sotapeleistä tuttu heksaruudukkolauta. Ensimmäinen kyseisenkaltaisen peli oli Charles Robertsin *Tactics*, josta tienatuilla rahoilla hän perusti legendaarisen yhtiönsä Avalon Hillin. Sotapeliin pelaaminen oli suosionsa huipulla 1980-luvulla, mutta vielä saman vuosikymmenen aikana roolipelien ja PC-pelien synty ja suosio ajoivat sotapelit sukupuuton partaalle. Tänä päivänä sotapelien pelaajat ovat intohimoisia, mutta erittäin vähälukuisia. (HMGS Cast 2005.)



Kuva 37. Nimeämätön scifi-teemainen sotapeli (inrepose 2005).

Valistuksen aikana 1600-1800-luvuilla pelien avulla pyrittiin sivistämään ihmisiä. Hyvä esimerkki on *The new game of emulation for the instruction and amusement of youth* (noin 1804-1805), joka palkitsi pelaajaa moraalisesti hyvästä käytöksestä, kuten tottelevaisuudesta, rehellisyydestä ja nöyryydestä ja rankaisi epämoraalisesta, kuten itsepäisyydestä, ylpeydestä ja valheellisuudesta. Matkustaminen oli vaivalloista, joten matkustus ja maantieto olivat yleisiä teemoja ja pelilaudat olivat täynnä kauniita maisemia. The Game of the Goosen konseptin pohjalta kehitettiin pelejä, kuten *The Magic Ring* (1796), joiden ruuduissa oli erilaisia toimintoja. Jules Vernen suunnittelema *Le Testament d'un Excentrique* (1899) oli kilpajuoksu ympäri Yhdysvaltoja, ja se sisälsi kirjailijan kirjoittaman seikkailunovellin. (Coleman 2018.)

Vuonna 1903 Lizzie Magle kehitti aatemaailmaltaan georgistisen pelin nimeltä *The Landlord's Game*, jonka tavoite oli opettaa lapsille, miten epäreilua elämä ja etenkin maanomistajuus on. Vuonna 1935 hän myi pelin oikeudet Parker Brothersille, joka jatkoi sen myyntiä nimellä *Monopoly*. Peli nosti Parker Brothersin suureen suosioon, jota kautta he saivat myytyä hyvin tuleviakin pelejään, kuten Risk, Sorry ja Trivial Pursuit. (Attia 2016.) Vuonna 1940 julkaistu Alice in Wonderland on yksi ensimmäisiä pelilaatikossa myytyjä pelejä (Coleman 2018).

Saksassa huomattiin 1970-1980-luvuilla tietokonepelien nousun myötä, että lautapeli oli pakko uudistua merkittävästi, mikäli ne aikoivat pysyä mukana kilpailun kasvaessa. Suuri onnen vaikutus ja epämääräinen, usein liian pitkä kesto olivat lautapeli heikkouksia, joita pyrittiin korjaamaan. Vanhoista lautapeleistä kaivettiin vanhat strategiat esille ja kehitettiin uusia pelimekaniikkoja kuluneiden tilalle. Teemat pyrittiin valitsemaan yhtä monipuolisesti ja aikuiseen makuun sopivasti kuin videopeleillä. (Keskitalo 2010; Saari 2018a, 116; Laitaneva 2019.) Sotien aikana lautapeleissä oli nähty paljon propagandaa, mutta sodan jälkeen kaivattiin muita teemoja. Saksalaiset uudistivat teemojen lisäksi mekaniikkansa, kun taas Saksan ulkopuolella pelejä uudistettiin vain teeman osalta, jolloin niistä tuli selkeästi enemmän lapsille suunnattuja. Tämä vaikutti vuosikymmenten ajan lautapeli maineeseen ”lasten juttuna”. (Nicholson 2008, 8; Laitaneva 2019.) Tärkeitä askeleita saksalaistyylisten eli europeliin historiassa ovat esimerkiksi Spiel des Jahres -palkinnon perustaminen vuonna 1979, sekä ”Lasinalusjulistus” (Beer Coaster Proclamation) vuodelta 1988, jossa kolmesta saksalaista lautapelisuunnittelijaa vanhoista, etteivät enää koskaan antaisi lautapeliään julkaistavaksi, jos eivät saa omaa nimeään sen kanteen (Saari 2007, 118; Saari 2018a, 26-27; Spiele-Autoren-Zunft e.V. 2021). Klaus Teuber suunnitteli vuonna 1995 lautapelin nimeltä *Catanin uudisasukkaat*, jonka maailmanlaajuisen suosion kautta saksalaistyylliset eli uuden aallon lautapelit levisivät ympäri maailmaa. (Attia 2016.)

Uuden aallon saksalaistyylliset eli europelit ovat sekoitus vanhojen lautapeliin ja niiden seuraajien parhaita puolia: ne tarjoavat perinteisten strategiapeliin tapaan älyllisiä haasteita, mutta ruokkivat myös pelaajan mielikuvitusta ja luovuutta pöytäroolipeliin ja amerikkalaistyyllisten pelien (kuten sotapeliin) tapaan. Lisäksi ne ovat seurallista viihdettä, kuten valistuksen ajan seurapelit. Teema on ohut, mutta näkyvämmiin esillä kuin perinteisissä lautapeleissä. Peleissä on yleensä jokin pieni tuurielementti tai hieman piilotettua informaatiota lisäämässä vaihtelua, jotta peliä olisi mielekästä pelata useammin kuin kerran. Pelaajia ei eliminoida pelistä ulos kesken pelin, vaan pelissä pyritään keräämään vastustajia enemmän voittopisteitä. Oman vuoron odotusaikaa on pyritty vähentämään vaihtokaupoilla, huutokaupoilla ja muilla pienillä toimilla. Pelimekaniikat ovat huomattavasti monipuolisempia ja mielenkiintoisempia kuin aaltoa edeltäneillä peleillä. Aiempaa huolellisemmin tehty pelinkehitys ja komponenttien yksityiskohdat nostavat myös pelin hinnan aiempaa suuremmaksi. (Saari 2007, 8-10, 15; Nicholson 2008, 9; Harris & Mayer 2010.)

Mullistava edistysaskel on myös ollut joukkorahoituspalvelu *Kickstarterin* perustaminen vuonna 2009. Palvelussa lautapelin julkaisija voi julkaista pelinsä Kickstarter-kampanjan potentiaalisten pelaajien nähtävillä ja asettaa tavoitteen, paljonko rahaa hän haluaa kampanjalleen kerätä ja missä ajassa. Sitten pelaajat voivat lahjoittaa pelin julkaisijalle rahaa pelin julkaisemista varten. Vastineeksi pelaajat saavat (Kickstarter-kampanjan onnistuessa) lahjoittamansa summan mukaisen vastineen, esimerkiksi kyseisen lautapelin. Lautapelien Kickstarter-kampanjat kestävät yleensä vuoden. Kickstarter tarkoitettiin alun perin musiikin ja elokuvien julkaisemiseen, mutta nykyään lautapelit ovat Kickstarterin rahoitettuihin kampanjoihin. Vuonna 2020 lautapeleihin sijoitettiin Kickstarterissa enemmän kuin koskaan aiemmin, 236,6 miljoonaa USA:n dollaria, mikä on melkein kolmannes kaikkiin koko vuoden Kickstarter-projekteihin lahjoitetusta rahasta. (Attia 2016; Mattsson 2016; Jarvis 2021; Kickstarter 2021.)



Kuva 38. Kickstarterin wordmark (Kickstarter 2021).

Vuosina 2010-2014 lautapelien myynti on kasvanut noin 25-40% joka vuosi. Tänä päivänä lautapelien digitaalinen pelaaminen on suuressa kasvussa, ja digiversion pelaajat ostavat yhä useammin myös analogisen version pelistä. Lisäksi Saksasta lähtöisin olevan uudistuksen myötä pelit ovat yksinkertaisesti parempia kuin ennen. Digitaaliset pelit ja lautapelit eivät ole enää kilpailijoita, jotka vihaavat toisiaan, vaan oppivat toisiltaan, lainaavat ideoita ja kehittyvät. (Keskitalo 2010, Duffy 2014.)

Yksi vanhimpia tunnettuja suomalaisia pelejä on saamelaisten perinnepelejä nimeltä *Päskksiörr*, jossa heitetään vuorotellen vastustajan kanssa poron nikamaluuta ilmaan ja tavoitteena on saada ne putoamaan tiettyyn asentoon. Moderni peli *Heitä sikaa* perustuu Päskksiörriin. Ennen Suomen itsenäistymistä ja joitain vuosia sen jälkeen Suomessa julkaistuilla lautapeleillä pyrittiin nostattamaan suomalaisten kansallismielisyyttä. Esimerkiksi vuonna 1862 julkaistu *Lustfärd till Avasaksa* esittelee suomalaisia nähtävyyksiä ja niin ikään 1800-luvulla julkaistu *Sampo* on Kalevala-teemainen. Sotavuosina lautapelejä käytettiin niin Suomessa kuin ulkomaillakin uutismedianana, mutta myös oman aatteen ajamiseen. Ensimmäinen maailmansota alkoi 1914 ja jo samana vuonna aiheesta julkaistiin neljästä viiteen lautapeliä. Vuoden 1918 joulumarkkinoille ilmestyi *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918*, jonka avulla taistelun kulusta uutisoitiin kansalle

historiallisen tarkasti. Pelissä on runomuotoiset, valkoisia ylistävät säännöt, mutta myös punaisella pelaajalla on mahdollisuus voittaa. Valkoisten suosiminen kertoo, että myös Suomessa kansan valistus oli ajan trendi. Peli on suunnattu aikuisille ja vaatii paljon laskutaitoa ja strategiaa. Samana vuonna ilmestyi toinenkin lautapeli samasta aiheesta. (Keskitalo 2010; Kuivalahti 2017; Kultima & Peltokangas 2017, 9-14; Lähde 2017; Vuorio 2020.)



Kuva 39. Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 (Saari 2012).

Koko 1800-luvulla Suomessa ilmestyi vain joitain kymmeniä pelejä, kun taas nykyisin pelejä ilmestyy noin kymmenen vuosittain. Samoin kuin muuallakin maailmassa, myös Suomessa hylättiin sotateema lähes kokonaan toisen maailmansodan jälkeen ja keskityttiin tekemään lastenpelejä. Amerikkalaistyyliset sotapelit levisivät tännekin, mutta harrastajamäärät jäivät pieniksi. Suomen ensimmäinen lautapeliin vientihitti maailmalle oli vuonna 1926 Juho Jussilan matikanopetukseen kehittämä *Fortuna*. Vuonna 1951 ilmestynyt, 19-vuotiaan Kari Mannerlan suunnittelema *Afrikan tähti* nousi myös hitiksi – sitä on julkaistu 16 kielellä ja myyty yli 4 miljoonaa kappaletta. Aarne Heljakka osti lisenssin amerikkalaiseen Trouble-lautapeliin ja julkaisi sen suomeksi vuonna 1967 nimellä

Kimble. Pelin juuret ovat Intian kansallispeli *Pachisissa*. Heljakka myös perusti Nelos-tuote Oy:n, joka tunnetaan nykyisin nimellä Tactic. Mikko Koivusalon suunnittelema *Alias* ilmestyi vuonna 1989 ja se on poikunut useita sisarpelejä. (Keskitalo 2010; Kuivalahti 2017; Kultima & Peltokangas 2017, 24-25, 32-33, 60-61; Lähde 2017; Vuorio 2020.)

Uuden aallon lautapelit saapuivat Suomeen 2000-luvun alussa ja nousivat trendiksi. Tärkeimpänä yksittäisenä käännekohtana pidetään *Carcassonne*-pelin suomennosta, joka julkaistiin vuonna 2001. Suomeen perustettiin paljon pelikerhoja ja pelien maahantuontiyrityksiä, sekä ostettiin suomennosten lisenssioikeuksia. Lautapelit.fi perustettiin 1996, Tactic aloitti uusien lautapeliin julkaisun 2000-luvulla ja Marektoy perusti Competo-tuotemerkin uusille lautapeleille. Suomeen syntyi oma lautapelikulttuurinsa, mutta siitä ei kuitenkaan tullut yhtä vahvasti valtavirtaharrastus kuin Saksassa. Kaupalliseen menestykseen tähtäävät suomalaiset pelit on edelleen suunnattu lapsille. Harrastajapeliin menestykseen ei uskota ja monet suunnittelijat päätyivätkin julkaisemaan pelinsä itse. Aktiivinen omakustannejulkaiseminen on myös johtanut siihen, että pelejä tehdään toisaalta sekä irrottelevimmista, että kantaaottavammista aiheista kuin monissa muissa maissa. (Keskitalo 2010; Kuivalahti 2017; Lähde 2017; Saari 2018a, 174; Vuorio 2020.)

2.4 Lautapeliin luokittelu

Perinteiset lautapelit luokiteltiin pelin pelimekaniikkojen ja teemojen mukaisesti rivi- ja muodostelmapeleihin, sotapeleihin, metsästyspeleihin, kilpajuoksupeleihin ja mancala-peleihin (Tikka 2012, 2). Vuosien saatossa luokittelu on laajentunut nykyiseen muotoonsa. Lautapeliin luokittelussa tärkeimmät tiedonlähteet ovat suhteellisen kattava suomenkielinen verkkosivu Lautapeliopas, sekä erittäin kattava englanninkielinen verkkosivu BoardGameGeek. Koska BoardGameGeek on kuitenkin huomattavasti kattavampi, lautapeliin termit on suomennettu tämän itseopiskelumateriaalin liitteeseen ja joka kerta kun puhutaan jostain aiheesta, termi on kerrottu myös englanniksi.

Jos puhutaan *peruspelistä* (*base game*), viitataan siihen, että samasta pelistä on olemassa myös *lisäosia* (*add-ons*). Asian voi selittää elokuvista ja äidinkielen tunneilta tutuilla käsitteillä: Peruspeli on kuin elokuvasarjan koko juonenkaari tiivistettynä. Koko tarina tulee käsiteltyä, eikä tarvitse nähdä koko elokuvasarjaa tietääkseen, mitä siinä tapahtuu. Lisäosat ovat kuin elokuvasarjan yksittäisiä osia – katsojan tarvitsee tietää koko elokuvasarjan juonenkaari tai muuten tarinaan jää aukkoja, mutta hänen ei tarvitse nähdä kaikkia lisäosia. Pelin lisäosa voi olla myös itsenäinen ja tätä voisi kuvailla

elokuvasarjan yksittäisenä elokuvana, jossa koko sarjan juoni on selitetty, mutta jossa keskitytään silti pääasiassa vain yhteen tarinan osioon.

Sisarpeli puolestaan on peli, joka on alkuperäisestä pelistä täysin itsenäinen, yleensä samalta suunnittelijalta ja/tai julkaisijalta, joka kuitenkin muistuttaa alkuperäistä peliä huomattavan paljon. Hyvä esimerkki sisarpeleistä on Wolfgang Kramerin ja Michael Kieslingin Naamiotrilogia. Naamiotrilogian pelit Tikal, Java ja Mexica muistuttavat toisiinsa kannen perusteella (kaikkien kannessa on naamio) ja pelimekaniikoiltaan, ja kaikilla kolmella on samat suunnittelijat, mutta pelit ovat pelattavissa täysin toisistaan itsenäisesti. (BoardGameGeek 2021w.) Lasten versio aikuisten pelistä on myös eräänlainen sisarpeli.

Lisenssi (licence) voi tarkoittaa kahta eri asiaa. Ensinnäkin lisenssillä voidaan tarkoittaa sitä, että lautapelin julkaisija ostaa käännös- tai muut muokkausoikeudet lautapeliin sen oikeudet omistavalta taholta. Toisekseen on olemassa hahmo- ja brändilisenssejä, joissa valmiiseen peliin yhdistetään valmis hahmo tai brändi. (Heljakka 2011.) Hahmo- ja brändilisensseistä kerrotaan lisää seuraavassa luvussa, Teema-otsikon alla.

Lautapelit luokitellaan yleensä yhdeksän eri tekijän avulla, joista puhutaan keskenään tasa-arvoisesti, mutta tekijät on oikeastaan järkevämpää jakaa lautapelien ominaisuuksiin, sekä niistä kumpuaviin lautapelien kategorioihin. Kategorioiden jälkeen luokitukseen on lisätty myös Scott Nicholsonin määrittelemät pelien arkkityypit, sillä ne kumpuavat sekä lautapelien ominaisuuksista, että niiden kategorioista. Kaikilla lautapeleillä on kaikki ominaisuudet ja ne voivat kuulua useampaan kategoriaan jopa saman yläkäsitteen sisällä. Kaikki pelit kuuluvat myös yhteen tai useampaan arkkityyppiin. Viimeisessä alaluvussa 2.4.4 kerrotaan lautapelien luokituksen tulevaisuudesta, kun BoardGameGeek siirtyy ajantasaisempaan luokitusjärjestelmään.

2.4.1 Ominaisuudet

Lautapeliin ominaisuudet ovat vuorovaikutuksen tyyppi ja määrä sekä pelaajamäärä, pelin käyttämät pelimekaniikat, pelin teema, pelin raskaus, onnen määrä pelissä, sekä uudelleenpelattavuus (arvio ja erikoistapaukset).

Vuorovaikutus

Lautapeleistä puhuttaessa puhutaan ensinnäkin *vuorovaikutuksen määrästä* (*amount of interaction*) pelissä. Määrästä annetaan vapaamuotoinen sanallinen arvio. Periaatteessa on olemassa suoran konfliktin pelejä ja partypelejä, joissa vuorovaikutusta on paljon, todella paljon välimaaston pelejä, sekä pelejä, joissa vuorovaikutusta on hyvin vähän tai ei ollenkaan. Lautapelin vuorovaikutukseen vaikuttaa myös pelin *pelaajamäärä* (*player numbers, amount of players*).

Puhutaan myös *vuorovaikutuksen tyypistä* (*type of interaction*), jolla kuvataan sitä, ketä vastaan peliä pelataan ja kuinka moni pelin voi voittaa tai hävitä. On olemassa *yksinpelisiä* (*solo game, solitaire, single player game*), joissa pelaaja pelaa yksin peliä vastaan, sekä *yhteistyöpelejä* (*co-op, co-operative game*), joissa kaikki pelaajat pelaavat peliä vastaan. On *kilpailullisia pelejä* (*competitive games*), joissa kaikki pelaavat kaikkia vastaan, sekä *joukkuepelejä*, joissa joukkueet pelaavat toisiaan vastaan. Toisinaan joukkueiden jäsenten määriä kuvataan tarkemmin esimerkiksi termeillä *3v3-peli* (kolme vastaan kolme) tai *2v2v2-peli* (kaksi vastaan kaksi vastaan kaksi). Voittajia voi olla yksi (kilpailulliset pelit), joukkueen verran, kaikki tai ei kukaan (yhteistyöpelit, yksinpelit), tai kaikki paitsi yksi (*yhden häviäjän pelit, single loser games*). Lisäksi vuorovaikutukseen vaikuttavat olennaisesti tietyt pelimekaniikat, jotka on käyty läpi seuraavassa alaluvussa.

Pelimekaniikat

Pelimekaniikka (*game mechanic*) tarkoittaa toimintamallia, joka määrittelee, mitä pelaaja voi tehdä (Kumlander 2020, 6). Suurin osa peleistä hyödyntää jo olemassa olevia pelimekaniikkoja, mutta aina silloin tällöin joku pelisuunnittelija keksii mekaniikan, jota ei ole aiemmin ollut käytössä. Erilaisia pelimekaniikkoja on jo lähemmäs kaksisataa (BoardGameGeek 2021b). Yksi peli toimii toisinaan yhdelläkin pelimekaniikalla, mutta yleensä pelissä on useita pelimekaniikkoja. Kumlanderin (2020, 99-119) tekemän kyselyn mukaan

lautapeliharrastajia kiinnostaa tietää lautapelistä ensimmäisenä sen käyttämät pelimekaniikat ja harrastajat usein luokittelevatkin lautapelejä genreihin niiden keskeisimmän pelimekaniikan mukaan.

Monet pelimekaniikkoja kuvaavat termit tarkoittavat samoja asioita pelin sisällä kuin sen ulkopuolellakin, eivätkä siten kaipaa erillistä selitystä. Sellaisia ovat esimerkiksi huuto-kauppa (auction), lahjonta (bribery), laina (loan), liittouma (alliance), neuvottelu (negotiation), vaihtokauppa (trading), vedonlyönti (betting) ja äänestäminen (voting). Toiset pelimekaniikat sen sijaan kaipaavat selityksen. Niistä tärkeimmät on selitetty alla.

Avoin liikkuminen (open movement) tarkoittaa, että pelissä ei ole käytössä noppaa ollenkaan, vaan pelaajat käyttävät joka kierroksella liikkumis- tai toimintopisteitä liikkumiseen (Harris & Mayer 2010).

Bluffaus (bluffing) eli huijaaminen kuuluu olennaisena osana joihinkin peleihin.

Heitä ja liiku -mekaniikalla (roll and move) tarkoitetaan sitä, kun pelissä heitetään noppaa ja liikutaan nappulalla. Mekaniikka on hyvin yksinkertainen ja siksi käytössä etenkin lastenpeleissä. (Saari 2008a.)

Kilpajuoksu (race) tarkoittaa pelimekaniikkaa, jossa pelaajien tavoite on päästä radan läpi maaliviivalle kaikkein nopeimmin (Engelstein & Shalev 2020, 177). Myös pelin teema voi olla kilpa-ajot, mutta yleensä näin ei ole.

Kukkulan kuningas (king of the hill) -pelimekaniikka palkitsee pelaajan pisteillä tai muilla eduilla, kun hän on saavuttanut jonkin tietyn aseman tai on pelin johdossa (Engelstein & Shalev 2020, 198).

Kuvioliikkumisessa (pattern movement) tietynlaiset nappulat liikkuvat tietyllä tavalla annetulla peliruudukolla tai -radalla. Shakki on tästä hyvä esimerkki. (Engelstein & Shalev 2020, 357.)

Kädenhallinta (hand management) -pelimekaniikka palkitsee pelaajan tietynlaisten korttiyhdistelmien muodostamisesta tai pelaamisesta tietynlaisessa järjestyksessä. Monesti korttien määrää on rajoitettu, jolloin pelaajan voi olla vaikeaa päättää, mitä milloinkin kannattaisi tehdä. (Saari 2008a.)

Laattojenasettelu (tile placement) tarkoittaa pelimekaniikkaa, joissa pelin komponentteja asetellaan laudalle. Nimestä huolimatta kyseessä eivät välttämättä ole laatat, esimerkiksi

Aavikon karavaanit -pelissä laudalle asetellaan kameleita. Myös modulaarinen pelilauta, joka kasataan pelin aikana osista, lasketaan laattojenasetteluksi. (Saari 2008a.) Vaikka pelissä olisi laattoja, se ei tarkoita, että siinä välttämättä käytettäisiin laattojenasettelumekaniikkaa, sillä laatoilla voi olla pelissä jokin muu merkitys.

Minikartta (minimap) tarkoittaa paitsi itse komponenttia, myös sen avulla tehtävää pelimekaniikkaa, jossa pelissä syntyneet konfliktit ratkaistaan pelaamalla erillisellä minikoisella laudalla annettujen sääntöjen mukainen pienempi peli (Engelstein & Shalev 2020, 142). Tyypillinen esimerkki ovat sotapelien yksittäiset taistelut.

Nouda ja toimita (pick-up and deliver) on pelimekaniikka, jossa pelaajat noutavat jotain pelilaudalla yhdestä paikasta ja toimittavat sen sitten toiseen paikkaan (Saari 2008a). Esimerkiksi Karibia-pelissä ryöstetään aarrearkkuja kaupungeista ja toimitetaan ne omiin piilopaikkoihin.

Onnenkoetus (push your luck) tarkoittaa pelimekaniikkaa, jossa pelaajalla on jonkinlaisen sattuman kautta, esimerkiksi nopanheitolla tai korttien nostamisella, mahdollisuus joko voittaa paljon pisteitä tai rahaa tai vaihtoehtoisesti hävitä kaikki. Onneaan saa yleensä koettaa niin monta kertaa kuin haluaa, paitsi jos häviää kaiken. (Saari 2008a.)

Pakanrakennus (deck construction, deck building) on kortteja käyttävä pelimekaniikka, jossa jokaisella pelaajalla on pelin alussa samanlaiset, pienet ja yksinkertaiset korttipakat. Pelin edetessä heidän tehtävänä on rakentaa pakkaansa yhä paremmaksi nostamalla lisää kortteja ja pelaamalla huonompia pois. Ensimmäinen lautapeli, joka käytti pakanrakennusmekaniikkaa, oli Dominion vuonna 2008. (Saari 2008a.) Pakanrakennuspeleissä kortteja poimitaan satunnaisesta pakasta, kun taas kädenhallintapeleissä pelaaja tietää, mistä hän saa minkäkin laisia kortteja.

Pelaajaeliminaatio (player elimination) tarkoittaa pelimekaniikkaa, jossa pelaajat putoavat pelistä yksitellen pois, kunnes jäljellä on vain voittaja (Engelstein & Shalev 2020, 179). Pelaajaeliminaation käyttöä on pyritty vähentämään, ja sitä näkeekin pääasiassa hieman vanhemmissa massamarkkinapeleissä, kuten Monopolyssa.

Petturilla (traitor) tarkoitetaan yhden tai useamman pelaajan salaista identiteettiä, jonka he yrittävät pitää salassa muilta pelaajilta. Petturi sabotoi pelissä yhteistyönä tehtäviä asioita tai toimii muutenkin muita pelaajia vastaan. (Engelstein & Shalev 2020, 19-20.)

Pisteytä ja nollaa (score and reset) -pelimekaniikkaa käyttävissä peleissä pelaajat pelaavat kierroksia, joiden päätteeksi heidän pistetilinsä lasketaan yhteen, kirjataan ylös ja

nollataan. Sitten he pelaavat toisen tai useampia muita kierroksia samalla tavalla. Kaikkien kierrosten päätteeksi heidän pistesaldonsa lasketaan yhteen ja suurimman saldon saanut voittaa koko pelin. (Engelstein & Shalev 2020, 23.)

Pöytäminen ja levittäminen (melding and splaying) on pelimekaniikka, jossa pelaajilla on kortteja kädessään tai laattoja edessään muilta piilossa. Kun kortit tai laatat ovat tiettyssä, pelin säännöissä vaaditussa suhteessa toisiinsa – pelaajalla on esimerkiksi värisuora hertta 4, 5, 6 ja 7 – hän saa pelata korttinsa tai laattansa kädestään tai edestään pöydälle. Korttipelisiin kuuluvat rommpipelit ovat tyypillinen esimerkki pöytämisestä ja levittämisestä. (Engelstein & Shalev 2020, 448.) *Pöytäminen* on tietynlaisen yhdistelmän muodostaneiden korttien tai laattojen, esimerkiksi värisuoran, asettamista sellaiseen pöydälle. *Levittäminen* on yksittäisten korttien tai laattojen sijoittamista sääntöjen mukaisesti yhdistelmiin pöydällä jo olevien korttien tai laattojen sekaan.

Roolien valinta (role selection) on pelimekaniikka, jossa pelaajat valitsevat joka kierroksella itselleen pelin toimintoihin liittyvän roolin ja suorittavat roolinsa mukaisia tehtäviä. Yleensä useampi pelaaja saa valita saman roolin, mutta ensimmäisenä sen valinnut saa pelissä jonkinlaisen bonuksen. (Harris & Mayer 2010.)

Salaiset roolit (hidden roles) ovat rooleja, jotka pelaajille arvotaan pelin alussa kertomatta niitä muille pelaajille. Voittaakseen pelin on arvattava toisten pelaajien roolit sosiaalisella päättelyllä ja arvailulla. Tyypillisessä salaisia rooleja käyttävässä pelissä on kaksi toisistaan vastaan kilpailevaa joukkuetta ja pelaajan tehtävänä on selvittää, kuka on hänen puolellaan ja kuka ei. Salaisia rooleja keskeisimpänä pelimekaniikkanaan käyttäviä pelejä ovat esimerkiksi Bang! ja Werewolf (joka tunnetaan myös nimellä Mafia). (Saari 2008a.)

Staatin vangitseminen (static capture) tarkoittaa pelimekaniikkaa, jossa pelaaja liikuttaa omaa nappulaansa sellaiseen paikkaan laudalla, että se pelin sääntöjen mukaan estää toisen pelaajan nappulan liikkumisen (Engelstein & Shalev 2020, 138).

Strategia (strategy) tarkoittaa pitkän aikavälin, jopa kokonaisen pelin kestäviä suunnitelmia, kun taas *taktiikka (tactics)* tarkoittaa lyhyen aikavälin suunnitelmia. Taktiikan käyttö on yleistä pelissä, jossa strategian käyttö ei ole mahdollista pelin nopeasti muuttuvien tilanteiden vuoksi.

Toimintopisteet (action points) ovat pelissä olevia pisteitä, joiden avulla tehdään erilaisia tehtäviä. Jokainen tehtävä vie jonkin tietyn määrän toimintopisteitä ja jokaisella

kierroksella on käytössä tietty määrä toimintopisteitä. Pelaajan täytyy siis miettiä, mihin hän kallisarvoiset pisteensä käyttää kyseisellä kierroksella. (Saari 2008a.)

Työläistenasettelu (worker placement) on pelimekaniikka, joissa pelaaja asettaa työläisiä toimintoruutuihin tekemään tiettyjä asioita. Yleensä työläisten määrä on rajoitettu ja jos toimintoruudussa on jo toisen pelaajan työläinen, ruutuun ei saa laittaa omaa työläistä tai työläisen asettaminen kyseiseen ruutuun maksaa enemmän. Usein työläisten määrä kasvaa pelin aikana. (Saari 2008a.)

Vaihtelevat pelaajavoimat (variable player powers) tarkoittaa että eri pelaajilla on erilaiset pelaajavoimat, esimerkiksi hahmot, joilla on erilaisia taitoja (Engelstein & Shalev 2020, 95).

Voittopisteet (victory points) ovat yleinen tapa selvittää, kuka on voittanut pelin. Voittopisteitä on erilaisia. Niitä voi saada pelin tilanteesta tietyn kierrosmäärän kuluttua tai kumulatiivisesti pelaajan toiminnoista, jonka lisäksi ne voivat olla väliaikaisia tai pysyviä, sekä näkyvillä muille pelaajille tai piilossa heiltä. Joissain peleissä niitä voi käyttää valuuttana pelin sisällä. (Engelstein & Shalev 2020, 164-173.)

Teema

Teema (theme) tarkoittaa lautapelin tapahtumapaikkaa, hahmoja ja yleistä konseptia, joiden mukaan pelin pelaamisen tarkoitus määrittyy. Sitä voidaan kuvailla myös pelin narratiiviseksi eli tarinalliseksi ulottuvuudeksi (Harris & Mayer 2010; Kumlander 2020, 8-9). Esimerkiksi Monopolyn teema on kiinteistökauppa ja pelaamisen tarkoitus on saada itselleen monopoli. Lautapeliä yleisimmät teemat ovat junat ja sota.

Puhutaan myös pelin narratiivisen ja ludologisen ulottuvuuden välisestä suhteesta. Ludologisella eli pelitutkimuksellisella ulottuvuudella tarkoitetaan tässä yhteydessä pelin mekaniikkoja ja rakennetta, sekä pelistä syntyvää pelikokemusta. (Kumlander 2020, 8-9.) Yleensä pelissä on elementtejä molemmista, mutta toinen on suuremmassa osassa kuin toinen. Täysin teematonta peliä kutsutaan *abstraktiksi peliksi (abstract game)* – sellainen on esimerkiksi go. Parhaimmissa uusissa lautapeleissä pelimekaniikat ja teemat tukevat toisiaan ja teema luo kontekstin pelin säännöille (Harris & Mayer 2010).

Teemapelit (thematic games) painottavat nimensä mukaisesti mieluummin pelin teemaa kuin pelimekaniikkoja. Tämän takia pelit ovat paljon raskaampia ja mutkikkaampia kuin

lautapelit keskimäärin. Ne yrittävät olla teemalleen mahdollisimman uskollisia, minkä takia säännöt ovat hyvin mutkikkaita ja pelimekaniikat monimuotoisia ja vaikeita. Perinteisesti teemapelit käsittelevät sotaa, mikä ei ymmärrettävästi innostanut toisen maailmansodan jälkeistä Saksaa, ja niinpä tänäkin päivänä suosituimmat teemapelit tulevat Yhdysvalloista. Monet teemapelien harrastajat omistautuvat rakastamilleen yksittäisille peleille, jopa vain yhdelle pelille, vuosikausiksi.

Pelin *lisenssiversio* on sellainen versio jo ennestään olemassa olevasta pelistä, jonka teemaksi on valittu jokin lisenssillä suojattu hahmo tai brändi. Julkaisija on pitänyt teemaa rahallisesti kannattavana sijoituksena ja maksanut lisenssinhaltijalle kyseisen teeman käytöstä pelissään. Esimerkiksi jos haluttu pelituote on Angry Birds Monopoly, niin Rovio (Angry Birds -brändin omistaja) myöntää lisenssioikeudet peliä suunnittelevalle Hasbrolle (Monopoly-pelin oikeuksien omistaja). Rovio on siis tässä esimerkissä *lisenssinhaltija (licensor)* ja Hasbro puolestaan *lisensoija (licensee)*. Hahmo- ja brändilisenssit ovat yleisiä etenkin massamarkkinapeleissä ja tuovat tunnettuutta ja suosiota peleille. Lisenssit myös seuraavat hyvin vahvasti trendejä. Lisenssien kanssa ollaan tarkkoja – tuotetta tarkastetaan monta kertaa ja lisenssi voi olla ajallisesti, myyntiverkostollisesti tai maantieteellisesti rajattu. Monilla suurilla lisensseillä on tarkat *style guide* -oppaat eli sääntölistat, millaisia fontteja, kuvia, värejä ynnä muuta heidän tuotteidensa yhteydessä saa käyttää. Lisensoijan luotua pitkän ja hyvän suhteen lisenssinhaltijaan, hän saattaa saada etuoikeuksia poiketa style guidesta. (Heljakka 2011, 47-52.)

Raskaus

Sanoja *mutkikkuus (complexity)* ja *raskaus* tai *paino (weight)* käytetään toisinaan toisensa synonyymeinä, mutta raskaus on laajempi käsite. Mutkikkuus viittaa ainoastaan lautapelin vaikeustasoon. Raskas peli on mutkikas ja pitkä, kun taas kevyt peli on lyhyt, eikä erityisen mutkikas. Yleisen käsityksen mukaan alle 30 minuuttia on lyhyt, 30-90 minuuttia keskimääräinen ja yli 90 minuuttia puolestaan pitkä peli. Mikäli peli on niin pitkä, että sitä on tarkoitus pelata samojen pelaajien kanssa monella eri pelikerralla yhden pelin pelaamiseksi läpi, peliä kutsutaan *kampanjapeliksi (campaign game)*. Kampanjat voivat olla yhteensä satojen tai jopa tuhansien tuntien mittaisia. Pelin raskautta arvioidaan sanallisesti. Erittäin raskasta peliä kutsutaan puhekielessä *monsteripeliksi (monster game)*.

Onnen määrä

Onnen vaikutus (degree of luck, scale of luck) on uusissa lautapeleissä paljon pienemässä roolissa kuin vanhoissa lautapeleissä ja massamarkkinapeleissä ennen niitä. Pelkästään tuuriin perustuvat pelit käyvät aikuisille pelaajille nopeasti tylsiksi. Uusissa lautapeleissä onnen vaikutuksen määrä vaihtelee eri pelien välillä esimerkiksi kohderyhmän mukaan – lastenpeleissä onnea tarvitaan enemmän ja harrastajapeleissä hyvin vähän. Myös täysin ilman tuurin vaikutusta peli on vaikea suunnitella sellaiseksi, että sitä voisi pelata monta kertaa kyllästymättä, kun peli on jo ”ratkaistu”, kuten ristinolla. Ainut tapa tehdä mielekäs, täysin ilman tuuria pelattava peli on siten, että pelin vaihtelevuus syntyy pelaajista itsestään – heillä tulee olla monta kertaa pelin aikana mahdollisuus tehdä valintoja, jotka vaikuttavat peliin ja sitä kautta toisen pelaajan tekemisiin, tai pelaajien välillä tulee tapahtua suoraa tai epäsuoraa konfliktia, kuten manipulointia tai neuvottelua, jotta peli olisi joka kerta erilainen. (Harris & Mayer 2010; Saari 2019a.)

Uudelleenpelattavuus

Uudelleenpelattavuudella (replayability) tarkoitetaan sitä, onko peliä mielekästä pelata monta kertaa vai onko se ”ratkaistu” pelaamalla se kerran. Pääasiassa, mitä useamman kerran peliä on mielekästä pelata, sen parempi, mutta yksittäiset lautapeligenret muodostavat poikkeuksia sääntöön. *Legacy-pelit (legacy games)* ovat lautapelejä, joiden komponentteihin tehdään pysyviä muokkauksia pelin aikana. Niinpä legacy-pelin voi pelata yleensä vain kerran, ellei sitten hanki tilalle uusia komponentteja tai ellei peli ole pelattavissa muokatuilla komponenteilla. Myös erilaisten pulmapelien (puzzle games), kuten pakohuonepelien, uudelleenpelattavuus on käytännössä olematon, koska ei ole mielekästä ratkaista uudelleen pulmia, joiden ratkaisut on jo selvittänyt. Osa pakohuonepeleistä on lisäksi legacy-pelejä.

2.4.2 Kategoriat

Yllä määriteltyjen ominaisuuksiensa perusteella lautapelit jaetaan kategorioihin, joiden yläkäsitteet ovat kohderyhmä, suunnittelukoulukunta ja genre. Kohderyhmä-kategorioita ovat lastenpelit, perhepelit ja harrastajapelit. Lisäksi otsikon alla on käsitelty porttipelin ja fillerin eli täyteen pelin käsitteet. Suunnittelukoulukunnat ovat jo hieman vanhentunut käsite, mutta historiallisen merkityksensä takia niitä on kuitenkin tarkoituksenmukaista käsitellä. Lautapelien genret eivät kata läheskään kaikkia lautapelejä, mutta joitain selkeitä genrejä on kuitenkin olemassa.

Kohderyhmä

Pelit voidaan jakaa *kohderyhmänsä (target audience)* mukaan lasten-, perhe- ja harrastajapeleihin. Lautapeleillä on pelikohtaiset ikäsuositukset, mutta ne eivät ole yhtä tarkasti määrättyjä ja rajattuja kuin esimerkiksi elokuvilla ja videopeleillä. Ikäsuositukset ovat lautapelikustantajien lisäämiä arvioita pelin vaikeustasosta ja toisinaan myös rankemmasta teemasta. Pääasiassa, jos pelin ikäraja on alle kahdeksan, on peli suunnattu lapsille. +8 on tyypillinen perhepelin ikäraja, +10 voi olla perhepeli tai harrastajapeli ja +14 ja sitä suuremmat ikärajat ovat harrastajapelejä. Toki poikkeuksiakin löytyy, mutta yleisesti ottaen ikäraja on hyvä lähtökohta kohderyhmän määrittelemiseksi. (Kumlander 2020, 28.)

Lastenpelien (children's games) ikäraja on matala, pelin kesto on lyhyt, säännöt ovat niin lyhyet ja selkeät, että lapset ymmärtävät ne, eikä muissa komponenteissa ole paljoa tai lainkaan tekstiä. Onnen vaikutus pelissä on suuri. Pelin teema on lapsille sopiva. Alle kouluikäiset lapset osaavat pelata lastenpelejä ilman aikuisen apua. (Kumlander 2020, 87-97.)

Perhepeli (family game) on peli, jonka parissa viihtyvät sekä lapset, että aikuiset. Pelin raskaus eli kesto ja mutkikkuus ovat edelleen lapsille sopivalla tasolla, mutta he saattavat tarvita aikuisten apua esimerkiksi korttien lukemisessa, laskennallisissa asioissa tai sääntöjen muistamisessa. Pelimekaniikat ovat helposti tunnistettavissa, eikä niitä ole kovin montaa. Aikuiset, mukaan lukien lautapeliharrastajat, viihtyvät pelin parissa myös keskenään, ilman lapsia. Pelin teema on lapsille sopiva. Raskaudeltaan perhepeli on siis mitä tahansa lastenpelin ja harrastajapelin välimaastosta. (Kumlander 2020, 87-97.)

Harrastajapeli (hobby game) on perhepeliä raskaampi peli. Sen kesto on yleensä ainakin tunnin, monesti enemmänkin. Peli on mutkikas. Pelimekaniikkoja on enemmän ja ne ovat

vaikeampia kuin perhepeleissä. Pelissä on paljon yksityiskohtaisia sääntöjä. Harrastajapeli on liian vaikea lapsille ja muille aloitteleville pelaajille ja vaatii usein harrastajaltakin kunnollista perehtymistä. Teema voi olla vain aikuisille sopiva. Satunnaisuutta on usein vain sen verran, että pelin uudelleenpelattavuus pysyy mielekkäänä. Kun satunnaisuutta on vähän, taitoa on oltava enemmän. (Kumlander 2020, 87-97.)

Porttipieleillä (gateway game) tarkoitetaan perhepelejä, jotka ovat lautapeliharrastajien mukaan erityisen hyviä aloittelevan harrastajan pelejä. Porttipelien tavoite on synnyttää kipinä harrastuksen aloittamiseen. Lautapelisuunnittelijat eivät tee porttipelieitä tarkoituksella – jotkut pelit vain toimivat hyvinä portteina harrastukseen ja toiset eivät. Pelin tulee olla tarpeeksi yksinkertainen, että aloitteleva harrastaja ei turhaudu liian vaikeasta pelistä. Samaan aikaan pelin tulee olla kuitenkin mahdollisimman mielenkiintoinen ja immerssiivinen, jotta harrastaja tuntee paloa jatkaa aloitettua harrastustaan. Suosittuja porttipelieitä ovat esimerkiksi Catan, Carcassonne ja Menolippu. Osa lautapeliharrastajista ei pidä termistä 'porttipeli', sillä se antaa heidän mielestään kuvan, että muut kuin porttipelit ovat jollain tapaa parempia pelejä kuin porttipelit. Scott Nicholson esittää tilalle vaihtoehtoista termiä *syöttipeli (bate game)* (Nicholson 2012b).

Filleri eli täytepeli (filler game) on ilmaus pelille, joka on lyhytkestoinen ja hauska. Lautapeli-illoissa ja -kerhoissa on tyypillistä pelata monta pidempää peliä saman illan aikana, joiden väliin kaivataan yleensä kevyempiä filleripelejä.

Suunnittelukoulukunta

Uusien lautapelien suunnittelussa on perinteisesti ollut kahta *suunnittelukoulukuntaa (design school)*: amerikkalaistyyllisiä pelejä, sekä saksalais- eli eurotyylisiä pelejä. Terminä 'suunnittelukoulukunta' on kuitenkin vanhentunut, sillä nykyisin suurin osa lautapeleistä sekoittelee näiden koulukuntien tyypillisiä ominaisuuksia keskenään. Termeihin törmää kuitenkin vielä suhteellisen usein ja niiden merkitys uusien lautapelien historiassa on niin merkittävä, että ne on syytä käsitellä.

Amerikkalaistyylliset pelit (American style games) painottavat pelin teemaa ja simulaatiota enemmän kuin pelimekaniikkoja. Mekaniikkoja voi olla vaikeaa erottaa pelin alta. Pelit ovat raskaita ja niissä on paljon pikkutarkkoja sääntöjä. Pelin säännöt pyritään rakentamaan mahdollisimman uskolliseksi teemalle, jolloin ne paisuvat monimutkaisiksi. Pelit vaativat omistautumista ja huolellista opiskelua. Amerikkalaistyyllisen pelin

ylivoimaisesti yleisin teema on sota. Europelien fanit ovat keksineet amerikkalaistyyllisille peleille haukkumasanan *ameritrash*, jota osa amerikkalaistyylisten pelien faneista on myös sittemmin alkanut käyttää, mutta halventavan sijaan neutraalissa merkityksessä. Teemapelien lisäksi amerikkalaiset ovat kuitenkin myös *massamarkkinapelien* eli *kauppallisten pelien* edelläkävijämaa, joihin viitataan myös amerikkalaistyyllisinä peleinä. Massamarkkinapelit painottavat usein satunnaisuutta jännityksen luojana, sekä pelaajien välistä vuorovaikutusta, usein suoraa konfliktia. (Saari 2007, 11-12, 14-15; Kumlander 2020, 7.)

Saksalaistyylliset (German style) eli *europelit (Euro games)* puolestaan painottavat pelimekaniikkoja mieluummin kuin teemaa. Yleensä pelinkehittäjä keksii ensin, millaisia pelimekaniikkoja hän haluaa käyttää ja miten sovittaa ne yhteen, ja keksii teeman vasta myöhemmin. Joskus julkaisija haluaa jopa vaihtaa teeman kokonaan ennen pelin julkaisua. Tärkeintä europelin teemassa on, että se sopii yhteen pelin mekaniikkojen kanssa, eikä sääntökirjaa tarvitse jatkuvasti selata. Europelit ovat monessa maassa, esimerkiksi Suomessa, huomattavasti amerikkalaistyyllisiä pelejä suosituimpia. (Saari 2007, 12-13.)

Genret

Suurin osa lautapeleistä ei sovi suoraan mihinkään yksittäiseen *genreen (genre)*, vaan on tyydyttävä vain kuvailemaan sen ominaisuuksia, kategorioita ja arkkityyppejä. Mikäli lautapeli ei sovi mihinkään tiettyyn genreen, harrastaja kuvailee sitä usein pelin keskeisimmän pelimekaniikan mukaan, esimerkiksi huutokauppapeli tai laattojenasettelupeli. On kuitenkin olemassa joitain selvärajaisia lautapeligenrejä, jotka on esitelty alla.

Sotapelit (war games) ovat raskaita, vaikeita ja monimutkaisia teemapelejä. Pelilauta on useimmiten heksaruudukko tai kartta, jolla liikutaan mittanauhan avulla. Nappulat ovat miniatyyreja, yhdeltä puolelta kuvitettuja palikoita tai tokeneita. Nopat ovat harvinaisia. Sotapelien juuret ovat 1800-luvun Saksassa ja Preussissa, josta ne kulkeutuivat Yhdysvaltoihin ja kehittyivät nykyiseen muotoonsa. Tänäkin päivänä suosituimmat sotapelit tulevat Yhdysvalloista. Pelaajien välinen vuorovaikutus on suoraa konfliktia, taisteluita.

Sivilisaatiopelit (civilization games) ovat pelejä, joissa pelaajan tavoite on kehittää ja hallita sivilisaatiota. Tyypillinen tavoite on yrittää kehittää oman kansan sivilisaatio korkeammalle tasolle kuin muiden pelaajien sivilisaatiot. Joissain sivilisaatiopeleissä pelaajien välinen vuorovaikutus on hyvin vähäistä, joissain on epäsuoraa konfliktia kuten

neuvottelua ja joissain suoraa konfliktia kuten sivilisaatioiden välisiä taisteluita. (BoardGameGeek 2021h.)

Luolaholvauspelit (dungeon crawler games) ovat vahvasti narratiivisia yhteistyöpelejä, joissa pelaajat tutkivat luolastoja. Luolastossa on tyypillisesti hirviöitä tai muita vihollisia, joita vastaan taistellaan, vältettäviä ansoja, ratkaistavia pulmatehtäviä ja kerättäviä aarteita. Pelaajien tehtävä on päästä luolaston pohjalle ja takaisin. Pelit ovat tyypillisesti fantasiateemaisia. Pelin edetessä paljastuva luolasto voidaan toteuttaa esimerkiksi modulaarisella pelilaudalla, useilla päällekkäisillä pelilautoilla tai kolmiulotteisilla komponenteilla. (BoardGameGeek 2021g.)

4x-pelit (4x games) ovat pelejä, joissa ovat keskeisessä asemassa pelimaailman tutkiminen ja resurssien hyväksikäyttö, sekä oman imperiumin laajentaminen ja vihollisten tuhoaminen (exploration, exploitation, expansion ja extermination). 3x-peli viittaa peliin, josta löytyvät kaikki yllä olevat elementit paitsi vihollisten tuhoaminen. (Saari 2018a, 176.)

18xx-pelit (18xx games) ovat raskaita junateemaisia osakemarkkinoihin ja laattojen aseteluun keskittyviä harrastajapelejä (BoardGameGeek 2021aa). Nimensä mukaisesti 18xx-pelit sijoittuvat 1800-luvulle, kun höyryveturi keksittiin ja teollinen vallankumous edesauttoi rautateiden rakentamista eri puolilla maailmaa. Monissa maissa, kuten Yhdysvalloissa, rautatiet olivat niitä rakentavien, keskenään kilpailevien yritysten omistuksessa (Library of Congress 2021). Ensimmäinen 18xx-peli oli Francis Treshamin suunnittelema *1829*. Pelit käyttävät heksaruudukkoa, johon asetellaan junarataa laattojen muodossa. 18xx-pelit tunnistaa helposti teemansa ja nimensä perusteella – pelin nimessä on lähes aina jokin 1800-luvun vuosiluku. (BoardGameGeek 2021aa.)

Kombinatoriaaliset pelit (combinatorial games) ovat kahden pelaajan vuoropohjaisia täyden informaation strategiapelejä. Täyden informaation pelillä tarkoitetaan peliä, jossa ei ole lainkaan satunnaislementtejä tai salaista tietoa. Onnen vaikutus pelaamiseen on nolla. Kombinatoriaalisissa peleissä pärjääminen perustuu täysin pelaajan strategiaan kykyihin. Kombinatoriaaliset pelit ovat usein abstrakteja, mutta teeman vahvuus ei ole varsinaisesti genreä määrittävä tekijä. Kombinatoriaalinen peli voi olla hyvinkin vahvasti temaattinen. Pelien säännöt ovat usein nopeita oppia, mutta strategioiden opettelu vie paljon aikaa. Tasapelit ovat harvoin hyväksytyjä. Monet vanhat lautapelit, kuten go, shakki ja backgammon, ovat kombinatoriaalisia pelejä. (Saari 2018a, 138-141.)

Partypelit (party games) ovat kevyitä ja nopeita pelejä, jotka on tyypillisesti suunnattu aikuisille. Pelin mekaniikat ovat helppoja ja niitä on vähän, ja pelin säännöt ovatkin usein selitettävissä parilla lauseella. Pelien pelaajamäärä on usein erittäin joustava, mutta peli toimii paremmin isommalla pelaajamäärällä. Vuorovaikutuksen määrä on erittäin suuri. Tyypillinen partypeli on kilpailua joko yksilöinä tai joukkueissa, mutta myös yhteistyöpartypelejä on olemassa. Partypelien teemat ovat yleensä aiheeltaan kevyitä. Onnen vaikutus on suuremmassa roolissa kuin aikuisille suunnatuissa peleissä yleensä.

Sanapelien (word games) tavoite on muodostaa sanoja kunkin pelin sääntöjen mukaisesti. Sanapelit voivat olla partypelejä tai kevyitä perhepelejä. Mekaniikat ovat usein helppoja ja nopeita oppia – pelin vaikeus syntyy pelaajan verbaalisten taitojen koettelusta. Pelaajamäärät ovat joustavia. Pelaajien välisen vuorovaikutuksen määrä vaihtelee olemattomasta epäsuoraan konfliktiin ja suoraan kommunikaatioon puhumalla. Sanapelit ovat kilpailullisia. Yleensä peleissä kilpaillaan yksilönä tai parina. Sanapelejä ovat esimerkiksi Alfapet (Scrabble) ja Alias.

2.4.3 Arkkityypit

Ominaisuuksiensa ja kategorioidensa lisäksi lautapelit voidaan luokitella arkkityyppeihin niiden tuottaman pelikokemuksen perusteella. Arkkityypit ovat tieto-, strategia- ja toiminta-, sekä kerronnallinen ja sosiaalinen arkkityyppi. Eri arkkityyppien pelit sopivat erilaisille ihmisille ja erilaisiin tilanteisiin. *Tietoarkkityyppi (knowledge archetype)* keskittyy pelaajan ulkoisen tiedon hallintaan. Arkkityyppi sopii kilpailullisille ihmisille. Esimerkiksi oppimispelit, sanapelit ja pulmapelit edustavat tyypillisesti tietoarkkityyppiä. *Strategia-arkkityypin (strategy archetype)* tuottama pelikokemus on palkitseva ajattelevaisille pelaajille, jotka pitävät tiheään muuttuvasta pelin tilasta. Pelin tila tarkoittaa pelin komponenttien ja pelin keston mukaista pelissä vallitsevaa tilannetta. Pelaaja ”manipuloi” eli muuttaa pelin tilaa pelaamalla peliä, esimerkiksi liikuttamalla nappulaa tai pelaamalla kortin. Strategia-arkkityyppi on muihin arkkityyppeihin verraten hiljainen ja pelaaminen vaatii enemmän keskittymistä. Sekä perinteiset abstraktit pelit, kuten shakki ja go, että modernit abstraktit pelit edustavat strategia-arkkityyppiä, samoin kuin monet europelitkin. (Nicholson 2012d; Nicholson 2012e; Nicholson 2012f; Nicholson 2012g.)

Toiminta-arkkityyppi (action archetype) perustuu yksinomaan pelaajien taitoon muuttaa pelin tilaa. Arkkityypin pelit ovat hyvin äänekkäitä ja jännittäviä ja niiden pääasiallinen tavoite on olla viihdyttäviä. Arkkityypin pelejä ovat esimerkiksi näppäryyttä vaativat pelit, sekä jotkut partypelit. *Kerronnallista arkkityyppiä (narrative archetype)* edustavat pelit

ovat lautapeleistä lähimpänä kirjallisuutta. Ne vaativat paljon aikaa valmisteluun ja pelaamiseen, sekä vahvaa sitoutumista pelaajilta, mutta pelaaminen on pelaajille hyvin palkitsevaa. Sotapelit ja teemapelit edustavat kerronnallista arkkityyppiä. *Sosiaalisen arkkityypin (social archetype)* peleissä kilpailu on sivuroolissa tai sitä ei ole laisinkaan ja pelien pääpaino on pelaajien välisessä vuorovaikutuksessa. Pelit ovat hyvin äänekkäitä. Parhaiten sosiaalisen arkkityypin pelit sopivat sosiaalisille ihmisille, mutta ujutkin voivat pitää niistä, mikäli kyseessä on yhteistyö- tai tiimipeli. Sosiaalista arkkityyppiä edustavat suurin osa partypeleistä, sekä pelit, joissa on joko yhteistyötä muiden pelaajien kanssa tai vastavuoroisesti bluffausta, neuvotteluja tai konflikteja. (Nicholson 2012d; Nicholson 2012e; Nicholson 2012h; Nicholson 2012i; Nicholson 2012j.)

2.4.4 Tulevaisuus

Lautapelisuunnittelija Oliver Kiley kehittää parhaillaan BoardGameGeekin lautapelien luokittelun uudistusta *BGG Game Classification Framework: Revised Edition*, jonka kehitystyö on vielä kesken. Tätä kirjoitettaessa, maaliskuun lopussa 2021, kirjoituksia ja vastauksia on kirjoitettu aikavälillä 25.9.2019-11.9.2020. Valtavan työurakan aikataulusta ei ole tietoa. Uusi luokitus pohjautuu BoardGameGeekin vanhaan luokitukseen, David F:n eli Selwythin aloittamaan kommenttiketjuun vuosilta 2010-2020 (ja mahdollisesti sen jälkeenkin) *An Alternative Classification of Board Games*, sekä Geoffrey Engelsteinin ja Isaac Shalevin kirjaan *Building blocks of tabletop game design: an encyclopedia of mechanisms* vuodelta 2020. (Kiley 2020.) Uudet termit on sisällytetty englanti-suomi-lautapelisanakirjaan tämän oppaan lopussa. Olennaisimmat muutokset on selitetty alla.

Uuden luokituksen astuttua voimaan, sivuston käyttäjät voivat antaa oman arvionsa myös lautapelin kestosta. Aiemmin käyttäjät ovat saaneet arvioida parhaimman pelikokemuksen tuottavaa pelaajamäärää, sekä minkä ikäisille pelaajille peli parhaiten soveltuu. Nykyisessä lautapeliluokituksessa vapaamuotoisesti sanallisesti kuvailut sattuman vaikutus, mutkikkuus, teeman ja ludologian suhde, vuorovaikutuksen määrä ja pelin syvyys (*depth*) saavat uudesta luokituksesta *Kokemus (Experience)* -otsikon alta selvästi rajatut arvosteluasteikot yhdestä viiteen. Syvyydellä tarkoitetaan pelissä tehtävien päätösten määrää ja päätöksenteon vaikeutta, sekä myös pelin fanien kilpailuhenkisyttä kyseiseen peliin liittyen. (Kiley 2020.)

Rakenne (Structure) -otsikon alla on alaotsikko *Ydinrakenne (Core priority)*, jonne tullaan kuvailemaan vuorovaikutuksen tyyppi, vuorovaikutukseen liitoksissa olevat mekaniikat,

sekä *pelin sisäinen formaatti (inter-game format)*, jolla tarkoitetaan esimerkiksi kampanjapelejä, sekä legacy- ja muita kustomoitavia pelejä. *Lajityyppi (Domain)* -otsikko pitää sisällään paitsi abstraktit pelit ja teemapelit, myös vanhat suunnittelukoulukunta- ja kohderyhmäluokitukset. Teemoista on aloitettu lista, jonka on tarkoituskin kasvaa ajan kanssa. Teemalista toimii YSA:n tapaisena sanastona ja kuvailun apuvälineenä. Aiempien lautapeligenrejen lisäksi uudessa luokituksessa genrejä ovat myös osa pelimekaniikoista, oletettavasti samaan tapaan kuin aiemminkin. Pelimekaniikoilla on myös oma alaotsikollinen lukunsa. (Kiley 2020.)

2.5 Trendit

Uusien lautapelien trendit kehittyvät jatkuvasti ja on tärkeää pysyä ajan hermolla (Kumlander 2020, 146-147). Viime vuosien suurin trendi on ollut narratiivisuus (Saari 2018a, 162, 184-187). Viime vuoden seitsemästä rahoitetuimmasta lautapelien Kickstarter-kampanjasta suurin osa on teemapelejä. Peleistä viisi on fantasiateemaisia ja yksi scifi-teemainen. Fantasiateemaisista kolme on nimenomaan luolaholvauspelejä. Seitsemänneksi rahoitetuimman Ankh: Gods of Egypt -pelin teema on muinainen Egypti. Muut pelit ovat yhteistyöpelejä, kun taas Ankh: Gods of Egypt pelissä on yksi voittaja. Miniatyyrit ovat olleet suosittuja viime vuosina ja kaikissa seitsemässä pelissä onkin yksityiskohtaisia miniatyyrejä. BoardGameGeekin Top10 (30.4.2021) sisältää kaksi fantasiateemaista peliä ja neljä scifiteemaista peliä, kun taas lopuissa neljässä pelissä on jokin muu teema. Puolet peleistä on teemapelejä. (BoardGameGeek 2021a; 2021c; 2021e; 2021i; 2021k-n; 2021v; 2021y; 2021å-ä; 2021ab-ae; 2021ag-ah; Hall 2021; Puurunen 2021.)

Viime aikoina lautapeliharrastajat ovat alkaneet kiinnittää huomiota myös harrastuksen yhteiskunnallisiin ongelmiin ja edustuksen yksipuolisuuteen. Tähän mennessä Saksa ja USA ovat dominoineet alaa, mutta näiden maiden rinnalle odotetaan uusia mielenkiintoisia tekijöitä etenkin muualta Pohjois-Amerikasta ja Euroopasta, mutta myös Väli- ja Etelä-Amerikasta, Afrikasta ja Lähi-Idästä. Myös japanilaiset pelit tulevat nostamaan suosiotaan entisestään. (Saari 2018a, 187.) Kickstarterin ja muutaman muun paikan työntekijät vaativat parempia oloja ja osassa on Black Lives Matter -liikkeen hengessä valitettu rasismista. Seitsemän Magic: The Gathering -keräilykorttipelin korttia on poistettu Gatherer-tietokannasta rasistisen sanaston vuoksi. Dungeons & Dragons -pöytäroolipeliä vastaan on ollut samankaltaisia syytöksiä. Diversiteetti ja poliittinen korrektilius tulee oletettavasti lisääntymään lautapeliharrastuksen parissa. (Hall 2021.) 200 menestyneimmän lautapelisuunnittelijan joukossa on 93,5% valkoisia miehiä, 4,1% ei-valkoisia miehiä, 2,4% valkoisia naisia ja 0% ei-valkoisia naisia (Baker 2021).

BoardGameGeekin Top10-listan lautapeleillä (30.4.2021) ja seitsemällä Kickstarterissa vuonna 2020 rahoitetuimmilla lautapeleillä on yhteensä 26 suunnittelijaa, joista kaikki ovat miehiä. Suunnittelijoista 11 on USA:sta, kolme Kanadasta, kaksi Brasiliasta, kaksi Kreikasta ja kaksi Saksasta, sekä yksittäiset suunnittelijat Puolasta, Tšekeistä, Ruotsista ja Englannista. Kahden suunnittelijan kotimaa jää BoardGameGeekin ja Google-haun perusteella epäselväksi. Ulkonäön perusteella arvioituna 20 suunnittelijoista on etniseltä taustaltaan kaukasialaisia. (Beltrami 2021a; Beltrami 2021b; BoardGameGeek 2021d-f; 2021u; 2021z; Brown 2021; Childres 2021; Chvátíl 2021; Cohen 2021a; Cohen 2021b; Daviau 2021; Drögemüller 2021; Fryxelius 2021; Gupta 2021a; Gupta 2021b; Hall 2021; Jacobson 2021a; Jacobson 2021b; Konieczka 2021a; Konieczka 2021b; Kwapiński 2021; Lang 2021; Leacock 2021a; Leacock 2021b; Matthews 2021a; Matthews 2021b; Olteanu 2021; Ostertag 2021a; Ostertag 2021b; Petersen 2021; Pougouras 2021; Portugal 2021; Tolman 2021; Wallace 2021.)

Tammikuussa 2021 kirjoitetun artikkelin mukaan BoardGameGeekin Top100-listan lautapeleistä 52,7% kannen kuvassa on miehiä, 20,1% eläimiä tai alieneita, 19,2% naisia ja 8,1% muita aiheita. (Prosenttiluvuista tulee yhteensä 100,1%, kyseessä lienee pyöristysvirhe.) 60,2% kansikuvien ihmisistä on valkoisia ja vain 11,7% muun värisiä. Muiden (28,1%) etniseen taustaan artikkeli ei ota kantaa. 45,7% kansikuvien ihmisistä on nimenomaan valkoisia miehiä, 14,5% valkoisia naisia, 8,1% sukupuoli on epäselvä, 7% ei-valkoisia miehiä ja 4,7% ei-valkoisia naisia. Muiden (20%) etniseen taustaan tai sukupuoleen artikkeli ei ota kantaa. BoardGameGeekin Top40 lautapelien englanninkielisissä säännöissä esimerkkipelaajista puhuttiin 73,8% maskuliinisella ”he”-pronominilla ja 26,2% feminiinisellä ”she”-pronominilla. (Baker 2021.)

BoardGameGeekin Top10-listan lautapelien (30.4.2021) ja vuoden 2020 seitsemän Kickstarterissa rahoitetuimpien lautapelien yhteensä lasketuista kansikuvista viiden kannessa on mieheksi oletettu hahmo tai useampi, joista kahden etnisyys on epäselvä, muut ovat kaukasialaisia. Neljän lautapelin kannessa on naiseksi oletettu hahmo, joista yksi on kaukasialainen ja kolmen etnisyys jää epäselväksi. Yhden pelin kannessa on tummaihoisen ihminen, jonka sukupuoli jää epäselväksi. Kolmen muun kannessa on fantasiahahmoja tai astronautteja, joiden sukupuoli ja etnisyys ovat epäselviä. Neljän kannessa on jotain muuta kuin ihmisiä tai ihmismäisiä hahmoja. (BoardGameGeek 2021a; 2021c; 2021e; 2021i; 2021k-n; 2021v; 2021y; 2021å-ä; 2021ab-ae; 2021ag-ah; Hall 2021.)

Alan kilpailu on kasvanut ja lähes kaikki BoardGameGeekin Top10-listan pelit on julkaistu viimeisen viiden vuoden aikana. Twilight Struggle on ainut, joka on ollut listalla jopa kuusi vuotta. Lähdeartikkelin julkaisuvaiheessa tammikuussa 2021 Top10-kärki näytti seuraavalta: 1. Gloomhaven, 2. Pandemic Legacy: Season 1, 3. Brass: Birmingham, 4. Terraforming Mars, 5. Twilight Imperium: 4th Edition, 6. Through the Ages: A New Story of Civilization, 7. Gaia Project, 8. Star Wars: Rebellion, 9. Twilight Struggle, 10. The Great Western Trail. (Baker 2021.) Suomalaiset lautapeli­harrastajat ovat hieman toista mieltä, sillä Lautapelioppaan vuosiyäänestyksessä 2020 puolet peleistä on yli kuusi vuotta vanhoja (Lautapeliopas 2020a).

Itsenäiset kivijalkayrittäjät olivat vuonna 2020 suuressa kriisissä koronan aiheuttamien muutosten vuoksi. Jopa 20% amerikkalaisista itsenäisistä pelikaupoista joutui päättämään tai joutuu pian päättämään liiketoimintansa. Tämä tarkoittaa noin 600-800 yritystä. Miniatyyrien myynnit ovat nousussa, mutta miniatyyrejä myyvät yritykset siirtyvät silti yhä enenevässä määrin tuottamaan 3D-malleja tuotteistaan, joita asiakkaat voivat ostaa ja tulostaa miniatyyrit itse kotona tai kirjastossa. Suurin osa vuoden 2021 tai 2022 markkinoille ehtivistä lautapeleistä on pelitestattu vuonna 2020 internetin välityksellä, enimmäkseen Tabletop Simulatorissa. Se on ohjelma, jossa voidaan luoda nopeita 3D-malleja pelikomponenteista. Suurin osa suunnittelijoista pitää ohjelmasta, mutta osa on jäänyt kaipaamaan pelaajien ilmeiden ja eleiden seuraamista osana pelitestausta. Yleisörahoitus on noussut viimeisen vuosikymmenen aikana oleelliseksi osaksi lautapelimaailmaa. Kickstarterilla oli ennätysvuosi vuonna 2020, kun lautapelejä rahoitettiin dollareissa mitattuna jopa 32% enemmän kuin vuonna 2019 – yli 233 miljoonalla dollarilla. (Hall 2021.)

3 UUSIEN LAUTAPELIENTEN MAAILMA

Edellisessä luvussa kerrottiin, millaisia uudet lautapelit ovat. Ne, kuten mikään muukaan, ei kuitenkaan ilmesty tyhjästä tai ole olemassa tyhjiössä. Ensimmäisessä aluvuossa kerrotaan lautapelin suunnittelusta prosessina ja tärkeimmistä suunnittelijoista uusien lautapeliin lyhyen historian aikana. Toisessa aluvuossa esitellään merkittävimmät ulkomaisista ja suomalaisista lautapelin julkaisijoista. Kolmannessa aluvuussa puolestaan käydään läpi merkittävimmät uusia lautapelejä myyvät tahot Suomessa. Näillä kolmella luvulla pyritään luomaan kattava kuva siitä, mistä uudet lautapelit harrastajan tai kirjaston hyllyyn tulevat. Viimeiset kolme lukua käsittelevät lautapeliin vastaanottoa. Neljäs aluku esittelee lautapelialan palkintoja. Viidennessä aluvuossa käsitellään lautapelejä pelitutkimuksen aiheena ja viimeisessä, kuudennessa aluvuossa pelilukutaitoa ja lautapeliin käyttöä opetuksessa.

3.1 Lautapeliin suunnittelu

Lautapeliin suunnitteluprosessi voi lähteä valmiista pelituotteesta, jota halutaan soveltaa omaan kulttuuriin sopivaksi esimerkiksi kääntämällä sääntöjen kieli, mutta se voi lähteä myös uudesta peli-ideasta. Idean pohjalla saattaa olla muu media, trendit tai muut pelit. Jos teemaa ei tunneta, siihen tutustutaan. Suomessa ei ole erillistä lautapeliin tekemiseen kouluttavaa koulutusta, eli tieto kulkee työntekijältä toiselle hiljaisena tietona. Yksi tai useampi suunnittelija tai tuotesuunnittelutiimi päättää idean pohjalta, millaiset pelimekaniikat sopivat parhaiten juuri tähän kyseiseen lautapeliin. Mekaniikkojen pohjalta lautapeliin kirjoitetaan säännöt. Sen jälkeen projektiin liittyvät mukaan pelin kuvittaja tai kuvituksesta vastaava tiimi, sekä tuotesuunnittelutiimi, mikäli he eivät olleet mukana jo aiemmin. Kuvittaja suunnittelee lautapeliin kuvituksen ja tuotesuunnittelutiimi komponentit ja pakkauksen. Pelistä valmistetaan prototyyppi, jota testataan pelin kohderyhmällä, korjataan puutteet ja testataan yhä uudelleen, kunnes peli toimii halutulla tavalla. Sitten peliä tarjotaan kustantajalle, joka hoitaa pelin painamisen ja markkinoinnin. Lautapeliin kehittäminen ideasta valmiiksi tuotteeksi vie noin 3-18 kuukautta. (Heljakka 2010, 23-31.)

Lautapeliharrastajat seuraavat lautapeliin suunnittelijoita samaan tapaan kuin lukemisen harrastajat seuraavat kirjailijoita ja elokuvien fanit ohjaajia. Tietyn suunnittelijan nimi on pelaajalle laadun tae, hänen pelejään etsitään aktiivisesti pelattavaksi ja samaan tapaan kuin muidenkin julkisuuden henkilöiden, myös lautapeliin suunnittelijan näkeminen kasvotusten tai hänen nimikirjoituksensa saaminen on pelaajalle henkilökohtaisesti iso asia.

(Harris & Mayer 2010.) Suurin osa tunnetuimmista ja suosituimmista lautapelisuunnittelijoista on edelleen valkoisia miehiä, pääasiassa Saksasta ja USA:sta. Lautapelisuunnittelija Elizabeth Hargrave ylläpitää tietokantaa nais- ja muunsukupuolisista lautapelisuunnittelijoista (Hargrave 2021). Hänen suunnittelemansa lautapeli Wingspan oli yksi vuoden 2019 menestyneimmistä peleistä. Myös BoardGameGeekistä löytyy keskusteluja ja listauksia aiheesta (VenOsdel 2010; BoardGameGeek 2016).

Reiner Knizia on saksalainen matematiikan tohtori, joka on suunnitellut yli 700 lautapeleä uransa aikana. Pelejä on myyty yhteensä yli 13 miljoonaa kappaletta. Hän on voittanut kymmeniä palkintoja, muun muassa kaksi Spiel des Jahresia ja neljä Suomen Vuoden peli -palkintoa. Knizia on yksi harvoja täysipäiväisiä lautapelisuunnittelijoita maailmassa. Hän tekee sekä raskaita harrastajapelejä, että erittäin kevyitä lastenpelejä. Hänellä on metapelinomainen lähestymistapa tehdä yhtä pelimekaniikkaa käyttäviä ja jopa demonstroivia pelejä. Hän on erityisen tunnettu huutokauppatrilogiastaan Modern Art (1992), Medici (1995) ja Ra (1999), sekä laattojenasettelutrilogiastaan Tigris & Euphrates (1997), Samurai (1998) ja Through the Desert (1998). (Saari 2007, 15-16; Knizia 2020; Knizia 2021; BoardGameGeek 2021r-s.) Molemmat trilogiat ovat keskenään sisarpelejä.

Uwe Rosenberg on saksalainen kokopäiväinen pelisuunnittelija. Hänet tunnetaan innovatiivisista korttipelimekaniikoistaan, monimutkaisista rakennuspeleistään, pelien teemojen intensiivisestä taustatyöstä, sekä mieheyttä ja naiseutta koskevien kliseiden käsittelystä. Hän on myös perustanut muutaman muun suunnittelijan kanssa Lookout Games -kustantamon. Rosenberg on julkaissut hieman yli 200 peliä, joista tunnetuimmat lienee Bohnanza (1997) ja Agricola (2007, vuoden 2008 Spiel des Jahres "Complex Game" of the Year). (Rosenberg 2021.)

Klaus Teuber teki läpimurtonsa Catanilla vuonna 1995 ja onkin keskittynyt nykyisin pääasiassa Catanin lisäosien suunnitteluun. Hän on julkaissut hieman yli 200 peliä ja voittanut useita palkintoja aikoinaan, mutta ei enää viime vuosina. Hänen merkitystään uusien lautapelien historiassa ei kuitenkaan voi kiistää. (Saari 2007, 16; BoardGameGeek 2021q.)

Wolfgang Kramer oli ensimmäinen täysipäiväinen saksalainen ammattilaispelisuunnittelija ja yksi uusien lautapelin lyhyen historian tärkeimmistä suunnittelijoista. Hän on yksi alan suurimpia innovaattoreita ja keksinyt paljon pelimekaniikkoja, muun muassa aluehallinnan ja toimintopisteet. Hän on voittanut paljon palkintoja, esimerkiksi Spiel des Jahres on osunut kohdalle jopa viisi kertaa: Torres (2000), Tikal (1999), El Grande (1996),

Auf Achse (1987) ja Heimlich & CO. (1984). Niiden lisäksi hänen tunnetuimpia pelejään ovat Princes of Florence (2000) ja Ota 6! (1994). (Saari 2007, 16; BoardGameGeek 2021aj; Spiel des Jahres 2021.)

Antoine Bauza on suunnitellut hieman yli sata peliä ja hänen tunnetuimmat pelinsä ovat Ghost Stories (2008), Tokaido (2012), 7 wonders (2010, yhdessä Cathalan kanssa, vuoden 2011 Kennerspiel des Jahres ja Vuoden aikuistenpeli) ja Hanabi (2010, vuoden 2013 Spiel des Jahres) (Bauza 2021). **Bruno Cathala** on Ranskassa syntynyt, mutta Sveitsissä jo kymmeniä vuosia asunut pelisuunnittelija. Hän on suunnitellut noin 170 peliä, joista tunnetuimmat pelit ovat 7 wonders duel (2015) ja Kingdomino (2016, vuoden 2017 Spiel des Jahres). (des Montagnes 2021.)

Isaac Childresä voidaan pitää tämän hetken trendikkäimpänä suunnittelijana, sillä jopa kaksi hänen peleistään ovat BoardGameGeekin Top10-listalla (30.4.2021): 1. Gloomhaven (2017) ja 6. Gloomhaven: Jaws of the Lion (2020), ja viime vuoden rahoitetuimmista lautapelien Kickstarter-kampanjoista niin ikään kaksi peliä olivat hänen suunnittelemiin: 1. Frosthaven (2021) ja 5. Return to Dark Tower (2021). (BoardGameGeek 2021e; Childres 2021; Hall 2021.)

Vlaada Chvátil on tšekkiläinen pelisuunnittelija, jonka pelit ovat usein jotain teemapelin ja europelin väliltä. Hänellä on omintakeinen tapa kirjoittaa sääntökirjat yleisemmän kromologisen järjestyksen sijaan ”oppimisskenaarioittain”. Sääntökirjat ovat usein myös humoristisia. Hänen tunnetuimpia pelejään hieman alle sadan suunnitellun pelin joukosta ovat Codenames (2015, vuoden 2016 Spiel des Jahres), Through the Ages: A Story of Civilization (2006) ja Mage Knight Board Game (2011). (Chvátil 2021.)

Stefan Feld on saksalainen pelisuunnittelija, joka on suunnitellut hieman alle sata peliä. Hänen tunnetuimmat pelinsä ovat The Castles of Burgundy (2011, Deutscher Spiele Preis paras perhe-/aikuistenpeli, 2. sija), Trajan (2011) ja Jórdvík (2016, vuoden 2017 Vuoden strategiapeli). (Garber 2013; BoardGameGeek 2021p; Feld 2021.) **Richard Garfield** on yhdysvaltalainen pelisuunnittelija ja matematiikan professori, jonka tunnetuin peli on keräilykorttipeli Magic: The Gathering (1993, vuoden 1995 Deutscher Spiele Preis erikoispalkinnon voittaja). Hän on suunnitellut 191 peliä. (Garfield 2021.)

Jamey Stegmaier on yhdysvaltalainen pelisuunnittelija, joka on julkaissut vasta 35 peliä viimeisen kymmenen vuoden aikana, mutta ehtinyt silti suunnitella useita hyvin menestyneitä pelejä, kuten Viticulture (2013), Euphoria (2013), Scythe (2016) ja Charterstone (2017). Hän on perustanut Stonemaier Gamesin, joka julkaisee hänen omien

peleensä lisäksi muidenkin suunnittelema pelejä. (Stegmaier 2021; Stonemaier Games 2021.) **Donald X. Vaccarino** on yhdysvaltalainen suunnittelija, joka on suunnitellut hieman alle sata peliä. Tunnetuimpia hänen peleistään ovat Dominion (2008, vuoden 2009 Spiel des Jahres ja Vuoden aikuistenpeli), Kingdom Builder (2011, vuoden 2012 Spiel des Jahres -voittaja ja Vuoden aikuistenpeli -ehdokas), Temporum (2014) ja Nefarious (2011). (Vaccarino 2021a-b.) **Martin Wallace** on Englannista lähtöisin oleva, nykyisin Australiassa asuva lautapelisuunnittelija. Hän on perustanut Warfrog/Treefrog Games -kustantamon. Hän on tunnettu junateemaisista peleistään, kuten Brass-sarjasta. (Wallace 2021.)

Mainitseminen arvoisia ovat myös Rob Daviau, Corey Konieczka, Vital Lacerda, Eric M. Lang, Alexander Pfister, Klaus Jürgen Wrede (Carcassonnen suunnittelija), sekä parivaljakko Jeroen Doumer ja Joris Wiersinga. Merkittävin suomalainen suunnittelija on **Touko Tahkokallio**. Hänen ja Sampo Sikiön suunnittelema harrastajalautapeli Eclipse (2011) pääsi parhaimmillaan BoardGameGeekin Top100-listan viidenneksi. Pelissä kilpaillaan toisten pelaajien kanssa avaruuden valloituksesta. (Kultima & Peltokangas 2017, 160-161.)

3.2 Julkaisijat

Lautapelejä julkaisevat yritykset ovat pääasiassa pieniä sekä työntekijämääriltään, että liikevaihdoltaan. Konkurssit ja pienten yritysten sulauttaminen suurempiin on erittäin yleistä. Suurin osa suomalaista lautapeliharrastajaa kiinnostavista julkaisijoista ovat suomalaisia, saksalaisia tai yhdysvaltalaisia.

Hasbro on yksi alan suurimmista konserneista. Wizards of the Coast, Parker Brothers, Milton Bradley (MB) ja Avalon Hill ovat vain joitain niistä nimistä, joita amerikkalainen Hasbro on itseensä vuosien varrella sulauttanut. Hasbro painattaa julkaisemiaan pelejä satoja tuhansia tai jopa miljoonia kappaleita kerralla tietämättä etukäteen niiden myyntimääriä, mikä on kyseiselle yritykselle vielä pieni määrä verrattuna sen muihin tuoteryhmiin, kun taas pienempien lautapelijulkaisijoiden painomäärät liikkuvat joissain tuhansissa tai kymmenissä tuhansissa, riippuen markkinoiden suuruudesta (perhepelejä julkaisevat yritykset tekevät todennäköisemmin enemmän voittoa kuin esimerkiksi sotapelejä julkaisevat). (Saari 2008c.)

Toinen suuri yritys on saksalainen lelufirma **Ravensburger**. Se tuottaa Ravensburger-tuotemerkillä muun muassa massamarkkinapelejä, mutta myös Alea-tuotemerkillä

laadukkaita harrastajapelejä. Kaikilla peleillä on yhtenäinen graafinen ilme ja ne on numeroitu kolmena sarjana – isot laatikot, keskikokoiset laatikot ja pienet laatikot. (Saari 2008c.)

Hans im Glück on saksalainen pelifirma, joka on nimetty Grimmin veljesten Onnekas Hannu -sadun mukaan. Yritys on perustettu vuonna 1983. Yritys on voittanut vuosien varrella useita palkintoja, mutta heidän suurin menestystarinansa on ehdottomasti Carcassonne, joka voitti alan tärkeimmän palkinnon Spiel des Jahresin vuonna 2001 ja on sittemmin käännetty yli 20 kielelle, muun muassa suomeksi, ja myynyt miljoonia kappaleita. Vuonna 2021 yritys työllistää kymmenen ihmistä. (Hans im Glück 2021a; Hans im Glück 2021b.)

Kosmos on niin ikään saksalainen yritys, joka omistaa oikeudet esimerkiksi Cataniin ja Taru sormusten herrasta -lautapeliin. Nimekäs lautapelisuunnittelija Klaus Teuber suunnittelee pelejä Kosmokselle. Kosmos työllistää satoja ihmisiä. Heidän merkittävin julkaisunsa on ehdottomasti Catan, vuodelta 1995. Catan oli ensimmäinen saksankielisten maiden ulkopuolella mainetta saanut uuden aallon lautapeli. Kosmoksen tytäryhtiö Thames & Kosmos UK hoitaa Kosmoksen pelien kääntämisen englanniksi ja jakelun englanninkielisiin maihin. (Kosmos 2021; Saari 2007, 18; Saari 2008c.)

Days of Wonder on verrattain melko tuore amerikkalaisranskalainen lautapelien julkaisija. Yritys panostaa erityisesti verkkosivuihinsa, jossa voi pelata kaikkien heidän peliensä verkkoversioita. Verkkoversiot löytyvät myös sovelluskaupoista ja pelijakelualusta Steamistä. Heidän peleistään tunnetuimmat ovat Menolippu ja Commands and Colors -sarja. (Days of Wonder 2021; Saari 2008c.)

Fantasy Flight Games on yhdysvaltalainen yritys, joka julkaisee pääasiassa raskaita fantasia- ja scifiteemaisia pelejä, joiden komponentit ovat erittäin näyttäviä ja kauniita. He julkaisevat myös jonkin verran kevyempiä fantasiateemaisia pelejä. Joitain isoja lisenssejä ovat esimerkiksi World of Warcraft, Doom ja Marvel. Kosmoksen lisäksi myös Fantasy Flight Gamesilla on lisenssi Taruun sormusten herrasta. Heillä on myös itse suunniteltuja, harrastajien keskuudessa suosittuja pelejä, kuten Twilight Imperium. (Saari 2008c.)

Rio Grande Games on yhdysvaltalainen yritys, joka keskittyy pääasiassa julkaisemaan alun perin saksankielisiä, esimerkiksi Alean, Ravensburgerin, Hans im Glückin ja Amigon pelejä, englanniksi. He julkaisevat myös jonkin verran omia pelejään. (Rio Grande Games 2021; Saari 2008c.)

Egmont on suuri skandinaavinen mediakonserni, jonka pääkonttori on Tanskassa. He julkaisevat erilaisia mediatuotteita, kuten lautapelejä, 30 eri maassa ja heillä on 7600 työntekijää. Vuosien varrella he ovat ostaneet ja sisällyttäneet itseensä useita eri alojen yrityksiä, muun muassa suomalaisen julkaisijan Kirjaliton. (BoardGameGeek 2021j.)

Lautapeliopas mainitsee erinäisissä suomalaisista lautapeleistä kertovissa artikkeleissaan 34 julkaisijaa, joista kolme ei yleensä julkaise lautapelejä (UFF, Valtion taidemuseo ja Wild Lapland Productions). 31 julkaisijasta vain 12 löytyy useampi peli. Nämä ovat Competo/Marektoy, Egmont, Lautapelit.fi, Linden Lake Games, Mindwarrior Games, Onni Games, Oppi & ilo, Peliko, Roll 6D Games, Sanoma Pro, Tactic ja Tuonela Productions. Tarkemmalla tutkimisella selvisi, että Egmont on syntyjään tanskalainen ja suomalainen Egmont Kustannus Oy on sen tytäryhtiö. (Tätä opinnäytetyötä varten tehdystä kartoituksesta voi lukea lisää opinnäytetyön luvusta 4.3.) Mikko Saaren mukaan Tactic, Peliko ja Lautapelit.fi on Suomen suurimmat julkaisijat (Laitaneva 2019).

Tactic on Suomen suurin lautapelijulkaisija. Tactic on perustettu vuonna 1967 Porissa nimellä Nelostuote Oy ja se on sittemmin laajentunut myös Suomen ulkopuolelle. Tactic on keskittynyt pääasiassa massamarkkinapeleihin, mutta on sittemmin laajentanut myös harrastajapeleihin julkaisemalla esimerkiksi Queen Gamesin pelien suomenkielisiä painoksia. Heillä on hieman yli kaksisataa työntekijää. Heidän tunnetuimpia tuotteitaan ovat esimerkiksi Alias ja Kimble. (Saari 2008c; Tactic 2019.) **Mindwarrior games** on suomalainen lautapeli tuottaja ja julkaisija. Se perustettiin vuonna 2008 ja vuodesta 2013 se on ollut Tacticin tytäryhtiö. (Mindwarrior Games 2021.) Mindwarrior Gamesin suosituin peli on korttipeli Allies: Realm of Wonder – sen harrastajasivusto BoardGameGeekin käyttäjien äänestämä keskimääräinen arvosana on 6.4 (asteikolla 1-10) (BoardGameGeek 2021x).

Lautapeliharrastajille tärkein suomalainen julkaisija on kuitenkin **Lautapelit.fi**. Yritys on perustettu vuonna 1996. Se julkaisee omien peliensä lisäksi etenkin europelien suomenkielisiä versioita. Lautapeli julkaisutoiminta keskittyi aluksi pääasiassa ulkomaisten pelien suomenkielisiin painoksiin, mutta on sittemmin laajentunut koskemaan myös alun pitäenkin suomenkielisiä pelejä. Julkaisemisen lisäksi yritys tekee lautapeli maahan tuontia, sekä tukku- ja vähittäismyyntiä. Kauppa toimi aluksi vain internetissä, mutta yritys on sittemmin perustanut myös kivijalkaliikkeitä. (Lautapelit.fi 2021a; Lautapelit.fi 2021c; Saari 2008c; tonienn 2021.)

Peliko on raisiolainen, virallisesti 1985 aloittanut yritys, jonka juuret yltävät 1940-luvulle saakka. Vuodesta 2003 eteenpäin Peliko-tuotemerkin on omistanut Martinex. Lasten- ja perhepeleihin keskittyneen tuotemerkin kaikki tuotteet suunnitellaan ja valmistetaan Suomessa. (Martinex 2021.) **Linden Lake Games** on suomalainen historiallisia simulaatiopelejä tuottava yritys, joka on tehnyt tähän mennessä kaksi peliä: 1918 – veli veljeä vastaan ja Jäinen kuolema – Suomen talvisota (Linden Lake Games 2021). BoardGameGeekissä pelien saamat arvosanat ovat 7.5 ja 7.6 (BoardGameGeek 2021t).

Competo on suomalainen pelejä ja leluja maahantuova yritys. Aiemmin he julkaisivat lautapelejä Marektoy-nimellä, mutta ovat sittemmin siirtyneet käyttämään enemmän Competo-nimeä. Competo julkaisee pääasiassa lasten- ja perhepelejä, mutta myös jonkin verran harrastajapelejä. He maahantuovat esimerkiksi Zockin ja Kosmoksen pelejä. (Saari 2008c.) **Onni Games** on suomalainen startup-yritys, joka julkaisee pelejä sekä kotimaan, että kansainvälisille markkinoille. Heidän peliensä BoardGameGeek-arvosanat ovat kaikki 5-6 välillä. (Touko 2021.)

Roll D6 Games on Winterbackwoods-konserniin kuuluva suomalaisten lautapeliin suunnittelemiseen, julkaisemiseen ja ulkomaille vientiin keskittynyt yritys. He julkaisevat pääasiassa perhe- ja europelejä. Heidän suosituin pelinsä on Kyoto Protocol, jonka BoardGameGeek-arvosana on 6.6. (Roll D6 Games 2021; tapio 2021.) **Sanoma Pro** on suomalainen oppimateriaaleja tuottava yritys. Heidän tuotemerkkejään ovat esimerkiksi WSOY ja Oppi & ilo. Lautapeliin saralla he tuottavat pääasiassa oppimispelejä lapsille. (Sanoma Pro 2021.) Harrastajien keskuudessa pelit eivät ole saaneet kovin suurta suosiota, sillä niiden BoardGameGeek-arvosanat ovat 3.3-6.2 (BoardGameGeek 2021ö). **Tuonela Productions** julkaisee sekä analogisia, että digitaalisia pelejä. Modern Society on tehty yhteistyössä Suomen koulujärjestelmän kanssa ja se on voittanut hopeaa vuoden 2008 Best edutainment game -palkinnosta Nordic Serious Game Conferencessa. Harrastajien keskuudessa yrityksen suosituin peli on The Phantom League-pelin lisäosa The Phantom League: Mostly Harmless Promo Deck, jonka arvosana on 7.3. (BoardGameGeek 2021af.)

3.3 Suomen lautapelikaupat

Lautapelejä myydään uusina monissa verkkokaupoissa ja marketeissa, sekä lautapeli-erikoisliikkeissä. Kauppaa valitessaan harrastaja voi huomioida esimerkiksi kauppojen fyysisen sijainnin, kauppojen hintatasojen erot yleisesti tai tietyn pelin kohdalla, tarjoukset, kuljetuskustannukset, valikoiman kattavuuden ja myyjien ammattitaidon (osaavatko he esimerkiksi vinkata pelejä tai auttaa, jos ostetusta pelistä puuttuukin osia). Lautapelejä löytää myös käytettynä fyysisiltä ja virtuaalisilta kirpputoreilta, esimerkiksi Suomen lautapeliseuran Kauppapaikka-keskustelualueelta ja Facebookin Lautapelikirppis-ryhmästä. Myös jotkut lautapeli-erikoisliikkeet ostavat ja myyvät käytettyjä lautapelejä. Toisinaan harrastaja voi hankkia pelejä myös ulkomailta, etenkin Saksasta, jos jokin hänen haluamaansa peliä ei löydy Suomen markkinoilta. Ulkomaisia kauppia on listattu esimerkiksi Suomen lautapeliseuran foorumikeskusteluissa (Tamska 2018).

Suomen suurimmat lautapeli-erikoisliikkeiden ketjut ovat Lautapelit.fi, Fantasiapelit, Puolenkuun Pelit ja Pelimies, joista kaikkein suurin on Fantasiapelit. Lisäksi Suomessa on olemassa noin 12 yksittäistä liikettä. Alla olevasta Taulukosta 1 löytyy lista Suomen kaupungeista, joissa lautapeli-erikoisliikkeiden kivijalkaliikkeitä on, sekä mitä liikkeitä kyseisestä kaupungista löytyy. Jos kaupan valikoima on rajattu jonkin tietyn tyyppisiin lautapeleihin, se on mainittu kaupan nimen kohdalla. Listatuista kaupoista Suomalainen kirjakauppa ja Verkkokauppa.com eivät ole lautapeli-erikoisliikkeitä, mutta ne on sisällytetty listaan kuitenkin, koska niiden valikoimista löytyy merkittävässä määrin harrastajalautapelejä. Alaluvun lopusta löytyy vielä lyhyet historiikit merkittävimmistä liikkeistä, pois lukien Lautapelit.fi, joka esiteltiin jo viime luvussa. (Lautapeliopas 2021a.)

Taulukko 1. Suomalaiset harrastajalautapelejä myyvät yritykset (Lautapeliopas 2021a; Verkkokauppa.com 2021).

Kaupunki	Kaupat
Helsinki	Fantasiapelit, Gaimport (verkkokaupan noutomahdollisuus; perinteisiä itämaisia lautapelejä) Lautapelit.fi, Poromagia, Verkkokauppa.com
Joensuu	Fantasiapelit
Jyväskylä	Fantasiapelit
Kuopio	Fantasiapelit, Lelukauppa Partanen

Lahti	Hyväpeli.fi (verkkokaupan noutomahdollisuus), Puolenkuun Pelit
Oulu	Fantasiapelit, Pelimies, Verkko- kauppa.com
Pirkkala	Verkkokauppa.com
Raisio	Verkkokauppa.com
Riihimäki	Uusi kirjakauppa
Rovaniemi	Pelimies
Seinäjäki	Fantasialinna
Tampere	Fantasiapelit, Lautapelit.fi, Leikkien.fi, Puolenkuun Pelit, Sensei's Divining Shop
Turku	Fantasiapelit, Pelipeikko (verkkokauppa), Puolenkuun Pelit
Vaasa	Pelimies
Vantaa	Verkkokauppa.com (noutovarasto)
Kansallisesti palvelevat verkkokaupat	Fantasialinna, Fantasiapelit, Gaimport (pääasiassa perinteiset itämaiset lautapelit), Hyväpeli.fi, Lautapelit.fi, Leikkien.fi, Lelukauppa Partanen, Pelimies, Peli- talo.fi (vain Nelostuotteen / Tacticin pe- lejä), Poromagia, Puolenkuun Pelit, Sen- sei's Divining Shop, Snowdale Design (vain Snowdalen pelejä), Suomalainen Kirjakauppa, Wanha Liitto, Verkko- kauppa.com

Fantasiapelit on Suomen vanhin lautapeli-erikoisliike. Lauri Tudeer oli maahantuonut roolipelejä epävirallisesti jo muutaman vuoden ja tienannut etämyynnillä noin 88 000 markkaa (30 550 euroa), kunnes perusti Fantasiapelit vuonna 1986. Ensimmäinen kivi-jalkaliike avattiin vuonna 1987, jonka jälkeen yritys on muuttanut ahkerasti. Muut päivätyöt Tudeer lopetti kuitenkin vasta 1996. Kun roolipeli- suosio kääntyi laskuun, Fantasiapelit laajensi valikoimaansa kattamaan muitakin saman harrastajapiirin mielenkiinnonkohteita, kuten uusia lautapelejä, suojautuakseen konkurssin uhalta. Fantasiapeleillä on ollut verkkosivut vuodesta 1997 lähtien. (Fantasiapelit 2021; Clerk 2018.)

Puolenkuun Pelit on perustettu vuonna 1997 Lahdessa, jonka lisäksi liikkeitä on ollut Kouvolassa (2009-2017) ja on edelleen Tampereella (2012-) ja Turussa (2018-). Verkko-kauppa avattiin 2003. (Puolenkuun Pelit 2021.) **Pelipeikko** on 2017 perustettu lautapeli- verkko-kauppa, jossa voi suodattaa hakuaan esimerkiksi kohderyhmän tai kategorian mukaan. Kategoriat ovat Strategiapelit, Co-op / yhteistyöpelit, Kaksinpelit, Korttipelit, Seurapelit, Lisäosat ja Sotapelit. (Pelipeikko 2021a-b.)

Wanha Liitto on kahden ihmisen voimin pyörivä erikoisempiin harrastajalautapeleihin keskittynyt yritys. He myyvät esimerkiksi Advanced Squad Leader -sarjan pelejä ja GMT Gamesin julkaisemia pelejä. (Wanha Liitto 2018.) **Leikkien** on vuonna 2006 perustettu yritys, joka myy opettavaisia pelejä ja leluja (Leikkien 2020).

3.4 Palkinnot

Lautapeli- harrastajille tärkein palkinto on **Spiel des Jahres** eli Saksan Vuoden peli - palkinto. Sitä on jaettu vuodesta 1979 ja se perustettiin alun perin parantamaan Saksan perhepelien laatua synnyttämällä kilpailua. Parhaan lastenpelin palkinto Kinderspiel des Jahresia on jaettu vuodesta 2001 ja parhaan harrastajapelin palkinto Kennerspiel des Jahresia vuodesta 2011. Joukko saksankielisten maiden pelikriitikoita valitsee palkinto- ehdokkaat ja -voittajat. Ehdokasasettelu tapahtuu toukokuussa ja voittajat julkaistaan kesä- tai heinäkuussa, mikä tarkoittaa, että pelin tulee ilmestyä maaliskuuhun mennessä, että tuomarit ehtivät pelata sitä tarpeeksi. Mikäli peli ilmestyy myöhemmin, voi se kuitenkin voittaa palkinnon seuraavana vuonna. Voittajat ja ehdokkaat saavat painaa logoa pelikoteloidensa kanteen seuraavan kolmen vuoden ajan. Voittajien ja ehdokkaiden lisäksi tuomaristo julkaisee vuosittain suosituslistan. (Saari 2009b.) Normaalisti uusi lautapeli myy vuodessa 500-3000 kappaletta, mutta Spiel des Jahres -ehdokas myy n. 10 000 kappaletta ja voittaja 300 000 – 500 000 kappaletta (Attia 2016).

Taulukko 2. Spiel des Jahres -voittajat ja -ehdokkaat 2015-2020 (Saari 2009b; 2015; 2016; 2017; 2018b; 2019b; 2020; Spiel des Jahres 2021).

2020	Spiel des Jahres	Kinderspiel des Jahres	Kennerspiel des Jahres
Voittaja:	Pictures	Hedgehog Roll	The Crew: The Quest for Planet Nine

Muut ehdokkaat:	My City; Nova Luna	Foto Fish; Wir sind die Roboter	Cartographers: A Roll Player Tale; The King's Dilemma
2019			
Voittaja:	Just One	Tal der Wikinger	Wingspan
Muut ehdokkaat:	L.A.M.A.; Werewords	Fabulantica; Go Gecko Go!	Carpe Diem; Detective: A Modern Crime Board Game
2018			
Voittaja:	Azul	Lohikäärmeen henkäys	Die Quacksalber von Quedlinburg
Muut ehdokkaat:	Luxor; The Mind	Emojito; Panic Mansion	Ganz schön clever; Heaven & Ale
2017			
Voittaja:	Kingdomino	Ice Cool	EXIT – The Game
Muut ehdokkaat:	Magic Maze; Wettlauf nach El Dorado	Captain Silver; The Mysterious Forest	Raiders of the North Sea; Terraforming Mars
2016			
Voittaja:	Codenames	Stone Age Junior	Isle of Skye
Muut ehdokkaat	Karuba; Imhotep	Mmm!; Leo menee parturiin	T.I.M.E Stories; Pandemic Legacy Season 1
2015			
Voittaja:	Colt Express	Spinderella	Broom Service
Muut ehdokkaat	The Game; Machi Koro	Schatz-Rabat; Push a Monster	Orléans; Elysium

Toinen uusien lautapeli harrastajille merkittävä palkinto on niin ikään saksalainen **Deutscher Spiele Preis**, joka on harrastajien itsensä vuosittain äänestämä palkinto. Äänestys tapahtuu saksankielisellä verkkolomakkeella ja on kaikille avoin. Äänestys

päättyy heinäkuussa ja voittajat julkistetaan lokakuussa. Pääpalkinnon lisäksi on olemassa lastenpelipalkinto. (Saari 2009a.)

Taulukko 3. Deutscher Spiele Preis -voittajat 2015-2020 (Saari 2009a).

	Deutscher Spiele Preis	DSP lastensarja
2020	The Crew: The Quest for Planet Nine	Andor Junior
2019	Wingspan	Concept Kids
2018	Azul	Memoarr!
2017	Terraforming Mars	Ice Cool
2016	Mombasa	Leo menee parturiin
2015	The Voyages of Marco Polo	Spinderella

Suomalaisista palkinnoista tärkein on **Vuoden peli**. Alun perin jaettiin vain perhepelien ja lastenpelien palkinto, kunnes vuonna 1999 otettiin mukaan aikuistenpelien palkinto, jonka nimi muutettiin vuonna 2015 strategiapelien palkinnoksi. Samalla lisättiin neljänneksi kategoriaksi partypelien palkinto. Pelien julkaisijat saavat ilmoittaa pelejään mukaan kilpailuun, ja ehdokaspelejä pelattuaan tuomaristo valitsee finalistit ja finalistien joukosta voittajat. Lastenpelien tuomarit ovat päiväkotien työntekijöitä ja muiden sarjojen tuomarit toimittajia. Jokaisessa tuomaristossa on viisi tuomaria. Lisäksi kaupan edustajat saavat kuudennen äänen äänestyksessä. (Saari 2009c.)

Taulukko 4. Vuoden peli -voittajat 2015-2020 (Saari 2009c).

	Vuoden lastenpeli	Vuoden perhepeli	Vuoden partypeli	Vuoden strategiapeli
2020	Etsi ja löydä! Safariseikkailu	Second Chance	Twin It!	It's a Wonderful World
2019	Who Did It?	Combo Color	Pictionary Air	Terraforming Mars
2018	Fish Food	Majesty	The Build Up	Century: Spice Road
2017	Dr. Eureka	Agricola Family	Who's the Dude?	Jórvík

2016	Muumipeikon kalaretki	Otrio	Kivi	Castles of Mad King Ludwig
2015	Mucca Pazza	Port Royal	Huhupuheita	New York 1901

Suomalaiset lautapelibloggaajat jakavat **Pelaajien valinta** -palkintoja Vuoden perhepelille, Vuoden harrastajapelille ja Vuoden peliteolle. Viimeisintä ei tule sekoittaa Ropecon-tapahtuman jakamaan Vuoden peliteko -palkintoon, vaikka palkinnot ovatkin samannimiä ja pitkälti samoilla perusteilla annettuja. Ropeconin jakama palkinto menee yleensä roolipelejä edistäneelle taholle tai teolle (virallisesti ei-digitaalista pelikulttuuria edistäneelle taholle), kun taas Pelaajien valinta menee aina nimenomaan lautapelejä edistäneelle taholle tai teolle. Helmet-kirjastot ovat saaneet palkinnon jo kahdesti – hopeaa (finalisti) vuonna 2017 ja kultaa (voittaja) vuonna 2018. Finalistit nimetään lokakuussa ja voittajat marraskuussa. (Pelaajien valinta 2020; Ropecon 2019.)

Taulukko 5. Pelaajien valinta -palkinnon voittajat ja ehdokkaat 2017-2020 (Pelaajien valinta 2017; 2018; 2019; 2020).

2020	Vuoden perhepel	Vuoden harrastajapeli	Vuoden peliteko
Voittaja	Quest for El Dorado	Wingspan	(ei jaettu)
Muut finalistit	Just One; Pandemic: Hot Zone – North America; Sushi Go!; Trails of Tucana	Azul: Summer Pavilion; It's a Wonderful World; Jäinen kuolema – Suomen talvisota	-
2019			
Voittaja	Copenhagen	Terraforming Mars	20-vuotias Suomen lautapeliseura ry
Muut finalistit	The Mind; Pearls; Planet; Welcome to...	Amul; Azul: Stained Glass of Sintra; Dawn of Peacemakers; Decrypto	-
2018			

Voittaja	Azul	1918: Veli veljeä vastaan	Helmet-kirjastot lautapeliien tuomisesta kirjastoihin
Muut finalistit	Blue Lagoon; Gemblo; Majesty	Exit-peli; Photosynthesis; Santorini; Space Freaks	-
2017			
Voittaja	Flamme Rouge	Agricola	Lautapelikahvila Taverna
Muut finalistit	Codenames; Honshuu; Karuba; Kingdomino	7 Wonders: Duel; Castles of Mad King Ludwig; Dale of Merchants 2; Patchwork - Tilkkutäkki	Helmet-kirjastot ja Renni Honkanen (Lautapeliien tuominen kirjastoihin); Sami Laakso (Ensiluokkainen tee-seitse-menestys); Kalle Malmioja (Suomalaisen pelisuunnittelun näkyvyys ulkomailla)

3.5 Lautapelit pelitutkimuksen aiheena

Pelitutkimus eli ludologia on monitieteinen tutkimusala. Se on tutkinut pelejä esimerkiksi historian, antropologian, sosiologian, kasvatustieteiden, tietojenkäsittelytieteiden, sekä kirjallisuuden- ja taiteentutkimuksen näkökulmista. Itsenäinen ludologian tieteenala on vasta muotoutumassa. Pelitutkimus keskittyy myös valitettavan usein vain digitaalisiin peleihin, vaikka kaikki pelit kuuluvat sen piiriin. (Mäyrä 2008, 11; Saarenmaa 2019.)

Pelitutkimuksen ensimmäinen aalto oli 1800-luvulla, toinen 1970-luvulla ja kolmas alkoi 2000-luvulla ja jatkuu edelleen. Kansainvälisesti merkittävimpiä alan teoksia ovat Johan Huizingan hollanninkielinen *Homo Ludens* (1938/1950) ja Roger Calloisin ranskankielinen *Les jeux et les hommes* (1958/1961), sekä heitä (englanniksi) kritisoineet Jacques Ehrman, teoksessaan *Homo ludens revisited* (1968), sekä Robert Anchor, teoksessaan *History and play* (1978). Suomalaisia alan perusteoksia ovat Yrjö Hirnin *Barnlek* (1916),

joka on julkaistu suomeksi nimellä *Leikkiä ja taidetta*, sekä Rafael Helangon *Ihminen leikkii* (1980). (Sotamaa 2009.)

Suomen pelimuseo on Tampereen yliopiston, Tampereen kaupungin, Pelikonepeijoonien sekä Mediamuseo Rupriikin yhteistyöprojekti. Se lähti Annakaisa Kultiman tuottamasta Mediamuseo Rupriikin näyttelystä *Suomalaiset pelit silloin ja nyt – Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut* vuonna 2012, jota päätettiin laajentaa ja pitää se pysyvänä osana museon kokoelmaa. Museo avattiin vuonna 2017 ja se keräsi alle viikossa 1018 kävijää. Pelimuseossa on esillä sata suomalaista peliä. Suomen pelimuseo on kansainvälisesti vertailtuna erityislaatuinen kokoelman monipuolisuuden puolesta, sekä siksi, että jopa 60 museon peliä voi pelata museon tiloissa. Suurin osa maailman pelimuseoista on keskittynyt vain digitaalisiin peleihin, kun taas Suomen pelimuseon peleistä noin 30% on lauta-, kortti-, ja roolipelejä. Suomen pelimuseo on voittanut vuonna 2018 arvostetun Dibner Award -palkinnon, joka jaetaan vuosittain museoille, joiden toteutus ja näyttelyt esittelevät teollisuuden ja teknologian aikaansaannoksia erityisen ansiokkaasti. Palkinnon myöntää Society for the History of Technology. (Toivanen 2012, 56-57; Heino 2016; Saarikoski 2017; Virtanen 2018; Vapriikki 2021a-b.)

Pelitutkimuksen vuosikirja on vertaisarvioitu tiedejulkaisu kaikenlaisista peleistä. Vuosikirjaa julkaisee pelitutkimusta edistävä monitieteinen yhdistys Suomen Pelitutkimuksen seura. Kaikki vuosikirjat julkaistaan Pelitutkimuksen verkkosivuilla kaikille avoimesti saataville. (Pelitutkimus 2021.) **Analog Game Studies** on sekä akateemisia, että populäärejä artikkeleja sisältävä analogisiin peleihin keskittynyt julkaisualusta, joka tarjoaa vertaisarviota ja kannustaa pelitutkimukseen. Julkaisuja kootaan säännöllisesti vapaasti saataville verkkolehden muotoon. (Analog Game Studies 2021.) **Ludology** on lautapeli-podcast, joka ei keskity muiden lautapelimediodien tavoin yksittäisiin peleihin, vaan pyrkii tarkastelemaan lautapelejä laajempaan ilmiönä ja käsittelemään niitä mahdollisimman ajattomasti. Se sivuaa välillä aiheissaan myös lautapelien historiaa, lautapelisuunnittelua ja lautapelaajia. Podcastista tulee uusi jakso joka toinen viikko, ja jaksot ovat vapaasti kuunneltavissa Ludologyn verkkosivuilla. (Engelstein ym. 2021.)

3.6 Pelilukutaito ja lautapelit opetuksessa

Pelilukutaito (gaming literacy) on osa medialukutaitoa ja ergodista lukutaitoa, eli perinteisestä lukemisesta poikkeavaa lukutaitoa. Pelilukutaitoa on esimerkiksi pelin tunnistaminen peliksi, kyky tulkita ja käyttää pelejä, pelin sääntöjen hahmottaminen ja noudattaminen, pelityyppien tunnistaminen, pelitaitojen osaaminen ja pelien käsittäminen osana laajempaa kulttuurista kontekstia suhteessa sekä muihin peleihin samasta ja eri lajityypeistä, että muihin mediamuotoihin. Siihen kuuluu myös taito suhtautua pelin tarjoamaan maailmankuvaan ja sen välittämään merkitykseen. (Niinistö 2014, 55-59; Ruddock & Ruhala 2014, 37; Mustikkamäki 2021.) *Pelillistäminen (gamification)* on tekniikka, jossa pelien ulkopuoliselle asialle annetaan peleille tyypillisiä ominaisuuksia (Kuosmanen 2019, 9-10). Pelillistämisen tarkoitus on tehdä pelin ulkopuolisesta asiasta hauskeempaa suorittaa ja oppia. Tutkimusten mukaan ihmiset oppivat asioita paremmin, kun heillä on hauskaa (PS-Kustannus 2021). Esimerkiksi lukudiplomit ja -haasteet ovat lukemisen pelillistämistä.

Pelejä on käytetty opetuksessa jo parisataa vuotta ja pelillistä oppimista on tutkittu jo yli 60 vuotta. Pelit ovatkin hyvin joustava tapa oppia ja ne toimivat erilaisille oppijoille. Kasvattajan tulee perehtyä peleihin ja miettiä, mitä minkäkin pelin kautta voi opettaa. (Harris & Mayer 2010; Harviainen 2014, 64-65.) *Oppimispelit (educational games)* edustavat aivan liian usein tietoarkkityyppejä ja keskittyvät kysymys-ja-vastaus-mallisiin tietovisoihin. Mallia on käytetty liikaa ja lisäksi se keskittyy aivan liikaa opetukseen ja liian vähän peliin. Lautapeleillä olisi paljon parempaakin annettavaa oppimispeleille. (Nicholson 2011; Nicholson 2012f.)

Kasvattajan ei kannata kuitenkaan rajoittaa itseään valitessaan pelejä opetuskäyttöön. Lapsilla on sisäinen ymmärrys oppia maailmasta leikin ja pelien kautta ja kasvattajan tulisi hyödyntää tätä. Varsinaisten oppimispelien ulkopuolelta löytyy paljon eri asioita opettavia pelejä. Uudet lautapelit ja lautapeliä kautta oppimisesta kertovat akateemiset lähteet tiedostavat triviattyylisten pelien tehottomuuden asioiden oppimisessa ja sivuuttavat ne tarkoituksella. Uudet lautapelit sitouttavat oppilaita paremmin kuin perinteinen opetus tai triviapelit. Oppilaat kiinnittävät huomiota opetettavaan asiaan ja oikeasti oppivat. Pelit opettavat sosiaalisia ja elämäntaitoja, kuten kommunikaatiota, toisten ihmisten lukemista, vuoron odottamista, yhteistyötä, osallistamista ja neuvottelua. Ne myös tukevat korkeamman asteen ajattelua, kuten tiedustelua, tiedon käsittelyä, strategista analyysiä, ongelmanratkaisua, medialukutaitoa, lähdekritiikkiä ja kriittistä ajattelua. (Harris & Mayer 2010; Marjomaa 2014, 77; Niinistö 2014, 55-59.)

Kuten oikea maailmakin, myös uudet lautapelit sisältävät paljon pelaajan kannalta hyödyllistä ja epähyödyllistä tietoa, jota hänen tulee suodattaa pärjätäkseen pelissä. Pelit luovat käytännönläheisen kontekstin, jossa pelaaja ottaa kaiken käytettävissä olevan tiedon ja käyttää sen mahdollisimman tehokkaasti hyödyksi. Sen lisäksi, että informaatiota opitaan etsimään, sitä opitaan myös arvioimaan. Oppilaat oppivat tekemään päätöksiä itse ja ottamaan riskejä turvallisessa ympäristössä, pelin maailmassa. Täydellisen informaation pelit sallivat oppilaan arvioivan saatavissa olevaa tietoa. Peleissä, joissa kaikki informaatio ei ole saatavilla heti, pelaajat oppivat yhdistelemään saatavissa olevaa tietoa, näkemään tulokset ja mahdollisesti miettimään uudelleen strategiaansa. Oppilaat oppivat toimimaan tietämättä kaikkea. (Harris & Mayer 2010.)

Peleistä voi oppia myös paljon oppiaineiden opiskelua tukevia asioita, kuten luovaa kirjoittamista (tarinankerrontaa), oman äidinkiелensä kielellisiä taitoja, vieraita kieliä, koodausta, historiaa, talousosaamista, maantietoa, biologiaa, fysiikkaa, matematiikkaa, todennäköisyyksiä, magneettien toimintaa, ekonomiaa ja luonnonsuojelua, sekä tieteellisiä metodeja. (Harris & Mayer 2010.) Laadukkaita lasten oppimisasipelejä tekevät esimerkiksi saksalainen HABA, sekä amerikkalaiset Playroom Entertainment ja Blue Orange Games.

4 LAUTAPELIHARRASTAJAT

Tässä luvussa kerrotaan, millaisia uusien lautapelien harrastajat ovat tutkimusten ja kyselyiden perusteella, sekä millaisia yhteisöjä lautapeliharrastajat muodostavat.

4.1 Ihmiset

Parasta tilastotietoa suomalaisista pelaajista tarjoaa lähes vuosittain julkaistava Pelaajabarometri. Viimeisin niistä on *Pelaajabarometri 2020*. Barometrissa on otettu 6000 ihmisen satunnainen otos suomalaisista 10-75-vuotiasta ihmisistä, joista 914 on vastannut kyselyyn. Barometri määrittelee pelien aktiivisen harrastamisen siten, että vähintään kerran kuussa pelaaminen on aktiivista harrastamista. Barometri laskee peleiksi paitsi lautaja korttipelit, myös digitaaliset pelit ja uhkapelit. (Kinnunen ym. 2020, 3-31.)

Barometrin mukaan 98,2% suomalaisista pelaa pelejä ainakin joskus. Vastaajista 0,7% pelaa lauta- tai seurapelejä päivittäin, 7,5% viikoittain, 22,4% kuukausittain, 45,1% harvemmin, 23,3% ei lainkaan ja 1% ei osaa sanoa. Aktiivisia lauta- ja seurapelien pelaajia on yhteensä 30,6%. Kortti-, lauta- ja seurapelit ovat kasvattaneet suosiotaan verrattuna vuoteen 2019. Myös aktiivisten pelaajien oman tulkinnan mukaan koronaviruksen

vaikutus pelaamisen määrään on ollut positiivinen – 8,8% vastaajista se on vähentänyt pelaamista, 42,5% pelaamisen määrä on pysynyt ennallaan, 44,3% pelaaminen on lisääntynyt ja 4,4% ei osaa sanoa. (Kinnunen ym. 2020, 3-31.)

Taulukko 6. Lauta- ja seurapelien aktiivisten pelaajien ikäjakauma prosentteina (Kinnunen ym. 2020, 122).

	Aktiivisia pelaajia	Aktiivisia naispelaajia	Aktiivisia miespelaajia
10-19v	45,6	46,5	44,8
20-29v	37,5	42	33,3
30-39v	48,9	50	47,9
40-49v	43	45,6	40,6
50-59v	14,8	20,4	9,3
60-69v	8,3	11,7	4,7
70-75v	5,7	6,1	5

Taulukosta 6 nähdään, että lautapelien harrastaminen on suosituinta 30-39-vuotiaiden keskuudessa. Heistä hieman yli puolet on naisia. Toiseksi suurin ikäryhmä ovat 10-19-vuotiaat, joista on jälleen hieman yli puolet tyttöjä. (Kinnunen ym. 2020, 122.) Ilmeisesti aiemmin suurin osa harrastajista oli nuoria miehiä, mutta nyt toinen iso harrastajakunta ovat perheet, mikä selittää kaksi toisistaan irrallisen oloista ikäryhmää (Litmanen-Peitsala 2009, 16). Alan suurimman harrastajasivuston BoardGameGeekin keskiwertokäyttäjä on koulutettu, keskituloinen, naimisissa oleva noin 35-vuotias mies (Kumlander 2020, 22).

Pelaajat voidaan jakaa peleihin suhtautumisensa mukaan kahteen ryhmään: kasuaalit pelaajat ja hardcorepelaajat. *Kasuaalit pelaajat* pelaavat paljon pelejä, mutta eivät välttämättä koe itseään pelaajiksi, koska heidän pelaamansa pelit ovat niin kasuaaleja – helppoja lähestyä – tai koska he eivät ota pelaamistaan vakavasti, se on vain ajanviettotapa muiden joukossa. *Hardcorepelaajat* sanovat ylpeästi olevansa pelaajia. He ovat usein keskittyneet yhden tietyn pelin ympärille, mutta pelaavat muitakin pelejä. Pelit ovat monesti raskaita ja vaikeita oppia, hahmonkehitys vie kauan, pelissä hyväksi oppiminen vie kauan ja niin edelleen, ja peliin pitääkin panostaa kunnolla aikaa. (Mäyrä 2008, 25-27.) Nimityksistä huolimatta kasuaali pelaaja voi pelata yhtä paljon tai jopa enemmän kuin hardcorepelaaja. Ääriesimerkkinä hardcorepelaajista voidaan poimia ne, jotka

saavat lautapeleistä työn itselleen esimerkiksi lautapelisuunnittelijana tai jopa pelaamisen ammattilaisena (Mankkinen 2016). Osa hardcorepelaajista voi varmastikin olla elitistisiä pelaamiseen suhtautumisen, sekä valittujen pelien suhteen, mutta eivät kaikki. Hardcorepelaaja voi yhtä hyvin luonnehtia itseään hardcorepelaajaksi tai lautapeliharrastajaksi sen mukaan, miten hän itse suhtautuu pelaamiseen, väheksymättä muita tapoja suhtautua siihen.

Lautapeli harrastajista suurin osa pitää enemmän europeleistä kuin amerikkalaistyylistä peleistä, joilla toki niilläkin on oma pieni yhteisönsä. Harrastajat eivät pidä siitä, kun onnella on liian suuri vaikutus pelin kulkuun. Perhe- ja lastenpelit ovat edelleen huomattavasti harrastajapelejä kevyempiä ja onnen vaikutus on niissä suurempi, mutta ne on tehty paremmin kuin ennen. Harrastajat pitävät myös siitä, kun uusissa lautapeleissä on selkeä loppu. Lautapeliharrastaja Juuso Marttilan mielestä peleistä tulee parempia, kun pelien tekemiseen erikoistuneet ihmiset suunnittelevat pelit. (Puurunen 2021.)

Mikaela Kumlander teki osana pro graduaan lautapeliharrastajille kyselyn, johon vastasi 61 harrastajaa. Pelaajilta kysyttiin, mitä he haluavat tietää pelistä ensimmäisenä, ja 20/61 vastasi pelimekaniikat, 16/61 teeman ja tarinan, ja 16/61 genren, joiden lisäksi 1-3 ihmistä kiinnosti ensimmäisenä pelaajien väliset suhteet pelin aikana, kohderyhmä, kesto, pelaajamäärä tai mutkikkuus. Harrastajat ovat usein mieltyneet joihinkin tiettyihin pelimekaniikkoihin ja haluavat pelata niitä jatkossakin, mutta kyselyn mukaan pelejä lainattaessa esimerkiksi kirjastosta pelaajien kokeilunhalu on suurempi kuin pelejä ostaessa. (Kumlander 2020, 98-115)

Harrastajat kokeilevat pelejä pelikaverinsa luona, kirjastosta lainaamalla tai ostamalla sen itse uutena tai käytettynä. Jos peli ei miellytä, sen voi palauttaa kirjastoon tai myydä pois. Tyypillinen harrastaja pelaa hieman alle sataa peliä vuodessa. Miellyttävistä peleistä hyllyyn syntyvä kokoelma on toki harrastajan näköinen, mutta harrastajan tavoite on usein kerätä monipuolinen ja tarpeeksi uudistuva kokoelma pelejä varmistuakseen siitä, että pelikavereita löytyy. (Puurunen 2021.) Kokoelmaa ylläpidetään ja huolletaan hyvin pitkälle samoilla tavoilla kuin kirjaston kokoelmia.

Eräs erittäin keskeinen henkilö Suomen lautapeliympäristössä on **Mikko Saari**. Hän on noin 40-vuotias yhteiskuntatieteiden maisteri informaatiotutkimuksen alalta, ja toimii nykyisin WordPress-, lautapeli-, ja korttipeliasiantuntijana. Hän on kirjoittanut kolme kirjaa korttipelieistä ja kaksi lautapeleistä. Uudet lautapelit ilmestyi vuonna 2007 ja Löydä lautapelit vuonna 2018. Hän myös ylläpitää kattavinta suomenkielistä lautapelitietokantaa

Lautapeliopasta, sekä vierailee ja pitää luentoja esimerkiksi kirjastoissa ja erilaisissa medioissa. Hän sai vuonna 2015 Kultainen lohikäärme -elämäntyöpalkinnon lautapelien eteen tekemästään työstä. (Saari 2021.) Hän on myös Suomen lautapeliseuran jäsenvastaava (Suomen lautapeliseura 2020b). Hänen lautapeleistä kertovat kirjansa, sekä Lautapeliopas ovat tärkeimpien lähteiden joukossa tätä opinnäytetyötä tehdessä.

4.2 Yhteisöt

Pelaajat muodostavat useita omia alakulttuurejaan, joilla on omat kielensä (harrastajaslanginsa), rituaalinsa ja artefaktinsa (Mäyrä 2008, 25-27). Lautapeleistä suurinta osaa pelataan yhdessä ja siksi onkin luontevaa, että pelien ympärille muodostuu omia yhteisöjään esimerkiksi verkkosivujen, järjestöjen, tapahtumien ja paikkojen muodossa. Todella moni lautapeliharrastaja pitää omaa blogia, vlogia tai podcastia, tai kommentoi muiden postauksia, keskustelee peleistä keskustelupalstalla tai tekee top-listoja suosikkipeleistään. On myös yleistä ottaa omasta lautapelihyllystä *shelfie* (yhdistelmä sanoista *shelf*, hylly ja *selfie*, omakuva) ja laittaa se internetiin (Kumlander 2020, 41). Etenkin korona-aikana lautapelien pelaaminen internetin välityksellä on yleistynyt. Joitain siihen tarkoitettuja ilmaisia sivustoja ovat Boardgame Arena, Boiteajoux, Tabletopia, Tabletop Simulator, Vassal ja Yucata. (Saari 2018a, 192-193; Kumlander 2020, 67.)

Sosiaalinen aspekti tekee peleistä kokemuksen, joka on suurempi kuin pelkkä peli. Peli-kokemukseen vaikuttavat pelaajat ja heidän aiemmat tietonsa tästä pelistä, muista peleistä ja muista aiheista, pelin maailma, pelin tila ja sen manipulaatio, suora interaktio, sekä ulkopuolinen sosiaalinen interaktio. Pelin tila ja sen manipulaatio on selitetty luvussa 2.4.3. Suoralla interaktiolla tarkoitetaan peliin kuuluvaa interaktiota, kuten huuto-kauppapelin huutokauppaa, kun taas ulkopuolisella sosiaalisella interaktiolla tarkoitetaan muista asioista puhumista pelin aikana. Myös pelin ulkopuoliset ihmiset saattavat olla osa tätä, sillä heidän läsnäolonsa vaikuttaa pelaajiin, he saattavat jopa puhua tai antaa neuvoja. Neuvomista ei katsota hyvällä, ellei ole erikseen sovittu sen olevan hyväksyttävää. Pelin ulkopuolisten ei tulisi myöskään puhua pelaajille kesken pelin, jos ei ole aivan pakko. (Nicholson 2012d.) Emergentti tarinallisuus tarkoittaa sitä, miten pelaajat luovat itse pelilleen omaa tarinaa, jota pelin mukana ei valmiina tule (Kumlander 2020, 38).

4.2.1 Pelikerhot

Pelaajat kohtaavat toisiaan pelikerhoissa. Pelikerho voi muodostua ystäväporukan ympärille tai yksinäinen pelaaja voi löytää pelikavereita internetistä. Pelikerhosta kannattaa tiedottaa paikallisissa lautapelien erikoisliikkeissä, sekä Suomen lautapeliseuran foorumilla (Suomen lautapeliseura 2021a). Selkeät, säännölliset kokoontumisajat ovat tärkeitä, esimerkiksi kerran viikossa tai kuussa on sopivasti (Saari 2007, 214-215). Yksi lautapelisessio koostuu tyypillisesti useasta alle tunnin mittaisesta pelistä (Kumlander 2020, 35).

Pelikerhoihin muodostuu monesti oma kulttuurinsa ja puhumattomia sääntöjään. *Talon säännöt* tarkoittavat pelin sääntöjen muokkausta omalla peliporukalla yhteisellä päätöksellä. Se on aika yleistä harrastajien keskuudessa. On myös ääneen lausumattomia sääntöjä ja yleisesti lautapeliharrastajien keskuudessa päteviä käytöstapoja kuten, että peliä ei lopeteta kesken, ei saa olla huono häviäjä (tai voittaja), ei saa suosia omaa kumppania ja ei saa kostaa aiemmissa peleissä tehtyjä ilkeyksiä toisille, vaan ne jätetään siihen peliin (Kumlander 2020, 32-35). Huijaaminen on sallittua vain tietyssä kontekstissa (pelin säännöissä sallitaan huijaaminen tai kannustetaan huijaamaan). Jos sopimuksista tai liittoumista ei lue mitään säännöissä, niitä ei tehdä tai rikota. Neuvotteluja ei käydä, jos ei niitä säännöissä lue. Sovitaan aina erikseen, onko neuvominen sallittua ja saako neuvomisen yhteydessä huijata tai ajaa omaa etuaan. Sovitaan etukäteen myös (jos ei säännöissä lue) onko tieto salaista vai kaikille avointa. Salaisista korteista ei puhuta, jos ei niin ole erikseen sovittu. (Saari 2007, 224-226.)

4.2.2 Muita lautapeliyhteisöjä

BoardGameGeek on ylivoimaisesti suurin ja tärkein lautapeliharrastajien sivusto. Sivustolta löytyy kaikki lautapeliharrastuksen kannalta olennainen tieto ja yhteys muihin pelaajiin. GeekListejä eli pelaajien tekemiä tai tietokoneen generoimia vinkkilistoja on esimerkiksi eri teemoista ja pelimekaniikoista. GeekListejä voi myös kommentoida. Sivustolla on myös kaikki olennainen tieto yksittäisistä peleistä. Tekemällä tunnukset voi pitää kirjaa, mitä on pelannut ja mitä mieltä oli pelistä. Keskustelupalstalta harrastaja löytää toiset harrastajat, suomalaiset Finland-keskustelualueelta. BoardGameGeekissä on yli kaksi miljoonaa rekisteröityä jäsentä. (BoardGameGeek 2021o; BoardGameGeek 2021ai.) Harrastajia ja kirjaston lautapelien hankintavastaavia kaikkein eniten kiinnostava tieto on sivuston automaattisesti pelaajien arvioista generoitu pelien Top100-lista ja etenkin sen Top10 kärki. Sen löytää klikkaamalla sivuston etusivulta Browse-valikosta

löytyvää All boardgames -otsikkoa. Lista on generoitu automaattisesti keskiarvoina käyttäjien peileille antamista arvosanoista. Sivusto on hyvin rakennettu – esimerkiksi pelin eri kieliversioiden nimillä haku löytää englanninkielisen tietueen ja käyttöliittymä on hyvin selkeä ja käyttäjäystävällinen.



Kuva 40. BoardGameGeek acronym logo (Heile 2021).

Suomen lautapeliseura on lautapelaajien muodostama yhteisö ja etujärjestö, joka järjestää useita erilaisia kerhoja, kilpailuja ja tapahtumia uusiin lautapeleihin liittyen. Rekisteröidyllä yhdistyksellä on yli 500 jäsentä, jotka saavat alennuksia erilaisiin lautapeliin erikoiskauppoihin. Heillä on aktiivinen keskustelufoorumi, josta löytyvät esimerkiksi aktiiviset pelikerhot ja niiden tiedotus; tapahtumamainoksia, apua ja uutisia. Foorumilta voi myös etsiä itselleen peliseuraa. (Suomen lautapeliseura 2020b.)



Kuva 41. Suomen lautapeliseuran logo (Suomen lautapeliseura 2021).

Lautapeliopas on lautapeleistä kertova suomalainen tiedonlähde, joka esittelee uutuuksia ja kertoo lautapeli maailman uutisia. Lautapeliopas on perustettu vuonna 2000. Lautapelioppaan uutiskirjeen tilaamalla ja kuukausittaiset uutiskatsaukset lukemalla pysyy varmasti perillä siitä, mitä lautapeli maailmassa tapahtuu. (Lautapeliopas 2021c.)

Suomalaiset lautapeli harrastajat voivat äänestää vuosittain syyskuussa suosikkipelejänsä Lautapelioppaan vuosittäniäänestyksessä. Vuosiäänestyksestä julkaistaan kyseisen vuoden tulokset, sekä kaikkien vuosien kokonaistilanne. Myös aiempien vuosien tulokset vaikuttavat kokonaistilanteeseen. (Lautapeliopas 2020a; 2020b.)



Kuva 42. Lautapelioppaan logo (Lautapeliopas 2021).

Taverna on Tampereella sijaitseva Suomen ensimmäinen lautapelikahvila. Se on avattu 2016. Tavernan yli 650 pelin kirjasto on käytettävissä paikan päällä koko vierailun ajan alle 5€ hintaan. (Taverna 2021.)

4.2.3 Tapahtumat

Spiel-messe eli Essenin messut on maailman suurin lautapelitapahtuma. Se järjestetään vuosittain lokakuussa Essenissä Saksassa. Suurin osa vuoden aikana julkaistavista peleistä esitellään nimenomaan Essenin messuilla. Essenin messut ovat kaikille avoin, maksullinen tapahtuma. Toiset tärkeät messut ovat helmikuussa järjestettävät **Nürnbergin lelumessut**, joissa osa tarjonnasta on lautapelejä ja osa muuta. Nürnbergin messuille pääsevät vain ammattilaiset. (Saari 2008b.)

Lautapelaamaan on joka marraskuussa järjestettävä lautapelitapahtuma, jossa esitellään Essenin messujen tärkein anti. Lautapelaamaan-tapahtuman nimi oli aiemmin Helcon. (Saari 2008b; Suomen lautapeliseura 2020a.) **Ropecon** on kesäisin järjestettävä roolipelitapahtuma, jossa näkee paljon myös uusien lautapelien harrastajia. Se kestää kolme päivää ja pyörii vapaaehtoisvoimin, vuosittain tapahtumassa on yli 800 vapaaehtoista. Ohjelmaan kuuluu pelaamista, peliturnauksia, luentoja, työpajoja ja paneelikeskusteluja. Tapahtumaa on järjestetty jo vuodesta 1994 lähtien. (Ropecon 2021.) **Tracon** on vuosittain Tampereella järjestettävä roolipeli- ja animetapahtuma, jossa näkee myös paljon uusien lautapelien harrastajia (Tracon 2020). Lautapelaamaan-tapahtuman lisäksi Suomen lautapeliseura järjestää vuosittain **Kinkkuconin** Kuopiossa tammikuussa, **JunaConin** (junateemaiset pelit) Turussa helmi-maaliskuussa, **SM-turnauksen** touko-kesäkuussa, **WarConin** (sotapelit) Tampereella syys-lokakuussa sekä omille aktiiveille tarkoitetun Aktiiviconin syksyisin Sonkajärvellä (Suomen lautapeliseura 2020a).

5 LAUTAPELIT KIRJASTOISSA

Tässä kappaleessa käsitellään lautapelejä kirjastoissa aiemmin opittujen tietojen valossa. Johdantokappaleessa kerrotaan esimerkiksi lautapelikoulutuksista ja kansainvälisesti ja kansallisesti lautapeliä asiaa kirjastoissa ajaneista ihmisistä. Luku 5.1 kertoo lautapeliä historiasta kirjastoissa. Luvussa 5.2 kerrotaan lautapeliä kokoelmanhoidosta, eli hankinnasta ja poistoista. Hankintalukua varten on haastateltu Turun alueen lautapeliä hankinnasta vastaavaa kirjastovirkailijaa Joel Juutia. Luku 5.3 syventyy kuvailevaan metadataan. Luvussa pyritään antamaan yksityiskohtaiset ohjeet ja pohtimaan etenkin lautapeliä kuvailua. Tässä opinnäytetyössä lautapeliä kuvailevaksi metadatakseen lasketaan myös niistä tehtävät sisältöohjeet. Sisältöohje on lautapeliä kannen sisäpuolelle kiinnitettävä lista pelilaatikon sisällöstä ja sen tarkoitus on auttaa asiakasta ja kirjastovirkailijaa palautusten tarkistamisessa. Luku 5.4 käsittelee erinäisiä käytännön asioita, joita lautapeliä kohdalla kannattaa ottaa huomioon, kuten lautapeliä sijoittelu, hyllyt, aakkostus, kuljetukset, sekä komponenttien suojaaminen ja huolto. Luku 5.5 käsittelee lautapelitapahtumien tuotantoa kirjastoissa ja luku 5.6 lautapelivinkkausta. Viimeisessä alaluvussa 5.7 on Aineisto-osaajan lautapelihaaste. Haaste sisältää vain muutamien nimien pelin ja keskittyy pääasiassa antamaan haasteen suorittajalle monipuolisen kokonaiskuvan uusista lautapeleistä.

Kumlanderin tekemän kyselyn (2020, 124) mukaan monessa Suomen kirjastossa muiden työntekijöiden suhtautuminen lautapeleihin kirjastoaineistona on vähättelevää. Tälle ei kuitenkaan ole minkäänlaisia perusteita. Kuten tässä opinnäytetyössä on jo aiemmin kerrottu, lautapelit ovat arvokkaita ja tärkeitä kulttuurimuotoja, joista voi oppia valtavasti. Vuonna 2018 Helmet-kirjastojen lautapelikokoelma sai Pelaajien valinnan Vuoden peliteko -palkinnon, mikä kertoo siitä, että kirjaston lautapelikokoelmat ja -ohjelma ovat kysytyä ja arvostettua harrastajien keskuudessa (Pelaajien valinta 2018). Kirjastot.fi tiedottaa pelien tärkeyden ja järjestää pyydettyä aiheesta koulutuksia (Kirjastot.fi 2021a). Lautapelejä on jopa Kansalliskirjaston kokoelmissa (Ojanen & Vahtola 2015).

Suomen merkittävimmät kirjastoalan ammattilaiset lautapeliä näkökulmasta ovat Harri Annala, Renni Honkanen ja Heikki Marjomaa. **Harri Annala** on Yhdysvalloissa kasvanut, parikymppisenä Suomeen muuttanut kirjastonhoitaja, joka keksi vuonna 2009 Helsingin Kirjasto 10:ssä työskennellessään aloittaa lautapeliä lainaamisen Suomen kirjastoissa. Hänellä on pitkä kokemus lautapeliä harrastajana. Nykyisin hän on töissä Helsingin keskustakirjasto Oodissa. (Räsänen 2017; Heinonen 2019.) Tietopalvelukonsultti **Renni**

Honkanen on Heikki Marjomaan ohella tärkeimpiä suomalaisia lautapeliin sisällönkuvailun edelläkävijöitä. Kuvailun lisäksi hän myös vinkkaa lautapelejä. (Honkanen 2017; Kumlander 2020, 2; Peltonen 2020.) Palvelukoordinaattori ja pelikasvatuksen asiantuntija **Heikki Marjomaa** työskentelee Helsingin kaupunginkirjastossa ja lautapeliin sisällönkuvailun lisäksi hän on vastuussa Kirjastot.fi:n peliaiheisen sisällön tuottamisesta ja kiittää Suomen kirjastoja pelikouluttajana. Hän myös isännöi Pelin paikka LIVE -live-streamisarjaa, joka keskittyy digitaalisiin peleihin. (Taarasti 2016; Kumlander 2020, 2, 21; Kirjastot.fi 2021b; Marjomaa 2021; Pelin paikka 2021.)

Englanninkielisiä lähteitä selatessa tulee varmasti törmäämään ainakin seuraaviin kahden nimeen: Scott Nicholson ja Beth Gallaway. **Scott Nicholson** on yhdysvaltalainen kirjasto- ja pelialan asiantuntija, joka on toiminut pitkän uransa aikana esimerkiksi kirjastonhoitajana ja pelisuunnittelijana, sekä kirjasto- ja pelialojen professorina ja kirjoittanut yhden kirjan ja kymmeniä artikkeleita. Suurin osa artikkeleista käsittelee kaikenlaisia pelejä kirjastoissa. Hän on koulutukseltaan informaatiotutkimuksen tohtori, kirjasto- ja tietopalvelualan maisteri, sekä matematiikan ja tietojenkäsittelyopin kandidaatti. Hänellä on myös aktiivinen YouTube-kanava. (Nicholson 2021a; Nicholson 2021b.) **Beth Gallaway** on kirjastotoimenjohtaja Graftonin yleisessä kirjastossa, Massachusettsissa, Yhdysvalloissa. Hän on pelannut monipuolisesti erilaisia pelejä lapsesta asti. Hänellä on maisterin tutkinto Simmons Graduate School of Library Sciencesta vuodelta 1998. Valmistuttuaan hän oli töissä Haverhillin yleisessä kirjastossa, Massachusettsissa, vastuualueenaan nuortenkirjastotyö. Hän perusti sinne yhden Yhdysvaltojen ensimmäisistä digitaalisten pelien kokoelmista. Hän pitää peli- ja nuortenkirjastotyöaiheisia koulutuksia ja yliopistotason jatkokursseja kirjastoammattilaisille ja -opiskelijoille. (Gallaway 2009, 305-306; Gallaway 2021.)

5.1 Historia

Lautapeliä historia kirjastoissa lähtee 1800-luvulta teollistumisen ajan Iso-Britanniasta. Teollistuminen lisäsi ihmisten vapaa-ajan määrää, jota britit olisivat mielellään viettäneet pubeissa pelaten biljardia ja shakkia. Päättäjien mielestä pubit olivat moraalittomia paikkoja ja niinpä ihmisille tuli kehittää parempia paikkoja viettää lisääntyneitä vapaa-aikaansa. Kirjastoihin perustettiin biljardi- ja shakkihuoneita, joissa pelejä saattoi pelata ilman pubien moraalisesti rappeuttavaa vaikutusta. Pelihuoneista tuli suosittuja. Idea levisi seuraavan muutaman vuosikymmenen aikana ulkomaille asti, ja esimerkiksi San Franciscossa sijaitsee tänä päivänä maailman vanhin edelleen käytössä oleva kirjaston shakkihuone. (Nicholson 2008, 8-10; Nicholson 2013, 341-344.)

1920-30-lukujen vaihteessa Yhdysvaltoja koetteli Suuri lama. Perheet olivat köyhiä, eikä heillä ollut varaa ostaa lapsilleen leluja tai pelejä. Kirjastot vastasivat tähän tarpeeseen perustamalla lainattavia lelu- ja pelikokoelmia. Laman ja sotien jälkeen kirjastot osallistuivat yhteiskunnan jälleenrakennukseen. Pelit on jo silloin ymmärretty tärkeäksi palvelumuodoksi ihmisten sosiaalisten ja mentaalisten tarpeiden tyydyttämiseen. (Nicholson 2013, 341, 347-348.)

Suomessa Kansalliskirjasto on tallettanut lahjoituksena saatuja lautapelejä 1800-1960-luvuilla ja saanut niitä vapaakappaleina 1970-luvulta lähtien (Ojanen & Vahtola 2015, 5-6). Yleisissä kirjastoissa on ollut erinäisiä kirjastoissa pelattavia lautapelejä ainakin lastenosastoilla, joita ei valitettavasti ole tilastoitu tai muuten dokumentoitu minnekään. Uusista lautapeleistä kirjastoissa kiinnostuttiin 2000-luvun lopussa. Vuoden 2009 syksyllä Oulussa on järjestetty uusia lautapelejä esittelevä tapahtuma ja samana vuonna samoihin aikoihin kirjastonhoitaja Harri Annala päätti ostaa omilla rahoillaan Helsingin Kirjasto 10:n ensimmäiset kaksi lautapeliä (Harju 2009; Räsänen 2017, 21). Vuoden 2010 alusta Helmet perusti Suomen ensimmäisen lainattavien lautapeliä kirjastokokoelman. (Räsänen 2017, 21-23.)

Yhden kyselyn mukaan vuonna 2009 vain 20% amerikkalaisista kirjastoista lainaa mitään pelejä, kun taas toisen kyselyn mukaan vuonna 2007 jopa 39% olisi lainannut lautaja korttipeliejä (Nicholson 2009; Harris & Mayer 2010). Vuonna 2021 kaikissa Suomen kirjastokimpoissa ja itsenäisissä, kimppaan kuulumattomissa yleisissä kirjastoissa, paitsi Ahvenanmaan kirjastokimppa Bibliotek.ax:ssa, oli lainattavia lautapelejä. Tieto perustuu opinnäytetyön tekijän itse kirjastojen verkkosivuilta keräämään dataan. Aiheesta voi lukea lisää opinnäytetyön luvusta 4.2.

5.2 Kokoelmanhoito

Lautapelit ovat osa kokoelmaa siinä missä mikä tahansa muukin kirjastoaineisto. Niillä on suhteellisen pitkä hyllyikä, kunhan peleistä pidetään huolta. (Nicholson 2012c; 2012m.) Ensimmäisessä alaluvussa kerrotaan lautapelien hankinnasta ja toisessa kokoelman evaluoinnista ja lautapelien poistoista.

5.2.1 Hankinta

Tämä kappale käsittelee lautapelien hankintaa yleisen kirjaston näkökulmasta. Usein aloite lautapelien hankintaan tulee asiakkailta, mutta olennaista on myös, että kirjastolta löytyy innostunutta henkilökuntaa ja edistysmielinen johtaja (Juuti 2021; Räsänen 2017). Kappaletta varten on haastateltu Turun kaupunginkirjaston lautapelivastaavaa, kirjasto-virkailija Joel Juutia helmikuussa 2021. Haastatteluun viitataan lähdeviitteellä ”Juuti 2021”.

Budjetti

Lautapelien budjetti voi olla pelkästään lautapeleille tarkoitettu tai yhteinen esimerkiksi konsolipelien, lautapelien kotiosaston tai koko kirjaston kanssa. Turussa lautapelien budjetti on osa niiden kotiosaston eli Musiikkiosaston budjettia ja Järvenpäässä vastaavasti Musiikki- ja mediaosaston ja Lastenosaston budjetteja, kun taas joissain muissa kirjastoissa on kaikelle peliaineistolle yhteinen budjetti (Lehtola 2019, 14-15; Kumlander 2020, 122; Juuti 2021). Jälkimmäisessä tapauksessa kirjasto tosin koki, että lautapelit jäivät helposti konsolipelien hankinnan jalkoihin (Kumlander 2020, 122).

Kohderyhmän valinta

Ensimmäisenä on mietittävä, mille kohderyhmille lautapelejä halutaan hankkia. Lautapelit jaetaan yleensä lastenpeleihin, perhepeleihin ja harrastajapeleihin, joiden ominaisuudet ja tunnusmerkit on selitetty tarkemmin luvussa 2.4.2. Kokoelman pääpaino kannattaa olla ainakin aluksi perhepeleissä, josta sitä voidaan myöhemmin laajentaa kyseiselle kirjastolle luontevaan suuntaan. Turussa harrastaja- ja perhepelien suhde oli kokoelman perustamisvaiheessa keväällä 2019 suunnilleen 1:3 (noin viisi harrastajapeliä ja 15 perhepeliä). Kokoelmaan ei ole ainakaan toistaiseksi hankittu lastenpelejä. (Juuti 2021.) Järvenpäässä hankittiin huomattavan suuri kokoelma kerralla: 146 peliä, joista hieman

alle puolet oli perhepelejä ja loput suhteellisen tasaisesti lasten- ja harrastajapelejä (Lehtola 2019, liite 3).

Tekijänoikeudet

Vanhoilla lautapeleillä, kuten shakilla, ei ole tekijänoikeudellista suojaa. Pelien sääntöjä, lautoja ja komponentteja saa levittää ja kopioida vapaasti. Uusilla lautapeleillä (käytännössä niillä, keiden suunnittelija on tiedossa) ei ole erillistä tekijänoikeussuojaa, mutta säännöt ovat kirjallinen teos, joiden tekijänoikeudet kuuluvat lautapelien suunnittelijalle ja pelilauta on kuvataiteellinen teos, jonka tekijänoikeudet kuuluvat pelilaudan suunnittelijalle. (Poroila 2015; Tekijänoikeusneuvosto 1994.) On olemassa myös niin sanottuja kaupallisia lautapelejä, joilla ei ole nimettyä henkilötekijää, mutta jokin tietty yritys omistaa oikeudet kyseiseen lautapeliin. Niissä tapauksissa yritys omistaa myös tekijänoikeudet lautapelin sääntöihin. Lautapelien tekijänoikeudet eivät kuitenkaan vaikuta niiden hankintaan samalla tavalla kuin esimerkiksi elokuvien hankintaan (Kirjastot.fi 2008). Koska lautapelin säännöllä ja laudalla on tekijänoikeuksien omistaja, yleinen kirjasto ei saa esimerkiksi kopioida tai tulostaa lautapelin sääntöjä ilman lupaa (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404). Tuhoutuneiden tai kadonneiden sääntöjen tilalle tulisi siis hankkia uudet käyttäen laillisia reittejä, eli pyytämällä lautapelien julkaisijalta (pelin hankintaan käytetyn hankintakanavan kautta tai suoraan julkaisijalta) tai ostamalla toisen kappaleen samaa peliä.

Hankintalaki ja kilpailutus

Hankintapaikan valintaan vaikuttaa ensinnäkin Hankintalaki. Lautapelien hankkijan tulee tietää, mihin budjettiin lautapelien hankinta sisältyy ja minkä suuruinen kyseinen budjetti on. Hankintalain mukaan kuntien hankintayksiköiden, kuten kirjastojen, tulee kilpailuttaa kaikki hankinnat, joiden budjetti ylittää kansallisen kynnyksarvon tai EU-kynnyksarvon. Tavaroiden hankinnan kansallinen kynnyksarvo ilman arvonlisäveroa on 1.1.2020 alkaen 60 000 euroa ja EU-kynnyksarvo ilman arvonlisäveroa 214 000 euroa. Jos budjetti ylittää kynnyksarvot, tulee lautapelien hankkijan kilpailuttaa hankintapaikat esimiehensä ohjeiden mukaisesti. Jos budjetti alittaa kynnyksarvot, lautapelien hankintapaikkoja ei tarvitse kilpailuttaa. (Laki julkisista hankinnoista ja käyttöoikeussopimuksista 1387/2016; Julkisten hankintojen neuvontayksikkö 2019.)

Hankintapaikan valinta

Mikäli hankintapaikkoja ei kilpailuteta, tulee seuraavaksi päättää, hankitaanko pelejä usean eri tahon kautta vai keskitetäänkö hankinta tiettyyn kauppaan. Lautapelejä harvoin löytyy kirjaston normaalien hankintakanavien kautta. (Juuti 2021.) Valintalistoja ei ole lastenpelejä lukuun ottamatta yleensä tarjolla kirjaston ulkopuolelta, mutta kirjasto voi koostaa sellaisia itse (Marjomaa & Oikkonen 2014, 13; Juuti 2021). On toisaalta työläämpää seurata useaa eri kanavaa, mutta toisaalta pelejä voi saada halvemmalla, jos hintoja vertailee. Lautapelejä myydään niin pelien erikoisliikkeissä kuin esimerkiksi joissain kirjakaupoissa ja marketeissakin. Kannattaa myös miettiä, halutaanko ostaa kivijalkaliikkeistä vai verkkokaupasta – kivijalkaliikkeistä itse noutamalla kuljetuskustannukset ovat yleensä pienemmät. Suomalaiset lautapelejä merkittävässä määrin myyvät tahot on listattu Lautapelioppaan verkkosivulla (Lautapeliopas 2021a). Lautapelien erikoisliikkeiden kivijalkakaupoista saa asiantuntija-apua, jota verkosta ja marketeista ei saa. Tämä auttaa esimerkiksi, jos täytyy tehdä reklamaatio. Kannattaa huomioida lisäksi pelien hinnat, alennukset, valikoiman monipuolisuus, toimitus, sekä palvelun sujuvuus. (Juuti 2021.)

Lautapelivalinnat

Pelejä kannattaa kohderyhmän lisäksi ottaa muutenkin monipuolinen valikoima esimerkiksi eri kokoisille peliporukoille (yksinpelit, kaksinpelit, useamman pelaajan pelit), eri painoisia, eri teemaisia ja tietenkin eri pelimekaniikkoja käyttäviä (Juuti 2021). Lautapelien ominaisuuksista, kuten raskaudesta ja pelimekaniikoista voi lukea lisää luvusta 2.4.1. Juutin mukaan uutuuksia kannattaa hankkia, mutta se ei ole kovin tärkeää – vanhempien julkaisujen kysyntä on isompaa kuin esimerkiksi kirjojen kohdalla (Juuti 2021). Jos tarkastellaan BoardGameGeekin Top10-sijoitusten muutoksia viimeisen kymmenen vuoden ajalta nähdään, että vuosi vuodelta vain yksi tai kaksi Top10 sisältyvää peliä ovat yli kuusi vuotta vanhoja (Baker 2021). Suomalaisien lautapeliharrastajien äänestämisen Lautapelioppaan vuosiäänestyksen Top10:ssä vuodelta 2020 sen sijaan jopa puolet peleistä on yli 5 vuotta vanhoja – suomalaisille pelin julkaisuvuosi ei siis ole yhtä tärkeä tekijä kuin kansainväliselle yleisölle (Lautapeliopas 2020a). Vuosien 2003-2020 kokonaistilannetta tarkasteltaessa jopa 8/10 pelistä on yli 5 vuotta vanhoja (Lautapeliopas 2020b). Pelien kielet kannattaa valita kirjaston asiakaskunnan mukaan.

Vähemmän pelejä ja omien asiakkaiden mieltymyksiä tuntevana kannattaa suosia aluksi pelejä, jotka ovat jo tunnettuja – hyvää osviittaa saa esimerkiksi tutkailemalla viime vuosien palkintojen voittajia ja ehdokkaita, kuten Spiel des Jahres, Vuoden perhepeli ja Lautapelioppaan vuosiäänestys. Lainaumääriä on vaikea arvioida etukäteen, mutta voittajapelejä voi olla syytä tilata saman tien kaksi. Lautapelioppaan artikkelit ovat erittäin hyvä tiedonlähde, samoin lautapeliharrastajien suurin harrastajasivusto BoardGameGeek ja etenkin sen Top100-listan kärki. (Juuti 2021.) Juuti seuraa itse myös Koko perhe pelaa -blogia, josta saa hyviä vinkkejä siitä, millaisia perhepelejä milloinkin kannattaa hankkia (Juuti 2021). Lautapeli aiheisiä blogeja on listattu esimerkiksi Lautapelioppaassa (Lautapeliopas 2021b).

Sen sijaan kirjastoon ei kannata hankkia kampanjapelejä, legacy-pelejä tai keräilykorttip pelejä. Lautapeli laina-aika on yleensä kaksi viikkoa, mikä ei välttämättä riitä kampanjapelin pelaamiseen. Legacy-pelejä ei yleensä voi pelata useammin kuin kerran. Silloin kun voi, pelikokemus ei joka tapauksessa ole enää sama seuraaville pelaajille kuin se on ensimmäisille. Joihinkin legacy-peleihin on olemassa lisämaksusta ostettavia materiaaleja, kuten irrotettavia tarroja, joilla kertakäyttöisestä legacy-pelistä saa muokattua monta kertaa pelattavan version (Juuti 2021). Myös pelilaatikon koko kannattaa selvittää mahdollisuuksien mukaan etukäteen, jotta ei tule epähuomiossa hankkineeksi peliä, joka ei mahdu kirjaston kuljetuslaatikoihin. (Juuti 2021.)

Peruspelin lisäksi etenkin hyvin menestyneisiin peleihin tehdään toisinaan lisäosia, joiden hankkimispolitiikasta kirjaston kannattaa päättää ennen hankintojen tekemistä. Lisäosia pelataksseen tarvitsee yleensä myös peruspelin, eli kirjaston asiakkaalla tulisi olla nämä pelit yhtä aikaa lainassa, eikä hän saisi – ainakaan pysyvästi – sotkea niiden osia toisiinsa. Kirjastolaisten suhtautuminen lisäosien hankintaan vaihtelee. Osa on voimakkaasti sitä mieltä, että kirjaston lautapelikokoelman tarkoitus on esitellä pelejä uusille ja kokeneemmille harrastajille, ja pelistä innostuneet asiakkaat voivat hankkia pelin ja sen lisäosat itse (Kumlander 2020, 27; Juuti 2021). Toiset taas ovat hankkineet lautapeliin lisäosia, eli niihin suhtautuminen kirjastoaineistona lienee positiivisempi (Helmet 2017; Lehtola 2019, Liite 3). Mikäli ei-itsenäisiä lisäosia hankitaan, kannattaa pelin tietueeseen ja pelilaatikkoon kirjata tieto, että peliä pelataksseen tarvitsee myös peruspelin.

Joel Juutin vinkkejä

Jokainen tekee kokoelmatyötä itselleen luontevalla tavalla, mutta yllä mainittuja lähteitä ja itseä kiinnostavia blogeja ja muita tahoja kannattaa seurata. Kannattaa pitää listaa hyvistä ja mielenkiintoisista peleistä ja sitten karsia lista säännöllisin väliajoin, peilaten sitä jo olemassa olevaan kokoelmaan ja pohtien, sopiiko peli siihen ja miten kiire se on saada osaksi kokoelmaa. Kun valinta ja harkinta on suoritettu (noin 3-4 kertaa vuodessa), Juuti laittaa sähköpostiviestin Turun Fantasiapeleille haluamistaan peleistä. Fantasiapelit lähettää Juutille viestiä sitä mukaa, kun pelit ovat saapuneet. Juuti odottaa, että pelejä kertyy noin 20 kappaletta ja maksaa sitten tilauksen ja toimituksen pääkirjastolle taksilla. Kun muutamaa eri vaihtoehtoa oli kokeiltu ja harkittu (postissa lähettämistä, omalla autolla hakemista, itse rinkassa kantamista), taksi todettiin tehokkaimmaksi. (Juuti 2021.)

Juuti haluaa vielä lisätä lautapelien hankintaan liittyen, että hankintaehdotuksia kannattaa priorisoida ja hankkia pelejä aina, kun se sopii kokoelmapolitiikkaan ja budjettiin, ja että alueen aktiivisiin lautapeliharrastajiin, vaikkapa lautapeliseuraan, kannattaa olla yhteyksissä, jutella ja etenkin kuunnella tarkalla korvalla, jos heillä on jotain sanottavaa. (Juuti 2021.) Oman alueen paikalliset lautapelikerhot löytyvät Suomen lautapeliseuran foorumilta (Suomen lautapeliseura 2021a).

5.2.2 Evaluointi ja poistot

Lautapelien kiertoluvut ovat yleisesti ottaen hyviä. Jos lautapeli joudutaan poistamaan kokoelmasta, syy on yleensä se, että lautapelistä on mennyt hukkaan liikaa osia tai osat ovat liian kuluneita, eikä niitä pystytä syystä tai toisesta korvaamaan uusilla. Esimerkiksi kuluneet tai taittuneet kortit vaikeuttavat monesti pelejä, sillä korttien taustapuolista ei pitäisi olla mahdollista päätellä, mikä kortti on kyseessä – jos joku pelaaja tunnistaa kortin taustapuolen perusteella, hän on etulyöntiasemassa muihin nähden.

Lautapelin laatikon, ohjeiden ja komponenttien suojaus-, korjaus- ja korvausehdotuksia löytyy luvusta 5.4.2. Toimitaan kyseisten ohjeiden mukaan. Mikäli niistä ei ole apua, peli poistetaan. Poistettu peli ei mene poistomyyntiin tai Varastokirjastoon, sillä se ei ole enää pelikelpoinen. Peliä ei myöskään heitetä roskiin. Sen sijaan poistetusta pelistä otetaan kaikki ehjät osat talteen ja sijoitetaan ne kirjaston lautapelien varaosapankkiin. Mikäli poistettu peli oli ollut viime aikoina vielä hyvin lainassa, kannattaa hankkia uusi peli tilalle.

Varaosapankki kannattaa pitää järjestyksessä. Osat on kirjastossa järkevää järjestää pelin mukaan, mutta myös osan tyyppin mukaan järjestäminen on varteenotettava vaihtoehto. Kaikkein parhaimmat välineet komponenttien järjestämiseen ovat pienet laatikot, joissa on siirrettäviä väliseiniä, kuten kalastajien viehelaatikot, sekä rautakaupoissa myytävät pienet lokerikot, mutta molemmat ovat erittäin kalliita vaihtoehtoja. Halvempi vaihtoehto on raivata varastolle hyllytilaa työhuoneen hyllystä ja järjestää osat minigrip-pusseihin pahvilaatikon sisälle. Tyhjiä pahvilaatikoita saa esimerkiksi kirjaston hankintakeskuksesta tai poistetuista lautapeleistä. Varaosapankin sisältämistä pelien osista kannattaa pitää pelikohtaista paperista tai digitaalista listaa. Paperinen lista on mahdotonta pitää aakkosjärjestyksessä ja työläämpi käyttää, mutta siihen pääsevät helposti käsiksi myös keikkalaiset. Digitaalinen lista kannattaa laittaa esimerkiksi asiakaspalvelutiskin koneelle tai muualle helposti kaikkien saataville ja siitä kannattaa tiedottaa kaikkia lautapelejä käsitteleviä työntekijöitä. He osaavat sitten myös tarvittaessa auttaa keikkalaisia, joilla ei ole aina tunnuksia kirjastojärjestelmään tai asiakaspalveluvuoroja.



Kuva 43. Viehelaatikossa voi säilyttää vieheiden sijaan esimerkiksi lautapeliin komponentteja tai kirjailulankoja (Main 2006).

Kuva 44. Laatikosto (Barrie 2008).

5.3 Kuvaileva metatieto

Pelit on luetteloitava kattavasti, että ne löytyvät (Marjomaa & Oikkonen 2014, 11). Peleille on tehty oma Pelien RDA-ohje, sekä mallitietue. RDA-kuvailu jaottelee pelit videopeleihin ja fyysisiin peleihin. Fyysisiä pelejä ovat lautapelit, korttipelit ja liikunta-/urheilupelit. (Kuvailevan metatiedon asiantuntijaryhmä 2016; Peltonen 2021.)

Lautapelien RDA-kuvailu on valitettavan huonosti ajan tasalla. Lautapeleillä on narratiivinen ja ludologinen ulottuvuus, joista molempien tulisi näkyä kuvailussa. Kuitenkin lautapelien kuvaileva metadata on keskittynyt pääasiassa vain luettelointitietoihin ja narratiivisen osuuden kuvailuun, jättäen ludologisen osuuden pois kokonaan. Nimenomaan lautapelin ludologiset ominaisuudet ovat niitä, mitkä harrastajia kiinnostaa tietää pelistä ensimmäisenä. Pelin ludologisten ominaisuuksien kuvailu vaatii perehtymistä lautapeleihin. Suurin osa niitä kuvaileva ottaa tiedot BoardGameGeekistä, joka onkin ylivoimaisesti paras tiedonlähde, mitä kirjastolaisilla on saatavilla. (Kumlander 2020, 99-144.)

Suomen kirjastojen lautapelien kuvailun edelläkävijän Renni Honkasen mukaan vaikeinta lautapelien kuvailussa ovat kuitenkin niiden julkaisutiedot. Teoksilla ei monesti ole vain yhtä kustantajaa vaan useampi ja monella eri pelillä saattaa olla samat EAN-koodit. Yhdellä lautapelillä voi olla hyvinkin monta eri suunnittelijaa, julkaisijaa, kustantajaa, kääntäjää, lissenssinomistajaa, maahantuojaa, jakelijaa ja kauppiasta. (Peltonen 2020.)

BoardGameGeekin lisäksi lautapelien sisältötietoa tuottavia tahoja ovat esimerkiksi peliarkistot ja museot, kuten Suomen pelimuseo, Flaamilainen arkisto (Vlaams Spellenaarchief), Saksan peliarkisto (Deutsches Spielearchiv), Baijerin Haarin peliarkisto (Bayerisches Spiele-Archiv Haar), Kansallisarkisto ja Kansalliskirjasto, kaupalliset tahot, kuten lautapelijulkaisijat, lautapelien jälleenmyyjät ja lautapelien digitaalisia versioita tarjoavat tahot, sekä voittoa tavoittelemattomat tahot, kuten maksuttomat online-pelialustat, lautapeliblogit, lautapelitutkijat ja Lautapeliopas.

Taulukko 7. Lautapeliien RDA-kuvailu. Pääasiallisina lähteinä on käytetty Kansalliskirjaston MARC-sovellusohjetta (Kuvailevan metatiedon asiantuntijaryhmä 2021) ja Peliien RDA-ohjetta (Peltonen 2021), joita on täydennetty taulukkoon merkityillä muilla lähteillä. ”Ind 1” tarkoittaa indikaattoria 1 ja ”ind 2” indikaattoria 2.

Kenttä	ind 1	ind 2	Kuvaus
000/06			Tallennetyyppi. Merkkipaikoittain: 00-04 = tietueen pituus (päivittyy automaattisesti) 05 = tietueen tila, esim. n = uusi tai c = korjattu 06 = r, eli tietueen tyyppi on esine 07 = m, eli tietueen bibliografinen taso on monografia 08 = tyhjä # 09 = a, eli tietueen merkistö on UCS/Unicode (UTF 8) 10 = indikaattorien määrä (päivittyy automaattisesti) 11 = osakenttäkoodin pituus (päivittyy automaattisesti) 12-16 = tietojen kantaosoite (päivittyy automaattisesti) 17 = 4, eli koodaustaso on välitaso (Melinda) 18 = i, eli ISBD 19 = moniosaisen julkaisun tietueen taso, jätetään tyhjäksi monografiaa kuvailtaessa 20-23 = kirjauskartta ”entry map” (päivittyy automaattisesti)
001			Tietueen kontrollinumero. Päivittyy automaattisesti.
003			Tietueen kontrollinumeron tunniste. Päivittyy automaattisesti.
005			Viimeisen päivityksen ajankohta. Päivittyy automaattisesti.
007			Ulkoasua koskevat informaatiokoodit. Merkkipaikoittain: 00 = z, eli aineistoluokka on määrittelemätön 01 = u, eli aineiston erityismääre on määrittelemätön Kenttä näyttää aina samalta: 007 zu
008			Informaatiokoodit. Merkkipaikoittain: 00-05 = luontipäivä muodossa vvvkpp 06 = s, jos julkaisuvuosi on yksi; t, jos on julkaisuvuosi ja tekijänoikeusvuosi erikseen 07-10 = julkaisuvuosi 1 vvvv 11-14 = julkaisuvuosi 2 tai 9999, jos on päivittyvä eli jatkuva julkaisu (Kansalliskirjasto 2009). 15-17 = julkaisumaa MARC21 Maakoodit-listalta.

			<p>22-31 = täytemerkkejä </p> <p>32 = täytemerkki </p> <p>33 = g, eli visuaalisen aineiston tyyppi on peli</p> <p>34 = täytemerkki </p> <p>35-37 = MARC21 kielikoodi teoksen kielen mukaan. Jos pelissä on säännöt suomeksi, laitetaan fin. Jos ei ole suomeksi, mutta on englanniksi, niin eng. Jos pelissä ei ole kieltä, niin und.</p> <p>38 = tyhjämerkki #</p> <p>39 = luetteloiva organisaatio (ISIL), esim. Kansalliskirjasto on #, luettelointiyhteistyö on c, Helsinki on d (Kansalliskirjasto 2021.)</p>
020			<p>ISBN, mikäli sellainen on</p> <p> a pelkkä tunnus, myös viivat, jos niitä on, X tulee isolla, jos sellainen on;</p> <p> q kustantaja, osamerkintä</p> <p> c hinta, jos halutaan merkitä</p> <p> z virheellinen ISBN-tunnus, jos sellainen on</p>
024	3	#	<p>Muut standarditunnukset</p> <p> a "EAN- tai GTIN-tunnus" eli viivakoodi.</p>
028	5 6	1 1	<p>Julkaisijan tunnus:</p> <p>muu julkaisijan tunnus</p> <p>jakajan tunnus</p> <p> b julkaisija</p> <p> a julkaisutunnus</p> <p>Joillain pelijulkaisijoilla on sisäiset kataloginumeronsa omille peleilleen. Kataloginumero merkitään kenttään 028 a ja kyseinen pelijulkaisija kenttään 028 b, esimerkiksi 028 51 b Mayfair Games a 3061 (McCulloch 2017.)</p>
035			<p>Järjestelmän tuottama kontrollinumero.</p> <p>Päivittyy automaattisesti.</p>
040			<p>Luetteloiva organisaatio</p> <p> a Alkuperäinen luetteloiva organisaatio (ISIL-tunnus), ei saa muokata!</p> <p> b luettelointikieli, esimerkiksi fin tai swe</p>

			<p> e rda, eli kuvailukäytäntö d tietuetta muokkaava organisaatio</p> <p>Kenttä näyttää aina samalta tietyssä kirjastossa, mikäli kuvailua tehdään siellä vain yhdellä kielellä.</p>
041	# tai 0 tai 1	# tai 7	<p>Kielikoodi</p> <p>1. indikaattori on käänösindikaattori: # = tieto puuttuu 0 = ei ole käänös tai sisällä käänöstä 1 = on käänös tai sisältää käänöksen</p> <p>2. indikaattori on koodin lähde: # = MARC21-kielikoodi 7 = muu lähde, merkitään osakenttään 2</p> <p> a pelin kielet g liiteaineiston kieli h alkukieli, jos sisältää käänöksiä 2 muu lähde tiedoille kuin teos itse, jos sellainen on</p> <p>Esimerkiksi englanninkielinen peli, jossa on englanninkieliset ohjeet: 041 0# a eng g eng Peli, jossa on ohjeet kielillä suomi, ruotsi, tanska ja norja ja pelin alkukieli ei ole tiedossa: 041 1# a fin a swe a dan a nor h und</p>
084			<p>Luokitus.</p> <p>Joko yleisesti 79.81, mikäli mikään tarkempi kuvaus ei sovi kyseiseen peliin: a 79.81 2 ykl</p> <p>Tarkemmat käytössä olevat luokat: 79.811 shakki 79.812 korttipelit 79.813 seurapelit, seikkailupelit ja roolipelit 79.814 tietokilpailut, päättelytehtävät 79.815 liveroolipelit, larppaus</p>
100	0 tai 1 tai 3	#	<p>Pääkirjaus, henkilön nimi. (Huom. Vain 100 <u>tai</u> 110.)</p> <p>1. indikaattori: 0 = nimen osien järjestys suora 1 = nimen osien järjestys käänteinen 3 = suvun nimi</p> <p>2. indikaattori # a henkilön nimi, e designer.</p>

			<p>100-kenttään kirjataan lautapelin suunnittelijan nimi. Kenttä on uusille lautapeleille yhtä tärkeä kuin kirjailijan nimi kirjan tietueessa tai ohjaajan nimi elokuvan tietueessa (McCulloch 2018, 2-3).</p> <p>Esimerkiksi Tsuro-lautapeli, jonka suunnittelija on Tom McMurchie: 100 1# a McMurchie, Tom, e designer.</p>
110	0 1 2	# # #	<p>Pääkirjaus, yhteisönnimi. (Huom. Vain 100 <u>tai</u> 110.)</p> <p>nimen osien järjestys käänteinen hallintoalueen nimi (julkishallinnollinen tai kirkollinen yhteisö) nimen osien järjestys suora a yhteisönnimi, e designer.</p>
130	0-9	#	<p>Ensisijainen nimeke eli pelin nimi. Käytetään, jos peli on käänös, julkaistu aiemmin eri nimellä (katso kenttä 246) tai jos on olemassa useita samannimisiä teoksia.</p> <p>0-9 on ohitettavien merkkien määrä. Joissain kielissä, kuten saksassa ja englannissa käytetään sanojen edessä artikkelieita, kuten <i>die</i> tai <i>the</i>, jotka ohitetaan suomenkielisessä luetteloinnissa.</p> <p> a Nimeke</p>
245	0 tai 1	0-	<p>Nimeke- ja vastuullisuusmerkintö</p> <p>1. indikaattori: 0 = pääkirjaus nimekkeestä (ei 100-kenttää) 1 = lisäkirjaus nimekkeestä (on 100-kenttä)</p> <p>2. indikaattori: ohitettavien merkkien määrä</p> <p> a Päänimeke (versioiden, osien ja lisenssien nimet) b Muut nimeketiedot c Vastuullisuusmerkinnöt</p> <p>Esimerkiksi 245 10 a Star Wars : b Outer rim / c game design by Corey Konieczka with Tony Fanchi</p>
246	1 1 1	3 4 8	<p>Muut nimekkeet = variantit, vaihtoehtoiset nimekkeet tai lyhenteiden, symbolien ja numeroiden avatut muodot. Myös aineiston ulkopuolelta saatu tieto. Artikkelit, esimerkiksi <i>the</i>, jätetään pois.</p> <p>toinen / varianttinimeke kansinimeke selkänimeke</p>

	1 3 3 3	# 0 1 #	<p>vaihtoehtoinen nimeke alanimeke tai osan nimeke rinnakkainen päänimeke muu nimeke, esimerkiksi avattu muoto</p> <p> a Päänimeke f Julkaisuaika tai numerointi i Näyttöteksti (Metatietosanastosta)</p> <p>Jos indikaattorit ovat 1# tai 3#, i tulee ensin ja sitten vasta a ja f.</p> <p>Esimerkiksi 246 1# i Julkaistu aiemmin nimellä: a Catanin uudisasukkaat</p> <p>Monet lautapelit tunnetaan useilla eri nimillä. Pelin muut nimekkeet kannattaa tarkistaa pelin BoardGameGeek-sivulta. (McCulloch 2018.)</p>
250			<p>Painosmerkintö a Siinä muodossa, kuin se lukee.</p>
260			Kenttää ei käytetä! Käytä kenttää 264.
264	# # # # #	0 1 2 3 4	<p>Huomautus tuotanto-, kustannus-, jakelu-, valmistus-, ja tekijänoikeustiedoista. Jäljennetään suoraan aineistosta.</p> <p>Tuotantotiedot Julkaisutiedot Jakelutiedot Valmistustiedot Copyright-vuosi</p> <p> a Paikka : b tekijä, c aika.</p>
300	#	#	<p>Ulkoasu.</p> <p> a = Laajuus tai kesto, esimerkkejä: a 1 lautapeli a 1 lautapeli (useita osia kotelossa) a 100 pelikorttia</p> <p> e = Liiteaineisto, esimerkkejä: e 2 sääntövihkoa (12, 15 sivua) e 1 sääntövihko</p> <p>300-kenttään luetellaan a-kenttään siis, että kyseessä on esimerkiksi lautapeli tai korttipeli ja e-kenttään sääntövihkojen määrä ja mahdollisesti myös niiden sivumäärät.</p>
336	#	#	<p>Sisältötyyppi. Kenttä näyttää aina samalta.</p> <p>Lautapeli: a kolmiulotteinen muoto b tdf 2 rdacontent</p>

	#	#	Korttipeli: a stillkuva b sti 2 rdacontent
337	#	#	Mediatyyppi. Kenttä näyttää aina samalta. a käytettävissä ilman laitetta b n 2 rdamedia
338	#	#	Tallennetyyppi. Kenttä näyttää aina samalta. Lautapeli: a objekti b nr 2 rdacarrier Korttipeli: a kortti b no 2 rdacarrier
490	0 1	# #	Sarjamerkintö. Sarjasta ei hakumuotoa kentässä 800/810/830. Sarjasta on hakumuoto kentässä 800/810/830. a Sarjan/alarajan nimi ja/tai numero (siinä muodossa, kuin se on ilmoitettu lähteessä).
500	# # # # #	# # # # #	Yleinen huomautus. a Lisäpainokset a Pelaajien lukumäärä a Pelin kesto a Pelilauta, ohjeet ja komponentit a Mekaniikat Esimerkiksi Menolippu: 500 ## a Lisäpainokset: 2018. 500 ## a 2-5 pelaajalle 500 ## a Pelin kesto 30-60min 500 ## a Mekaniikat: draftaus, kädenhallinta, reitinrakennus, settien keräys 500 ## a Pelilauta, 240 junavaunua, 110 vaunukorttia, 30 menolippua, 1 pisteytysohje, 5 pistemerkkiä, ohjeet 500-kenttään tulevat kaikki pelin ominaisuuksia ja kategorioita, kuten teemaa, pelimekaniikkoja, kohderyhmää tai genreä kuvailevat sanat, joita ei löydy YSO:sta, SLM:stä tai YKL:stä.
508			Pelin kehittäjän tieto, jos sitä ei ole 245 c -kentässä.
520			520-kenttään voi kirjoittaa tiivistelmän pelin juonesta esimerkiksi kopioimalla sen pelilaatikosta tai BoardGameGeekistä (McCulloch 2018).

521	1	#	Ikäsuositus tai kohdeyleisö (lastenpelit, perhepelit, harrastajapelit). siinä muodossa, kuin se lukee pakkauksessa.
538			Huomautus järjestelmävaatimuksesta, esimerkiksi joissain lautapeleissä tarvitaan pelin omaa puhelinsovellusta.
546	#	#	Lautapelin sääntökirjojen kielet. Esimerkiksi: a suomi, ruotsi, tanska, norja
630			Lisenssipelien lisenssit. Esimerkiksi 630 04 a Angry Birds. (McCulloch 2018.)
650	#	7	Kontrolloidun asiasanaston asiasana. a yso-sana 2 yso/fin 0 yso-sanana URI Tähän kenttään kirjataan yksitellen kaikki pelin ominaisuuksia tai kategorioita, kuten teemaa, mekaniikkoja, genreä tai kohderyhmää kuvailevat sanat, jotka löytyvät YSO:sta.
653			Kontrolloimaton hakuterminä. Kenttää ei suositella, käytä mieluummin kenttää 500.
655	#	7	Aineiston lajityyppi/muoto hakuterminä a slm-sana 2 slm/fin 0 slm-sanana URI Tähän kenttään kirjataan yksitellen kaikki pelin ominaisuuksia tai kategorioita, kuten teemaa, mekaniikkoja, genreä tai kohderyhmää kuvailevat sanat, jotka löytyvät SLM:stä.
700	0 tai 1 tai 3	#	Lisäkirjaus, henkilönimi 1. indikaattori: 0 = nimen järjestys suora 1 = nimen järjestys käänteinen 3 = suvun nimi a Henkilönimi e suhdetermi Suhdetermi poimitaan Metatietosanastosta. Lautapeleihin sopivat esimerkiksi termit: e alkuperäisidean luoja e graafinen suunnittelija
710			Lisäkirjaus, yhteisönimi

	0 tai 1 tai 3	#	<p>1. indikaattori: 0 = nimen järjestys suora 1 = nimen järjestys käänteinen 3 = suvun nimi</p> <p> a Yhteisönimi e suhdetermi</p> <p>Suhdetermi poimitaan Metatietosanastosta. Lautapeleihin sopivat esimerkiksi termit: e alkuperäisidean luoja e graafinen suunnittelija e julkaisija</p> <p>710 on harrastajalle tärkeä kenttä, sillä lautapeliharrastajat fanittavat myös julkaisijoita samaan tapaan, kuin elokuvaharrastajat fanittavat tiettyjä tuotantoyhtiöitä. He osaavat odottaa tietyltä julkaisijalta tietynlaisia pelejä. (McCulloch 2018, 2-3.)</p>
730	0-9	# tai 2	<p>Lisäkirjaus yhtenäistetty nimeke. Kenttää käytetään esimerkiksi silloin, jos teoksen pohjana on toinen teos tai teos sisältää jonkin toisen teoksen.</p> <p>1. indikaattori ohitettavien merkkien määrä</p> <p>2. indikaattori # = tieto puuttuu 2 = analyyttinen kirjaus</p> <p> a yhtenäistetty nimeke g muut tiedot, joita ei voida merkitä muihin osakenttiin k muotoa kokoava nimeke n numerointitieto, kuten teoksen osan numero p teoksen osan nimeke i tieto suhteesta (Metatietosanastosta)</p> <p>Esimerkiksi Stardew Valley: The Board Game (2021) perustuu Stardew Valley -videopeliin (2016) ja tieto merkittäisiin tietueeseen seuraavalla tavalla: i Teoksen perustana: a Stardew Valley (videopeli)</p>

5.3.1 Lautapelienv kuvailun pohdintaa

Tässä luvussa käydään läpi YKL:n, SLM:n ja YSO:n nykytilanne (maaliskuun lopulla 2021) lautapelienv osalta – mitä luvussa 2.4 esiteltyjä lautapelienv ominaisuuksia ja kategoriaita voidaan kuvailla näiden kontrolloitujen sanastojen sanoilla ja mitä sanoja on tois- taiseksi tyydyttävä kirjoittamaan kontrolloimattomiin kenttiin, kuten kenttään 500. Meta- tietosanasto on lautapelienv osalta ajan tasalla. Lautapelienv raskaus, onnen määrä ja uu- delleenpelattavuus ovat ominaisuuksia, joille ei ole vakiintunutta numeerista tai sanallista asteikkoa, eikä niitä siten voida kuvailla kontrolloituihin asiasanastoihin ainakaan tois- taiseksi. BoardGameGeekistä löytää tosin käyttäjien keskimääräisen arvion pelin ras- kaudesta (weight) asteikolla 1-5, mikäli tiedon haluaa kirjata kontrolloimattomalla sanas- tolla 500-kenttään. Tieto muuttuu sitä mukaa, kun useampi pelaaja arvioi pelin raskautta. Pelien ikäsuositus, pelaajamäärä ja pelaika ovat numeerisia arvoja, jotka kaipaisivat toi- votulla tavalla toimivia kontrolloituja hakukenttiä. Toivotulla tarkoitetaan tässä yhtey- dessä sitä, että jos esimerkiksi asiakas etsii kolmelle pelaajalle sopivia pelejä, hän voisi hakea niitä kirjastonsa Finna-palvelussa ja tulos näyttäisi myös pelit, joiden pelaaja- määrä on esimerkiksi 2-4. Samoista kontrolloiduista kentistä hyötyisivät myös elokuvien ja digitaalisten pelienv kuvailijat, kun elokuvien kestot ja digitaalisten pelienv pelaajamäärät saataisiin niin ikään merkittyä kontrolloituihin kenttiin.

YKL

Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmä YKL sisältää luokan 79.81 Pelit, jolla on alaluokat: 79.811 Shakki, 79.812 Korttipelit, 79.813 Seurapelit, seikkailupelit ja roolipelit, 79.814 Tietokilpailut ja päättelytehtävät ja 79.815 Liveroolipelit, larppaus. (Finto 2021b.)

Kuten yllä olevasta luokituksesta nähdään, lautapeleillä ei ole lainkaan omaa luokkaa YKL:ssä. Sen sijaan yksittäisellä lautapelillä, shakilla, on oma luokkansa. Seikkailupelit ovat paitsi digitaalisten pelienv genre, myös lautapelienv ja roolipelienv välimaastosta löytyvä lautapelienv genre. Jostain syystä seurapelit ovat samassa luokassa seikkailupelienv ja roolipelienv kanssa. Liveroolipeleillä on oma, muista roolipeleistä erillinen luokkansa, vaikka ne ovat oikeasti roolipelienv alakäsite, yhdessä pöytäroolipelienv ja digitaalisten roolipelienv kanssa.

Lautapelit sijoitetaan tässä puutteellisessa ja jopa virheellisessä luokituksessa tarkim- paan mahdolliseen luokkaan 79.81 Pelit. Samaan luokkaan laitetaan samasta syystä

esimerkiksi palapelit ja digitaaliset pelit. Jos kirjastoon hankitaan shakki, voidaan se sijoittaa omaan luokkaansa. Partypelit ovat lautapelejä, mutta myös seurapelejä, jolloin ne voidaan sijoittaa luokkaan 79.813. Joskus näkee kirjastoja, joissa kaikki lautapelit on sijoitettu tähän luokkaan, vaikka kaikki lautapelit eivät suinkaan kuulu sinne. Kaupalliset korttipelit voidaan sijoittaa korttipelien luokkaan 79.812.

SLM

Suomalainen lajityyppi- ja muotosanasto eli SLM kuvailee teoksen muotoa ja genreä. SLM sisältää käsitteen *pelit* ja sen alta löytyvät seuraavat käsitteet: abstraktit pelit, digitaaliset pelit, fantasiapelit, kaksinpelit, kauhupelit, korttipelit, lastenpelit, lautapelit, moninpelit, muistipelit, palapelit, pelisovitukset, perhepelit, roolipelit, scifipelit, seikkailupelit, selviytymispelit, seurapelit, sotapelit, strategiapelit, taistelupelit, toimintapelit, urheilupelit, yhteistyöpelit, yksinpelit ja älykkyyspelit. Lisäksi lautapelien alta löytyy yksittäinen pelimekaniikan pohjalta määritelty alagenre, sanaselityspelit. (Finto 2021a.)

Pelit-käsitteen alta löytyvät teoksen muodot digitaaliset pelit, korttipelit, palapelit, roolipelit, ja tietenkin lautapelit. Seurapelit voivat olla näistä täysin irrallinen oma muotonsa tai päällekkäinen minkä tahansa näistä kanssa. Muistipelit sen sijaan on pelimekaniikkaan pohjaava lautapelien alagenre, joka on omana terminään pelien alla ehkä siksi, että muistipeli voi olla muodoltaan myös jokin muu kuin lautapeli. Pelien muotojen osalta sanasto on riittävän kattava.

Toisekseen pelien alta löytyy kaksi lautapelien kohderyhmää: lastenpelit ja perhepelit, mutta ei kolmatta, eli harrastajapelejä. Pelaajien määrä on kuvattu riittävän tarkasti kyseisen sanaston tarpeisiin: yksinpelit, kaksinpelit ja moninpelit. Teemaa kuvailevia termejä ovat abstraktit pelit (ei teemaa), fantasiapelit, kauhupelit, scifipelit, sotapelit ja urheilupelit. Taistelupeleistä ja toimintapeleistä ei oikeastaan puhuta lautapelien kohdalla, ne ovat enemmän digitaalisten pelien genrejä, samoin selviytymispelit. Junapelit on selkeä teemaa kuvaileva termi, joka sanastosta puuttuu.

Seikkailupelit ovat lautapeleistä puhuttaessa roolipelinomaisia lautapelejä, ikään kuin roolipelien ja lautapelien välimuotoja. Ne ovat myös digitaalisten pelien genre, jolla on hieman eri merkitys. Strategiapelit ovat varmasti lautapelien ja muiden pelien kuvailijoille hyödyllinen termi. Älykkyyspelit-termi on ennen kaikkea hämmentävä. Lautapeliä kuvaillessa puhutaan taktiikasta tai strategiasta, sekä tuurin ja taidon suhteesta pelissä, mutta

ei siitä, vaatiiko peli älykkyyttä. Lautapeliharrastajat toki toivovat, että älyä vaadittaisiin kaikissa peleissä, joka kuitenkin paradoksaalisesti poistaisi termin käyttötärpeen. Termi lienee syntynyt kuvailemaan jossain muussa kuin lautapelin muodossa julkaistuja pelejä. Yksinpelit ovat yleensä strategiapelejä, pulmapelejä, pakopelejä tai sotapelejä, kun taas kuuden tai useamman pelaajan pelit ovat lähes poikkeuksessa seurapelejä tai tietokilpailuja (Kumlander 2020, 87-97).

Lautapeliä kannalta hyödyllisiä SLM-termejä ovat siis muotoa kuvailevat lautapelit, palapelit ja korttipelit, pelin teemaa tai sen puutetta kuvailevat abstraktit pelit, fantasiapelit, kauhupelit, scifipelit ja urheilupelit, pelimekaniikkoja kuvailevat muistipelit ja sanaselityspelit, vuorovaikutusta kuvailevat yksinpelit, kaksinpelit, moninpelit ja yhteistyöpelit, kohderyhmää kuvailevat lastenpelit ja perhepelit, genreä kuvailevat seikkailupelit, seurapelit, strategiapelit ja sotapelit, sekä pelisovitukset. Ne voidaan kuvailla kenttään 655.

SLM:ään eivät vielä kuulu seuraavat hyödylliset termit: teemapelit, junapelit, 18xx-pelit, sivilisaatiopelit, 4x-pelit, kombinatoriaaliset pelit, kilpailulliset pelit, joukkuepelit, yhden häviäjän pelit, mikropelit ja harrastajapelit. Voidaan myös pohtia, halutaanko sanastoon termejä kuten kampanjapelit tai legacy-pelit, vaikka kyseisiä pelejä ei hankitakaan kirjastoon. Luolaholvauspelit ovat hyvin spesifi fantasiateemainen genre, joka on nostettu esille lautapeligenreistä kertovassa luvussa siksi, että ne ovat tällä hetkellä hyvin trendikkäitä. Toistaiseksi SLM-sanastoon vielä kuulumattomat termit kuvaillaan kenttään 500.

YSO

YSO-termin *pelit* alta löytyvät seuraavat termit: hyötypelit, joukkuepelit, kaksinpelit, lastenpelit, moninpelit; pelit sisällön mukaan: fantasiapelit, kauhupelit, muistipelit, rahapelit, roolipelit, seikkailupelit, selviytymispelit, sotapelit, strategiapelit, taistelupelit, urheilupelit, älykkyyspelit; pelit välineen mukaan: airsoft, biljardi, digitaaliset pelit, korttipelit, kuulapelit, lautapelit, mailapelit, mobiilipelit, mölkky, noppapelit, palapelit, pöytäjalkapallo, pöytäjääkiekko, snooker, tikanheitto, värikuulapeli; perhepelit, pervasiiviset pelit, scifipelit, seurapelit, yhteistyöpelit ja yksinpelit.

Lisäksi niiden alakäsitteitä ovat:

roolipelit → Aonir (peli), Astraterra (peli), HeroQuest (roolipeli), liveroolipelit, World of Warcraft (peli)

seikkailupelit → Minecraft (peli), pakopelit

strategiapelit → Minecraft (peli), shakki, World of Warcraft (peli)

yksinpelit → pasianssit

lautapelit:

abstraktit pelit, Afrikan tähti (peli), Monopoli (peli), sanaselityspelit, tammipeli

abstraktit pelit → go, shakki

hyötypelit → oppimispelit

joukkuepelit → rullakiekko

korttipelit → bridge, keräilykorttipelit, pasianssit, pokeri, skruuvi, tuppi (peli)

pokeri → nettipokeri

(Finto 2020.)

Lautapelienn kannalta tärkein YSO-termi on tietenkin lautapelit. Tärkeitä ovat myös muussa muodossa olevat lautapelienn sukulaispelit, kuten korttipelit, roolipelit, seikkailupelit, noppapelit, palapelit ja seurapelit. Lautapelienn pedagogisia ominaisuuksia voi kuvailla sanoilla hyötypeli tai oppimispeli. Lautapelienn sosiaalisia konnotaatioita ja pelaajamääriä voi kuvailla sanoilla: joukkuepelit, kaksinpelit, moninpelit, yhteistyöpelit ja yksinpelit, sekä tavallaan myös termillä seurapelit. Kohderyhmistä löytyy tästäkin sanastosta lastenpelit ja perhepelit, mutta ei harrastajapelejä. Teemoista edustettuina ovat fantasia-pelit, kauhupelit, sotapelit, urheilupelit, ja scifipelit. Junapelit puuttuvat jälleen. Pelimekaniikoista on edustettuna vain muistipelit. Yksittäisiä pelejä on nostettu esille, mikä on tunnetuimpienn pelienn kohdalla täysin hyväksyttävää. Esimerkiksi shakista ja gosta on olemassa niin paljon kirjallisuutta, että ne on hyväkin nostaa omiksi termeikseen. Sanaselityspelit ja tammipelit ovat tietynyyllisiä pelejä, joiden nostaminen omiksi termeikseen on hyväksyttävää.

YSO-sanastolla tulisi saada kuvailtua pelienn teema, mekaniikat, vuorovaikutuksen tyyppi ja kohderyhmä. Genret kuuluvat SLM-sanastoon. YSO-termit kuvaillaan 650-kenttään. Sanoja saa poimia mistä tahansa YSO-sanaston sisältä, myös muualta kuin pelit-termin alta. Pelienn teemaa kuvailevia sanoja lienee kaikkein helpointa löytää. Teeman kuvailemiseksi katsotaan pelienn kantta, ja luetaan pelienn ohjeita ja BoardGameGeek-sivua. Myös

pelin mekaniikat on helpointa katsoa pelin BoardGameGeek-sivulta ja kääntää sitten suomeksi esimerkiksi tämän opinnäytetyön liitteenä olevan englanti-suomi-lautapelisana-
kirjan avulla. Niitä oppii aineisto-osaamisen syventyessä tunnistamaan pelin sää-
nöistä itsekin. Koska mekaniikkoja saa poimia myös muualta kuin *pelit*-termin alta, kent-
tään 650 voidaan kirjoittaa *muistipelin* lisäksi esimerkiksi *huutokauppa*, *lahjonta*, *liittou-
tumat*, *neuvottelut*, *näyttelemineen*, *omistus*, *simulointi* tai *äänestäminen*. Myös *kartat* ja
miniatyyrit ovat YSO-termejä, mikäli nämä komponentit halutaan nostaa esille pelin tietu-
eessa.

Tässä joitain pelimekaniikkaa kuvailevia sanoja, joita ei ole vielä sisällytetty YSO:on, eli
joita saa käyttää vain 500-kentässä: *aikarata*, *alue-enemmistöt*, *aluehallinta*, *fyysinen
toiminta*, *heitä ja liiku*, *hyötymerkki*, *kaappauspeli*, *kaupankäynti*, *kehityspuut ja radat*,
kiinteä määrä kierroksia, *kiinteä määrä tapahtumia*, *kiipeämispelit*, *kilpajuoksu*, *komen-
tomerkit*, *kukkulan kuningas*, *kädenhallinta*, *laattojenasettelu*, *mancala*, *minikartta*, *mo-
dulaarinen pelilauta*, *neppaaminen*, *nopeuspelit*, *nouda ja toimita*, *onnenkoetus*, *pakan-
rakennus*, *pelaajaeliminaatio*, *piilotettua tietoa*, *pisteytä ja nollaa*, *pöytäminen*, *reaaliai-
kaiset pelit*, *resurssien kulumineen*, *salainen joukkojen asettelu*, *settien kerääminen*, *tab-
leau-rakennus*, *taponvarastus*, *tasapelisäännöt*, *tavoitteiden suorittaminen*, *todennäköi-
syyksien hallinta*, *toiminnonvalinta*, *toimintojen palautus*, *toimintojonot*, *toimintopisteet*,
tuntematonta tietoa, *työläistenasettelu*, *uuvutuspeli*, *vaihteleva alkuasetelma*, *vaihteleva
vaiheiden järjestys*, *vaihtelevat pelaajavoimat*, *valtakunnanrakennus*, *verkoston rakenta-
minen*, *voittopisteet*, *alueliikkumineen*, *heksaruudukko*, *kolmiulotteinen liikkumineen*, *ku-
violiikkumineen*, *liikkumispisteet*, *pisteestä pisteeseen -liike*, *rataliikkumineen*, *ruudukkoliik-
kumineen*, *huutokaupattava vuorojärjestys*, *kiertävä aloitusvuoro*, *kiinteä vuorojärjestys*,
ominaisuuteen perustuva vuorojärjestys, *passausvuorojärjestys*, *roolivuorojärjestys*, *sa-
tunnainen vuorojärjestys* ja *vaatimusvuorojärjestys*. Tarvittaessa sanan perään voi kont-
rolloimattomassa kentässä laittaa sulkuihin sanan 'pelimekaniikka', jos pelkää jonkun
sekoittavan sen esimerkiksi pelin teemaan, esimerkiksi *kehityspuut ja radat (pelimeka-
niikka)*.

Pelin vuorovaikutuksen tyyppin voi päätellä esimerkiksi lukemalla pelin ohjeita, etenkin
pelin alkua ja loppua. Jakaudutaanko pelin alussa esimerkiksi joukkueisiin tai ilmaisi-
taanko, että pelaajat toimivat yhdessä saavuttaakseen jotain? Kun peli päättyy, kuinka
moni sen voittaa? Tiedon löytää joskus myös pelin BoardGameGeek-sivulta mekanis-
meista. YSO:sta löytyvät vuorovaikutusta kuvaavat termit yksinpelit, kaksinpelit, monin-
pelit, joukkuepelit ja yhteistyöpelit. YSO:sta puuttuvat kaksi vastaan yksi -pelit,

huijaripelit, kilpailulliset pelit, petturipelit, salaiset roolit, sosiaalinen päättely ja yhden häviäjän pelit. Lastenpelit ja perhepelit ovat pelin kohderyhmää kuvaavia YSO-termejä, kun taas harrastajapelit ei ole YSO-termi, vaan se tulee merkitä kontrolloimattomaan kenttään 500.

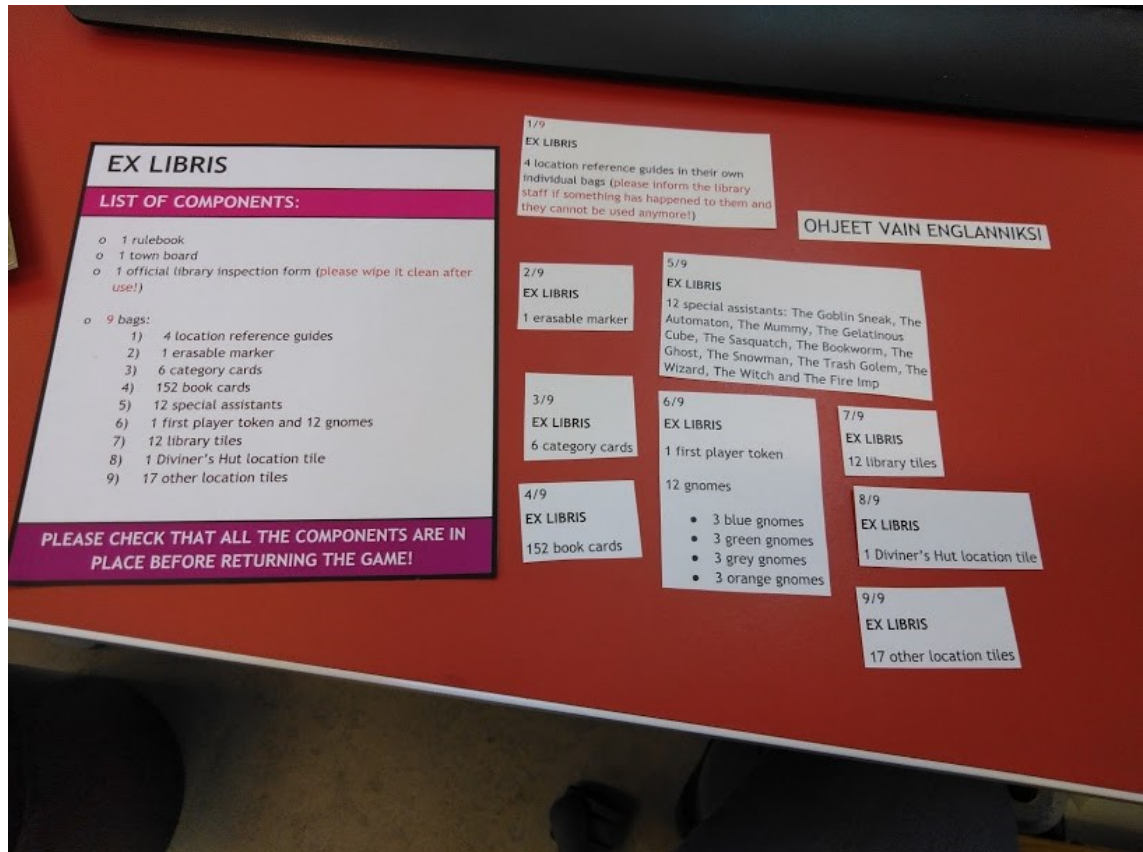
5.3.2 Sisältöohjeiden tekeminen

Sisältöohje on tarpeellinen pelin lainanneelle asiakkaalle, peliä tarkistavalle virkailijalle, sekä heidän väliselle vuorovaikutukselleen, mikäli jokin pelin komponenteista katoaa. Ennen sisältöohjeen tekemistä peli tulee luetteloida ja kuvailla. Muovitus tapahtuu yleensä käytännön syistä tässä vaiheessa, vaikka sisältöohje olisikin hyvä tehdä ennen kuin peliin on tehty mitään pysyviä muutoksia, kuten muovitusta. Pelistä on helpompi tehdä reklamaatio osien puuttuessa, mikäli siihen ei ole tehty muutoksia. Joskus pelin mukana tulee mainoksia julkaisijan muista peleistä. Niitä ei kirjata sisältöohjeeseen tai laiteta pelin mukana asiakkaalle.

Helmet on tehnyt hyvät kuvalliset ohjeet lautapelien muovitukseen (Helmet Tabletop 2021a). Aina pelin koteloa ei edes kannata muovittaa, jos kansi ei mahtuisi sen jälkeen kiinni tai lähtisi kunnolla auki. Muovituksen jälkeen peliin liimataan infotarra ja signum ja muovitetaan ne. Infotarra tulee pelin kanteen sellaiseen kohtaan, ettei se peitä mahdollisesti kannessa olevia peliä koskevia tietoja, kuten pelin kestoa tai pelaajamäärää. Signum tulee lautapelien kannen sivuun samoin päin kuin lautapeli on hyllyssä (vaaka- tai pystysuunnassa). Mikäli pelejä säilytetään pystyasennossa, signum kannattaa myös sijoittaa kaikissa kirjaston lautapeleissä kotelon samalle puolelle, että lautapelien sivussa oleva pelin nimi on aina samoin päin. RFID-tarran sijoittelu riippuu hieman tarran tyypistä ja kirjastosta, mutta ainakin Turussa tarra liimataan lautapelin kannen sisäpuolelle samaan kulmaan infotarran kanssa. Hyvin pienessä kotelossa tarra ja sisältöohje eivät välttämättä mahdu molemmat kotelon kannen sisäpinnalle. Näissä tapauksissa RFID-tarran voi liimata esimerkiksi pelikotelon pohjan sisäpuolelle, komponenttien ja mahdollisen insertin alle.

Joskus peleissä tulee hyvät insertit eli sisäiset lokerikot mukana, joskus taas ei. Inserttejä voi ostaa tai askarrella itse esimerkiksi kapalevystä tai 3D-tulostamalla. Malleja löytää internetistä, esimerkiksi BoardGameGeekistä. (Sankari 2018.) Yhdessä inserttien kanssa tai ilman niitä voidaan käyttää myös erikokoisia minigrip-pusseja, joihin komponentit jaotellaan pelin kannalta järkevästi. (Saari 2008b; Lautapelit.fi 2021b.)

Seuraava teksti perustuu opinnäytetyön kirjoittajan omiin kokemuksiin lautapeliin sisältöohjeiden tekemisestä. Hän teki niitä ammattiharjoittelunsa aikana Turun pääkirjastossa noin 70 kappaletta. Satunnaiset muut lähteet on merkitty kyseisten lauseiden kohdalle. Ohjeita on tarkoitus soveltaa tarvittaessa sopivaksi eri kirjastoihin.



Kuva 45. Ex Libris -pelin sisältöohje. Vasemmalla näkyvä "värilaatikko" tulee lautapelin kannen sisäpuolelle ja oikealla näkyvät "pussilaput" muovitetaan jokainen kiinni yhteen minigrip-pussiin. Ohjeet vain englanniksi -lappu muovitetaan infotarran yläpuolelle peliin, jossa ei ole suomenkielisiä ohjeita.

1. Ensimmäisenä tarkistetaan, onko pelissä oikeankieliset ohjeet. Tieto löytyy pelin luetelointitietueesta, kentästä 546\$. Mikäli kirjastossa on käytössä kellutus, on käytännöllistä merkitä tässä vaiheessa järjestelmään myös tieto, että peli ei kellu.

2. Seuraavaksi selataan Helmetin sisältöohjeet siltä varalta, että siellä on jo valmis sisältöohje (Helmet Tabletop 2021b). Valmiin sisältöpohjan kanssa työskentelyyn riittää, että lasketaan, onko laatikossa ne osat ja se määrä osia, mitä valmiissa sisältöpohjassa lukee.

3. Mikäli valmista sisältöpohjaa ei ole, sellainen tulee tehdä. Otetaan niin ikään Helmetin suunnittelema ja muille jakama tyhjä pohja, suomenkieliseen peliin suomenkielinen ja englanninkieliseen englanninkielinen (Helmet Tabletop 2021c). Mikäli muunkielisiä pelejä on hankittu, kannattaa niille muokata omat pohjat myös. Kopioidaan pohja uudeksi tiedostoksi ja kirjoitetaan kopioon, ei alkuperäiseen. Otetaan mallia valmiista pohjista ja kirjataan sisältöohjeeseen niiden mallin mukaan pelin nimi (katso kirjastojärjestelmästä oikea kirjoitusasu).

4. Otetaan pelin ohjekirja ja aletaan käymään osia läpi. Kirjataan pohjaan, mitä osia pelissä on ja montako niitä on. Kaikki pienet ja monilukuiset osat laitetaan oikeankokoisiin pusseihin, suuremmat voi jättää irralleen. Kirjataan sisältöohjeeseen, millaiseen ratkaisuun päädyttiin. Jos osat eivät mahdu laatikkoon pussitettuna, niitä ei tarvitse välttämättä pussittaa. Insertit voi jättää paikalleen tai poistaa, jos osat sopivat laatikkoon paremmin ilman sitä. Pussien sisältöjä ei ole pakko kirjoittaa tarkkaan värilaatikkoon, kunhan kirjoittaa pussin numeron ja sisällön yleisellä tasolla.

Osien kuvat ovat monesti ohjeissa, mutta jos ne eivät ole, kannattaa kokeilla Googlen kuvahakua, YouTubea ('unboxing' on hyvä hakutermi) tai BoardGameGeekin tai Lautapelioppaan keskustelupalstoja. Kirjataan ohjeeseen, miten osa tunnistettiin, etteivät muut ihmettele tulevaisuudessa samaa. Pussitetaan komponentit asiakkaan kannalta mielekkäästi (eli siten, että tiettyjen osien löytäminen on helppoa ja pelin aloittaminen mahdollisimman vaivatonta). Ennen punchausta kannattaa miettiä, onko punchattavat osat helpompi laskea ennen vai jälkeen punchauksen. Paperilehtiöt kannattaa skannata. Jos paperilehtiö myöhemmin loppuu, voidaan peli ottaa "korjattavaksi" ja tulostaa lisää sivuja kyseiseen lehtiöön. Yksittäisen paperin voi myös laminoida, jos kokee sen tarpeelliseksi. Laminoidun sivun kulmat kannattaa pyöristää. Kasattavat osat ja komponentteihin liimattavat tarrat saa jättää ensimmäisen asiakkaan hoidettavaksi tai kasata/liimata itse. Joskus osan kasaushjeet tulevat pelin mukana, joskus internethaku on paikallaan.

Monet kirjastot ovat sitä mieltä, että osien laskeminen ja punchaus voidaan jättää pelin ensimmäiselle lainaajalle. Kannattaa kuitenkin miettiä kahdesti, sillä mitä sitten tehdään, jos pelistä puuttuu suuri määrä osia ja pitää tehdä reklamaatio, mutta peli on jo kierrossa? Ja kun osat kerran lasketaan itse, niin sama ne on laittaa pusseihinkin jo valmiiksi. Samalla näkee, minkä kokoiseen pussiin ne sopivat. Punchaus on sitä paitsi hauskaa (samaa tapaan kuin kuplamuovin poksauttelu), ja jälki on todennäköisemmin siistimpää, kun työ tehdään itse, eikä jätetä sitä asiakkaalle.

Jos jotain komponenttia on liian monta kappaletta, ylimääräiset voi laittaa joko pelin laatikkoon omassa pussissaan, tai lisätä ne kirjaston lautapelien varaosapankkiin. Varaosapankin perustamisesta lukee lisää lautapelien poistoista kertovassa luvussa. Jos osia puolestaan on liian vähän, yritetään osa ensisijaisesti korvata jollain. Lautapelin laatikon, ohjeiden ja komponenttien suojaus-, korjaus- ja korvausohjeet löytyvät luvusta 5.4.2. Mikäli osia puuttuu huomattava määrä tai niitä ei voida korvata, ollaan kirjaston hankintaosaston kautta yhteydessä yritykseen, jonka kautta lautapelit on hankittu. Yleensä pelistä on tehty reklamaatio ja lisäksi hankittu toinen kappale samaa lautapeliä, josta korvaavat osat on otettu. Ylimääräiset osat menevät kirjaston lautapelien varaosapankkiin. Etenkin saksalaiset yritykset ja Rio Grande Games ovat hyvämaineisia sen suhteen, että puuttuvat osat saa nopeasti ja vaivattomasti (Saari 2007, 228).

5. Järjestetään osat ja pussit järkevään järjestykseen sisältöpohjassa. Kirjoitetaan jokaisen pussin tarkempi sisältö pussilappuihin sisältöohjeen alla. Niihin tulee pelin nimi, pussin numero ja pussin sisältö. Tarkistetaan teksti vielä kerran läpi – että on muistettu merkitä kaikki tarpeellinen, että sisältöohje tai pussilaput eivät leikkaannu viereiselle palstalle tai seuraavalle sivulle ja että sisältöohje mahtuu pelin kannen sisäpuolelle ja pussilaput oikean kokosiin pusseihin kiinni. Tulostetaan yksipuolinen, värillinen tuloste. Sisältöohje muovitetaan kannen sisäpinnalle samoin päin kuin kannen kuva.



Kuva 46. Lautapelin komponentit pussilaputetuissa minigrip-pusseissa.

5.4 Käytännön asioita

5.4.1 Säilytys ja järjestys

Pelien paras säilytysasento on vaakatasossa, pinossa samankokoisten pelien kanssa. Vaakatasossa, pienemmät laatikot isojen päällä taivuttavat pikkuhiljaa isojen laatikoiden kansia sisäänpäin. (Saari 2008b.)

Kuva 47. Lautapelien paras säilytysasento on vaakatasossa, pinossa samankokoisten pelien kanssa.



Erityisiä lautapelihyllyjä on olemassa, mutta lautapeleille voi käyttää myös aivan tavallisia kirjahyllyjä. Hyllyn tulee olla kestävä, sillä lautapelit voivat olla painavia. Jos valinnanvaraa on, kannattaa valita mahdollisimman syvä hylly, että lautapelit mahtuvat siihen hyvin. (Nicholson 2015; Store my boardgames 2021.) Lautapeliharrastajien keskuudessa suosituin tapa asetella pelit hyllyyn on vaakatasoon ja samankokoisten pelien kanssa pinoon – tällä tavalla lautapelin osat pysyvät järjestyksessä laatikon sisällä, eikä pelilaatikon kansi taivu ajan kanssa. Tämä tapa järjestää pelit ei kuitenkaan sovellu kirjastoon ainakaan enää siinä vaiheessa, kun pelejä alkaa olla paljon.

Kirjastoissa loogisempaa onkin säilyttää pelejä pystyasennossa rivissä ja aakkostaa ne. Uusista lautapeleistä puhuttaessa suunnittelija on yhtä tärkeässä roolissa kuin kirjan kirjoittaja, ja lautapelit onkin asianmukaista järjestää suunnittelijan nimen mukaiseen aakkosjärjestykseen ”Sukunimi, Etunimi. Pelin nimi.” Näin harrastajat löytävät haluamansa pelin nopeammin. Mikäli suunnittelijan nimi ei ole tiedossa, voidaan käyttää pelin nimeä, kuten kirjallisuudenkin kanssa. Toisaalta lautapelin suunnittelija voidaan nähdä myös samaan tapaan kuin elokuvan käsikirjoittaja-ohjaaja, joiden elokuvat ovat tekijöistä huolimatta teoksen mukaan aakkosjärjestyksessä. Ei-harrastajia palvelee enemmän järjestäminen pelin nimen mukaan. Näin voidaan toimia esimerkiksi lastenpelien kohdalla. Pelit voidaan laittaa yksiin aakkosiin, tai voidaan laittaa esimerkiksi lastenpelit erikseen ja muut erikseen, tai lastenpelit, perhepelit ja harrastajapelit kaikki erikseen omiin aakkosiinsa. Jos halutaan, voidaan ottaa erikseen omaan kokoelmaansa tietyn julkaisijan oman kataloginumeron mukaisesti järjestetyt pelit, tai niistä voidaan tehdä erillinen lista esimerkiksi kirjaston verkkosivuille tai paperisena.

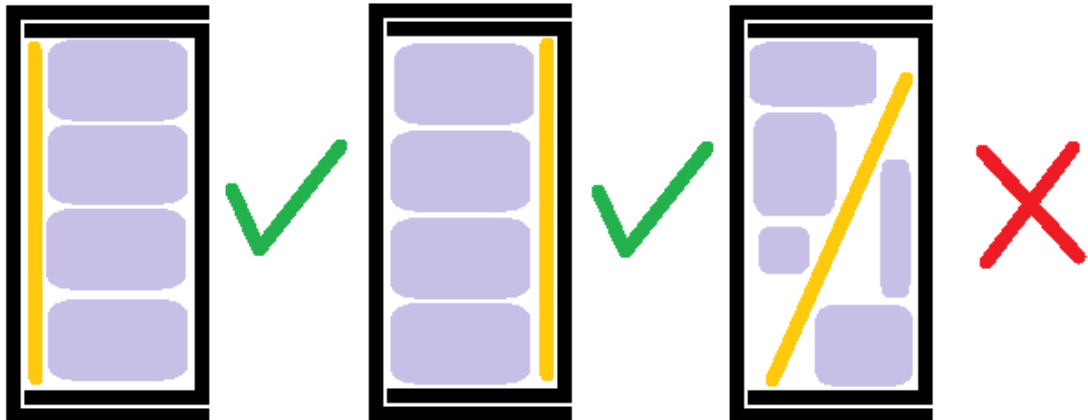
Joissain kirjastoissa, kuten Järvenpäässä, on sijoitettu kaikki lautapelit varaushyllyn viereen, toisissa, kuten Turussa, ne on jaoteltu kohderyhmänsä mukaisesti eri osastoille. Lastenosastolla pelit kannattaa sijoittaa aivan pienten lasten ulottumattomiin, etteivät he levittele osia ympäriinsä (Lehtola 2019). Tärkeintä on, että hylly sijaitsee loogisessa paikassa. Ei haittaa, vaikka kannet eivät näykään – pelaajat ovat tottuneet siihen omien kokoelmiensa kautta. (Kumlander 2020, 137-138.)

Lautapelikokoelman ei kannata kellua, sillä kelluvalle kokoelmalle tulisi olla hyllyt jokaisessa kirjastossa, minne aineistoa voi kellua. Kirjasto voi päättää, että heidän lautapelinsä tulee lainata ja palauttaa takaisin vain heidän kirjastoonsa, tai kokoelman aineisto voi olla palautettavissa myös muualle. Mikäli päädytään jälkimmäiseen ratkaisuun, tulee 1. kouluttaa kaikkien alueen kirjastojen henkilökunta lautapelien käsittelyyn ja 2. varmistaa, että hankittavien pelien laatikot eivät ole liian suuria kuljetuslaatikoihin. Mikäli mahdollista, lautapelin päälle kuljetuslaatikossa ei saisi laittaa mitään kovin paljon lautapelin kantta pienempää – se painaa kantta keskeltä alaspäin, mikä voi taivuttaa kantta pysyvästi tai jopa rikkoo sen nurkista. Jos hankkii vahingossa niin ison pelin, ettei se mahdu kuljetuslaatikkoon, sen voi laittaa käsikirjastolainaksi tai vaatia asiakkailta sen palauttamista samaan kirjastoon, kuin mistä se lainattiin.

Kirjastossa kannattaa olla paperinen lista kirjaston lautapeleistä, joka päivitetään tasaisin väliajoin, sillä siitä on verkkokirjastoa nopeampi tarkistaa, onko kirjaston valikoimissa jotain tiettyä peliä. Kirjastossa voi olla myös vinkkilistoja esimerkiksi pelaajamäärän mukaan: niihin saa käyttää Helmetin tekemiä pohjia ja listauksia peleistä löytyy esimerkiksi Lautapelioppaan artikkeleista ja BoardGameGeekistä tarkennetulla haulla (Helmet Tabletop 2021c).

5.4.2 Suojaus-, korjaus- ja korvausehdotuksia

Mikäli pelikoteloita on syystä tai toisesta pakko säilyttää pystyasennossa tulee huolehtia, että pelilauta pysyy kotelon sisällä jotakuinkin pystyasennossa. Mikäli pelilauta on vinoissa, se vääntyy ajan kanssa. Pelilauta tulee asettaa pelikotelon pohjaa tai kantta vasten ja täyttää loput kotelosta pelin muilla komponenteilla sekä tarvittaessa insertillä. Pystyasennossa säilyttäessä komponentit eivät kuitenkaan välttämättä pysy insertissä. Toisinaan pelikotelo ei pysy kunnolla kiinni, mikäli peliä säilytetään pystyasennossa tai kuljetetaan kirjastosta toiseen. Yleisin tapa estää koteloa aukeamasta on laittaa sen ympäri jättikuminauha. Tämä kuitenkin hiertää pikkuhiljaa kotelon reunoihin painaumat, tai pahimmillaan kuivuu koteloon kiinni. Perinteisiä kuminauhoja parempi vaihtoehto onkin vaatteisiin tarkoitettu leveähkö kuminauha. (Nicholson 2012m.)



Kuva 48. Pelilaudan optimaalinen sijainti pelikotelon sisällä.

Korttien säilyttämiseen parempikuntoisena on muutama eri tapa. Yksi tapa on kiinnittää ne toisiinsa kuminauhalla. Tämä kuitenkin kuluttaa korttien reunoja pikkuhiljaa. Lisäksi kuminauhat haparoituvat ajan kanssa. Myöskään korttien muovittaminen kontaktimuovilla ei ole järkevää, koska se vie todella paljon aikaa ja korttien reunat jäävät tahmeiksi (Lehtola 2019, 32). On myös olemassa erityisiä korttimuoveja, jotka ovat siis kortinkokoisia muovitaskuja, joihin jokainen yksittäinen kortti sujutetaan. Muoveja voi ostaa erikseen, mutta joskus niitä tulee pelien mukana. Muovit ovat ehkä paras tapa hienojen korttien suojelemiseen, mutta ne voivat tehdä esimerkiksi korttien sekoittamisesta tai pakan pystyssä pysymisestä vaikeaa. Korttimuovit maksavat halvimmillaan noin 2 euroa /

100 kappaletta. (Saari 2008b.) Muoveja on eri kokoisia (Saari 2007, 227). Yksi suosittu tapa on kasata korttipakat minigrip-pusseihin, joista kortit otetaan sitten esille aina, kun peliä pelataan. Kortteja varten myydään myös muovisia säilytyskotelaita, mutta ne ovat usein tavallisten pelikorttien kokoisia, kun pelissä käytetyt kortit voivat olla eri kokoisia. (Saari 2008b; Lautapelikauppa.fi 2021.)



Kuva 49. Kortit muovisessa säilytyskotelossa.

Monilla asiasta tietämättömillä kirjastolaisilla on käsitys, että lautapeliä tarkistaminen olisi työlästä. Näin ei ole, kun tarkistaminen suunnitellaan järkevästi. (Juuti 2021.) Joissain kirjastoissa laatikon sisältö tarkistetaan vain hyvin pintapuolisesti. Turussa tarkistetaan, että laatikossa ovat kaikki irtokomponentit ja pussit, jotka sisältöohjeessa lukevat, ja että kaikissa pusseissa on silmämääräisesti arvioiden oikea määrä oikeita komponentteja. Kannattaa luottaa siihen, että asiakkaat kertovat, jos komponentteja puuttuu. Samalla säästää henkilökunnan työaikaa ja vaivaa.

Lautapeliä laudat ja säännöt on tekijänoikeussuojattu. Niiden puuttuessa uudesta pelistä on tehtävä reklamaatio ja hankittava uusi peli tilalle. Ylimääräiset osat menevät kirjaston lautapeliä varaosapankkiin. Niiden kadotessa tai rikkoontuessa kirjaston kokoelmissa jo olevasta lautapelistä on hankittava uudet tilalle laillisia reittejä pitkin, eli ostamalla ne uutena tai käytettynä. Toisinaan uudet säännöt kadonneiden tilalle voi myös saada julkaisijalta ilmaiseksi ottamalla heihin yhteyttä.

Kun ollaan varmoja siitä, että jokin komponentti on nyt lopullisesti kadonnut – uuden pelin osat on laskettu useaan kertaan ja internethaku osoittaa osan puuttumisen todeksi, tai asiakas ei vain millään löydä kadottamaansa osaa – voidaan se yrittää korvata. Samoin toimitaan myös rikkinäisten komponenttien kanssa, joita ei osata korjata omin tai tuttavien voimin. Ensimmäisenä selvitetään, tuliko pelin mukana varaosia. Mikäli tuli, voidaan sillä korvata puuttuva komponentti. Myös toisen pelin mukana tullut osa voi käydä. Mikäli varaosia ei ole, tulee selvittää, voiko peliä pelata ilman kyseistä osaa. Selvitystä voi tehdä lukemalla pelin ohjeita tai etsimällä verkosta. Mikäli peliä voi pelata ilmankin,

kirjataan tieto puuttuvasta osasta sisältöohjeeseen ja lisätään huomautus kirjastojärjestelmään.

Nappuloita voi mallintaa 3D-ohjelmalla ja tulostaa kirjaston laitteilla, jos sellaisia on ja jos taidot riittävät mallinnukseen tai löytää internetistä mallin. Värivalikoima on usein rajallinen, kannattaa kysyä 3D-tulostimen omistavalta osastolta lisätietoa. 3D-skanneri on erillinen laite, jolla voi skannata esineitä ja tulostaa ne sitten 3D-tulostimella. Puuttuvan osan saa myös askarrella itse tai ulkoistaa askartelun toiselle työntekijälle. Osien korvaamisessa ja korjaamisessa saa käyttää luovuutta vapaasti! Vaihtoehtoisesti voidaan selvittää, voiko osan hankkia jostain – myydäänkö siihen varaosia (kysytään lautapeliin toimittajalta tai etsitään itse pelin julkaisijan verkkosivulta – esimerkiksi paperilehtiöt ovat kulutustavaraa, jota voi tilata lisää julkaisijalta).

5.5 Tapahtumatuotanto

Tapahtumilla on erittäin suuri rooli kirjastojen lautapelipalveluissa, sillä lautapelejä voi harvoin pelata yksin. Lautapelikerhot ja -tapahtumat ovat hyviä keinoja vastata tähän tarpeeseen. Kerhojen vetäjiksi ja tapahtumien järjestämisen avuksi kannattaa kysyä Suomen lautapeliseuran jäseniä tai muita paikallisia lautapeliharrastajia. (Litmanen-Peitsala 2009.) Pelikerho kannattaa rekisteröidä Suomen lautapeliseuran viralliseksi kerhoksi. Silloin pelikerho saa käyttöönsä yleisen kirjaston pelien lisäksi Suomen lautapeliseuran kirjaston pelit ja seura tiedottaa jäsenilleen pelikerhon olemassaolosta. (Suomen lautapeliseura 2021b.) Muutenkin kerhoa ja tapahtumia kannattaa mainostaa kirjaston omien kanavien lisäksi Suomen lautapeliseuran foorumilla ja BoardGameGeekin Finland-foorumilla. Yksi vaihtoehto oman tapahtuman järjestämiselle on osallistua valmiiseen tapahtumaan ja mainostaa siellä kirjaston toimintaa, sekä etsiä yhteistyökumppaneita ja tutustua heidän toimintaansa. Tapahtumissa pääsee verkostoitumaan ja näyttämään pelaajille, että on kiinnostunut heidän harrastuksestaan. Tärkeimmät lautapelitapahtumat esitellään luvussa 4.2.3.

Hyvä ajankohta kirjaston ensimmäiselle lautapelitapahtumalle on Peliviikko. Peliviikko ja sitä edeltänyt Pelipäivä ovat joka vuosi marraskuussa järjestettävä pelikasvatuksen teemaviikko, joka on lähtenyt kirjastojen aloitteesta. Peliviikko järjestetään samaan aikaan kuin kansainvälinen International Games Week. Suomalaiset ovat poikkeuksellisen innokkaita järjestämään toimintaa – vuonna 2020 suomalaiset tahot järjestivät yli 400 tapahtumaa Peliviikon aikana. Peliviikon tavoite on nimenomaan vähentää ennakkoluuloja ja rakentaa positiivista asennetta pelejä kohtaan. Peliviikolla kirjastoissa esitellään pelejä

sekä järjestetään peliaiheisia luentoja ja työpajoja. Jos päättää järjestää tapahtuman, kannattaa se ilmoittaa Peliviikon koordinoijalle Kaville (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti), jotta pääsee heidän tapahtumakalenteriinsa. Vuoden 2021 Peliviikko on 8.-14.11.2021. (Peliviikko 2021.) Peliviikolla palkitaan myös vuosittain Vuoden pelikasvattaja. Vuoden 2020 Vuoden pelikasvattaja -palkinnon voitti Hyvinkään kaupungin nuorisopäällikkö Mika Joensuu (Peliviikko 2020).



Kuva 50. Peliviikon logo (Peliviikko 2021).

5.5.1 Lautapelitapahtuman suunnittelu

Lautapelitapahtuman suunnittelu alkaa tapahtuman arkkityypin valinnasta. Arkkityypit löytyvät luvusta 2.4.3. Arkkityypeistä valitaan käytössä olevaan tapahtumatilaan tai oman tapahtuman tavoitteisiin sopiva arkkityyppi. Sen jälkeen valitaan, halutaanko järjestää vapaan pelin tapahtuma vai turnaus. Vapaan pelin tapahtuma on helpompi järjestäjälle ja uusille pelaajille. Turnaus on jännittävämpää, vetää paikalle kokeneempia pelaajia ja sen järjestämiseen vaaditaan, että ainakin yksi henkilökunnan jäsen tuntee pelin syvällisesti. Lisäksi turnaus kannattaa sitoa kansallisiin kilpailuihin – Suomen lautapeli-seura järjestää vuosittain esimerkiksi Carcassonnen suomenmestaruuskilpailut. (Gallaway 2009, 93-97, 109-110; Nicholson 2012k; Marjomaa & Oikkonen 2014, 15-17.)

Lisäksi voidaan päättää tapahtuman teemasta, jos sellainen halutaan. Teema voivat olla esimerkiksi kirjoihin perustuvat lautapelit ja tapahtuman yhteydessä voidaan vinkata kirjoja. Lautapelitapahtuma voi olla myös asiantuntijaluento tai työpaja, jossa suunnitellaan lautapeli tai useita lautapelejä. Paikallisten pelaajien toiveita pelitapahtumista kannattaa pyrkiä toteuttamaan kysynnän ja resurssien puitteissa. Tapahtuman idean täytyy olla selkeästi mietitty ja ilmaistu. Arkkityypin ja ottelun tai vapaan pelin tapahtuman jälkeen valitaan tapahtumassa pelattavat pelit. Niiden tulee olla tapahtuman luonteeseen sopivia pelin raskauden suhteen ja sopia useille eri kokoisille pelaajamäärille. Vapaan pelin tapahtumassa pelien tulisi olla lyhyitä ja helppoja tutustuttavia. Sopivia pelejä voi kysellä esimerkiksi lautapeliharrastajilta ja -kauppiailta. (Gallaway 2009, 93-97, 109-110; Nicholson 2012k; Marjomaa & Oikkonen 2014, 15-17.)

Ennen tapahtuman järjestämistä tulee selvittää myös paljon käytännön asioita, kuten työntekijöiden määrä, markkinointikanavat, sekä tilan järjestelyt ja paloturvallisuus. Perheille suunnatut tapahtumat kannattaa järjestää viikonloppuisin, lapsille ja nuorille suunnatut koulun jälkeen ja aikuisille suunnatut töiden jälkeen illalla, mutta ei liian myöhään. Vapaan pelin tapahtuman hyvä kesto on kaksi tuntia. Työntekijöitä tulisi olla vähintään yksi kymmentä lasta kohden lasten tapahtumassa, mutta kuitenkin kaikissa tapahtumissa vähintään kaksi. Vapaaehtoisia voi yrittää etsiä pelikerhoista esimerkiksi vetämään pelejä tapahtumaan osallistuville. Jos pelikerhoa ei löydy Suomen lautapeliseuran foorumilta, kannattaa kysellä paikallisesta yliopistosta (toisinaan siellä on erillinen lautapelikerho, mutta lautapeliharrastajia tavoittaa usein myös scifi- tai fantasiakerhon kautta) tai paikallisista lautapelikaupoista, joilla on suora yhteys lautapeliharrastajiin. Ennen tapahtumaa tulee myös tehdä tarvittavat turvallisuus selvitykset ja -suunnitelmat. (Gallaway 2009, 93-97, 109-110; Nicholson 2012k-l; Marjomaa & Oikkonen 2014, 15-17.)

5.5.2 Lautapelitapahtuman toteutus

Lautapelitapahtumatilaan kannattaa sijoittaa mukavia tuoleja jokaiselle pelaajalle, sopivan korkuisia pöytiä (jolloin istuessa kyynärpää on suunnilleen pöydän korkeudella ja jalat pöydän alla), sekä erillinen alue eväiden syömiselle. Huoneen reunoille on myös hyvä sijoittaa penkkejä ja pöytiä, joilla on päivän peleihin liittyvää kirjallista materiaalia. Pelit tulee asetella valmiiksi sopivan kokoisille pöydille, muuten ihmiset eivät uskalla koskea niihin. Laatikot avataan ja osat levitetään pöydälle pelivalmiuteen. Tilassa on oltava hyvä kattovalaistus. Mukaan kannattaa varata ylimääräistä paperia ja kyniä, sekä taloustai käsipyyhepaperia. Lähellä tulisi olla vessa ja käsienpesumahdollisuus. Jos tarjoat syötävää, sen tulisi olla kuivaa ja ei-rasvaista, kuten pretzelit tai keksit – muruset on helppo siivota pois, mutta kosteita tai rasvaisia tahroja ei. Tarjolla tulisi aina olla vettä, myös kahvi on suotavaa. Tapahtuma ei saa olla liian arkinen ja lähellä kirjaston säännöllistä toimintaa. Otteluissa tulisi olla etukäteisilmoittautuminen, yhteydenpitokanava, talon säännöt (joille otetaan pohja kirjaston säännöistä), sekä juontaja. Otteluihin voi järjestää myös katsomon ja livestriimauksen. (Gallaway 2009, 93-97, 109-110; Nicholson 2012n; Marjomaa & Oikkonen 2014, 15-17.)

Tapahtumassa tulisi olla vähintään kaksi ihmistä kirjaston henkilökunnasta, jotka sopivat työnjaon ja tauot etukäteen. Yksi työntekijöistä on sisäänheittäjä ja kahvin tarjoilija, toinen neuvoo pelien pelaamisessa ja on tarvittaessa pelaaja, jos pelaajia ei ole muuten tarpeeksi. Tilan ulkopuolelle kannattaa sijoittaa kahvitarjoilupöytä, pieniä pulmapelejä ja selkeät kyltit, joista selviää, mistä on kyse. Sisäänheittäjä tervehtii ihmisiä, kysyy

millaisista peleistä he pitävät ja ohjaa heitä sellaisten pelien ääreen. Pelejä saa myös tulla vain katsomaan, ei tarvitse pelata. Ketään ei saa pakottaa puhumaan. Pelejä vetävän työntekijän tulee tuntea pelien säännöt. Kannattaa tarjoutua opettamaan ihmiselle peli pelaamalla hänen kanssaan yksi kierros sitä – se on paljon vähemmän pelottavaa kuin kokonaiseen peliin suostuminen. Jos järjestää tapahtuman useammalle eri kohderyhmälle, kannattaa ne järjestää samana päivänä ja pitää tauko välissä. Tapahtuman loppumisesta kannattaa ilmoittaa pelaajille noin 15 minuuttia ennen tapahtuman päättymistä, että pelaajat ehtivät pelata kierroksen loppuun tai päättää mihin asti pelaavat ja lopettaa pelin siihen. (Galloway 2009, 93-97, 109-110; Nicholson 2012n; Marjomaa & Oikkonen 2014, 15-17.)

5.5.3 Lautapelitapahtuman arviointi

Tapahtumaa voi arvioida pohtimalla, saavutettiinkö tapahtumalla sille asetettu tavoite. Arvioidessa kannattaa kirjoittaa mahdollisimman tarkkaan tietoja ylös: mitä pelejä tapahtumassa oli, missä tilassa tapahtuma oli, moneltako tapahtuma oli ja montako tuntia tapahtuma kesti, millaista mainontaa tehtiin ja missä, mitä tapahtumaa tukevaa toimintaa oli samaan aikaan menossa kirjastossa, oliko päällekkäisyyttä jonkun toisen kirjastotapahtuman kanssa, montako vapaaehtoista tapahtumassa oli ja oliko heitä sopivasti, sekä tapahtuiko tapahtumassa jotain erikoista. Virheitä kannattaa aina pohtia jälkikäteen ja miettiä, miten parantaa ensi kertaa varten. (Nicholson 2012o; Marjomaa & Oikkonen 2014, 18-19.)

Yksi hyvä työkalu on tehdä aktiviteettiloki, jossa on vaakariveillä pelien nimet ja pystyriveillä tapahtuman kesto jaettuna neljään sarakkeeseen. Tapahtuman aikana joka neljänneksen lopuksi kirjataan ylös, montako ihmistä pelaa tai katsoo tiettyä peliä juuri sillä kellonlyömällä. Näin saadaan tilastotietoa suosituimmista peleistä ja kellonajoista tapahtumassa. (Nicholson 2012o.)

Tapahtumassa ja sen jälkeen kannattaa kerätä palautetta tulevaisuutta varten. Kysely tulisi järjestää siten, että ihmiset vastaavat, kun ovat lähdössä tapahtumasta. Kyselyn voi tehdä esimerkiksi Formsiin tai paperisena (tai molempiin – eri ihmiset suosivat eri metodeja palautteen antamiseen), kysellä ja kuunnella sanallista palautetta, ja/tai laittaa esimerkiksi jättikokoisen paperin huoneen seinille, johon kirjoitetaan keskelle ylös ”Kirjaston pelitapahtuma oli...”. Hyvässä kyselylomakkeessa voidaan kysyä esimerkiksi

- perustiedot, joita kirjasto kerää, kuten ikä
- mistä hän kuuli tapahtumasta
- mitä pelejä asiakas pelasi tai pyytää häntä laittamaan tapahtuman pelit parhausjärjestykseen
- mitkä ovat hänen kolme kaikkien aikojen lempipeliään
- mitä muuta hän teki kyseisenä päivänä kirjastossa kuin pelasi pelejä
- oliko hän ollut kirjaston pelitapahtumassa aiemmin
- mitä muuta kuin pelaamista hän on tehnyt kirjastossa tapahtumien välillä
- mitä hän ajatteli kirjastosta ennen tapahtumaa
- mitä hän ajattelee kirjastosta tapahtuman jälkeen
- milloin hän oli viimeksi kirjastossa ennen tätä päivää
- milloin hän aikoo tulla kirjastoon seuraavan kerran
- mitä pelejä hän haluaisi nähdä kirjastotapahtumissa
- tavoitteen arviointiin liittyviä kysymyksiä
- yleisiä kommentteja

(Galloway 2009, 113; Nicholson 2012o; Marjomaa & Oikkonen 2014, 18-19.)

5.6 Vinkkaus

Lautapeliin vinkkaus voi olla haastavaa, jos ei harrasta lautapelejä itse. Ollakseen hyvä lautapeliin vinkkaaja, kirjastolaisen täytyy tuntea uusien lautapeliin klassikot ja viimeisimmät hitit. Kannattaa pysyä ajan tasalla lukemalla esimerkiksi tämä opinnäytetyö (ja jos haluaa, kirjallisuuskatsauksessa esiteltyä kirjallisuutta) ja seuraamalla yleisesti lautapeliin kuuluvia, kuten Lautapelioppaan artikkeleita, BoardGameGeekin Top100-listan kärkeä, tärkeimpien palkintojen voittajia, sekä kiinnostavia lautapeliblogeja (esimerkiksi peliarvosteluja). Kumlanderin teettämän kyselyn (2020, 98-115) mukaan lautapeliharrastajat toivovat kirjaston järjestävän lautapelivinkkausta. Aineisto-osaamista kannattaa kehittää aktiivisesti. Vinkkauksessa kannattaa suosia perhepelejä, sillä ne sopivat kaikenikäisille ja -tasoisille pelaajille.

Kun vinkataan yksittäiselle harrastajalle, on hyvä kysyä hänen pelitaustastaan, suosikkipeleistään, miksi ne ovat hänen suosikkejaan, mistä hän ei pitänyt ja miksi, osaako hän sanoa, millainen maku hänellä on pelien suhteen ja millainen peli häntä tällä hetkellä kiinnostaisi (Galloway 2009, 75-76). Sopivien pelien pohtiminen etenee sitä mukaa, kun dialogi asiakkaan kanssa etenee ja kirjastolainen voi alkaa tehdä ehdotuksia dialogina asiakkaan kanssa. Jos vinkkauksen kohteella ei ole mitään lautapelikokemusta tai kokemuksia on pääasiassa massamarkkinapeleistä, kannattaa suositella lapselle vain lastenpelejä ja yläasteikäiselle tai sitä vanhemmalle vain perhepelejä. Harrastajapelit voi jättää suosiolla pois, sillä ne ovat hänelle liian vaikeita. Jos vinkkauksen kohteella on vähäistä pelikokemusta, kysytään, millaisia kyseiset pelit olivat, sekä mistä hän piti tai ei pitänyt

kyseisissä peleissä (Gallaway 2009, 75-76). Monesti harrastajilla alkaa muodostua oma makunsa pelien suhteen, joka voi olla esimerkiksi tietyn suunnittelijan pelit tai tiettyä mekaniikkaa käyttävät pelit. Muun muassa tästä syystä mekaniikkojen kirjaaminen pelin tietueeseen on erittäin tärkeää. Kysellään asiakkaalta hänen muista mielenkiinnonkohteistaan, jotta voidaan valikoida häntä kiinnostava teema. Onko jokin teema tai mekaniikka asiakkaalle erityisen mieleinen tai epämiellyttävä? Ei kannata rajoittaa mahdollisia suosituksia pelkästään mekaniikkoihin ja teemaan, vaan keskittyä myös siihen, millaista pelikokemusta pelaaja hakee tällä hetkellä. Tutustu pelien arkkityyppeihin luvussa 2.4.3.

Jos asiakas pitää jostain tietystä elokuvasta, tv-sarjasta, kirjasta tai digitaalisesta pelistä, ehkä siihen perustuva lautapeli voisi kiinnostaa häntä (Gallaway 2009, 75-76)? Tämänkaltaisen teemojen mukaan jaottelu löytyy BoardGameGeekistä otsikon *Browse > Families* alta. Ainakin Taru Sormusten Herrasta -kirjoista on tehty useita eri pelejä eri mekaniikoilla ja painotuksilla, Game of Thronesista on tehty raskas harrastajapeli, Breaking Badistä on lautapeli, vuonna 2020 ilmestynyt Dune-lautapeli perustuu Dyyni-kirjasarjaan ja Stardew Valley puolestaan samannimiseen digitaaliseen peliin. Salapoliisikirjoista pitävä voisi mahdollisesti pitää yksinpeleistä, joissa on arvoituksia tai petturi- tai salaisten roolien peleistä, joissa pitää arvata, kuka valehtelee.

Vinkkausta voi tehdä myös toisinpäin: jos asiakas pitää tietystä lautapelistä, hänelle voi suositella siihen liittyvää kirjallisuutta. Tietystä teemasta kiinnostunut asiakas voi haluta lukea aiheesta enemmän, esimerkiksi sotapelien pelaajaa voi kiinnostaa tutustua lempipelinsä aikakauden ja paikan historiaan, lukea erilaisista aseista tai katsoa sotadokumentteja. Myös fiktiivinen sotakirjallisuus tai hyvin tehdyt elokuvat voivat kiinnostaa häntä. (Gallaway 2009, 75-76, 78.) Fantasia-, kauhu-, tai scifiteemaisista peleistä pitävälle voi suositella aiheen mukaista spefikirjallisuutta ja -elokuvia. Kannattaa myös alkaa sisällyttää lautapelejä osaksi muita vinkkauksia.

Jos vinkataan ryhmälle, kannattaa ottaa vinkattavaksi laaja valikoima erilaisia suosittuja perhepelejä, etenkin porttipelejä. Jos vinkkauksen kohteen lautapelikokemus ei ole tiedossa, sisällytetään perhepelien joukkoon 1-2 harrastajapeliä kaiken varalta. Valitaan suhteellisen uusia ja helppoja pelejä – uusia siltä varalta, että joku vinkkauksen kohteista on hyvin aktiivinen harrastaja ja uusien joukossa voi olla hänellekin jotain uutta; helppoja siltä varalta, että joku aloittelija kiinnostuu pelistä. Kannattaa mainita harrastajapelejä vinkatessa, että ne on suunnattu kokeneemmille pelaajille.

Ennen vinkkausta on hyvä tutustua suosittuihin porttipeleihin ja seurapeleihin. Niitä löytää esimerkiksi harrastajien keskustelupalstoilta. Niitä voi myös hakea BoardGameGeekistä: Valitaan tarkennettu haku (Advanced Search) ja haetaan sieltä Average User Rating Range esimerkiksi 6-10 (käyttäjien pelille antama arvosana asteikolla 1-10 rajataan arvosanoihin 6-10) ja Average Gameplay Weight Range esimerkiksi 1-3 (käyttäjien arvio pelin raskaudesta rajataan kevyisiin peleihin). Uusien lautapeli klassikot Catan, Carcassonne ja Menolippu ovat yleisesti suosittuja porttipelejä.

Yksi joukolle vinkkauksen muoto ovat myös erilaiset pelihaasteet ja pelidiplomit. Helmet julkaisi ensimmäisen pelihaasteensa vuonna 2019, ja vuonna 2021 Lahden kaupungin kirjasto järjesti Suomen ensimmäisen pelidiplomin. Helmetin Pelihaaste on yleisluontoisia kuvauksia sisältävä lista, kuten muutkin Helmet-haasteet, eli pelattuja pelejä ei ole tarkkaan rajattu tai määritelty. Tämä keventää sekä asiakkaan suoritustaakkaa, että kirjaston taakkaa, kun kaikki Helmetin asiakkaat eivät ole lainaamassa samaa peliä yhtä aikaa. Lahden Pelidiplomi sisältää tiettyjä digitaalisia ja analogisia pelejä, joista pelaajan tulee pelata itse valitsemaansa seitsemää peliä. (Kirjastot.fi 2019; Helmet 2020a; Lastukirjastot 2020.)

Pikaohje vinkkaukseen (siltä varalta, että ei ole ehtinyt perehtyä aiheeseen ennen vinkkausta): Otetaan esiin BoardGameGeekin Top100-lista, viimeisin Lautapelioppaan vuosiaanestyksen tulos, Spiel des Jahresin sivut ja viimeisimpien vuosien Vuoden peli -voittajien listaus. Aletaan käydä listoja läpi ja poimitaan niistä perhepelit, joita oman kirjaston valikoimista löytyy. (Jos vinkkauksen kohde on lautapeliharrastajat, suositetaan sen sijaan harrastajapelejä ja otetaan paljon uutuuksia – voi olla, että he eivät ole vielä ehtineet pelata niitä.) Tutustutaan peleihin pintapuolisesti niiden kirjastotietueen avulla ja valikoidaan vinkkaukseen sopiva määrä pelejä mahdollisimman monipuolisesti. Käydään peli kerrallaan läpi niiden BoardGameGeek- tai Lautapeliopas-sivut. Kirjataan ylös faktoja: pelin nimi, vuosi, suunnittelija, pelaajamäärä, peliaika, teema, keskeisimmät pelimekaniikat, pelin tavoite (mitä pelaajat yrittävät pelissä tehdä), BoardGameGeekin sijoitus (Top20), Lautapelioppaan vuosiaanestyksen sijoitus (Top20) ja voitettut palkinnot. Jos pelin idea ei aukene vielä, vilkaistaan sääntöjä hieman. Niitä ei tarvitse osata sanasta sanaan, kunhan pelkän pelilaatikon ja esityksesi nähneen ihmisen helppoihin kysymyksiin osaa vastata. Kerrotaan pelistä yleisölle omin sanoin. Esittelyn pohjana voi käyttää esimerkiksi seuraavaa tekstiä:

”Peli X on Henkilön Y suunnittelema peli, jonka Kustantaja Z julkaisi vuonna 2018. Peliin tarvitaan näin monta pelaajaa ja se kestää näin monta kymmentä minuuttia. Sen tavoite

on sitä ja tätä, ja tavoitteeseen pyritään käyttämällä näitä pelimekaniikkoja. Teemana tässä pelissä on tuo ja tuo. Peli on suosittu, sen BoardGameGeek sijoitus on 1 ja se voitti heti ilmestymisvuonnaan sekä Spiel des Jahresin, että Vuoden peli -palkinnon. Kannattaa tutustua!” Kuvaavia sanoja voi poimia BoardGameGeekistä, esimerkiksi pelin sivulla *Weight* kertoo, onko peli kevyt (1-2) vai raskas (4-5) ja *Playing time* onko se lyhyt (alle 30 minuuttia) vai pitkä (yli 90 minuuttia). Lyhyet pelit ”toimivat hyvin täytepeleinä pidempien pelien välissä”, kevyet monen pelaajan pelit ovat ”hyviä bileisiin tai muihin illanistujaisiin” ja raskaat pelit ”sopivat paremmin harrastajille”. Sanoja voi poimia myös pelin arvosteluvideoista, kuten Lautapelioppaan artikkeleista, sillä ne ovat asiantuntevia ja valmiiksi suomenkielisiä.

5.7 Aineisto-osaaminen

Pelit ovat ihan yhtä arvokasta aineistoa kuin kirjatkin. On keskeinen mediakasvatustaito osata toimia pelien asiantuntijana. (Marjomaa 2014, 76-77.) Aineisto-osaamisessa tärkeämpää, kuin osata kaikki on tietää, mitä ei osaa (Mäyrä 2008, 11-12).

Lautapeleistä oppii parhaiten pelaamalla niitä. Alla esitellään opinnäytetyön tekijän koostama Aineisto-osaajan lautapelihaaste, jonka pelit pelaamalla saa hyvän kokonaiskuvan uusista lautapeleistä. Peliseuraa voi etsiä omasta perheestä, ystävistä, kollegoista, paikallisista pelikerhoista tai Suomen lautapeliseurauksen foorumilta, mutta myös yksinpelit hyväksytään kaikkiin niihin kohtiin, mihin ne sopivat (poikkeuksia ovat esimerkiksi yhteistyöpelit ja petturipelit). Pelejä saa myös pelata verkon kautta, jos ei toisin mainita. Tässä pelihaasteessa on vain kolme tiettyä peliä – porttipelien ja muutenkin uusien lautapeli klassikot Catan, Carcassonne ja Menolippu. Mikäli jonkin tietynlaisen pelin pelaamisesta on jo yli 15 vuotta, sitä ei lasketa (paitsi jos toisin sanotaan). Samalla pelillä saa suorittaa useamman kohdan. Kannattaa suosia perhepelejä, mikäli ei ole itse lautapeliharrastaja. Pelien tulee olla lautapelejä tai kaupallisia korttipelejä.

1. Pelaa Catania (ilmestynyt aiemmin nimellä Catanin uudisasukkaat).
2. Pelaa Carcassonnea.
3. Pelaa Menolippua.
4. Pelaa yhteistyöpelejä.
5. Pelaa kilpailullista peliä.
6. Pelaa peliä, jossa tarvitaan sosiaalisia päättelytaitoja (pelimekaniikkana on esimerkiksi bluffaus, petturi tai salaiset roolit) kasvo-
tusten toisten ihmisten kanssa.
7. Pelaa peliä, joka on BoardGameGeekin Top20-listalla.
8. Pelaa peliä, joka on voittanut Spiel des Jahresin. Myös Kinderspiel des Jahres ja Kennerspiel des Jahres hyväksytään.
9. Pelaa heitä ja liiku -mekaniikkaa käyttävää kilpajuoksupeliä. Jos olet pelannut sellaista jo elämäsi aikana, olet suorittanut tehtävän.
10. Pelaa peliä, joka käyttää kädenhallintamekaniikkaa.
11. Pelaa peliä, joka käyttää laattojenasettelumekaniikkaa.
12. Pelaa peliä, joka käyttää nouda ja toimita -mekaniikkaa.
13. Pelaa peliä, joka käyttää pakanrakennusmekaniikkaa.
14. Pelaa peliä, joka käyttää pöytäämistä ja levittämistä pelimekaniikkanaan.
15. Pelaa peliä, joka käyttää roolien valinta -pelimekaniikkaa.
16. Pelaa peliä, joka käyttää toimintopisteitä pelimekaniikkana.
17. Pelaa peliä, joka käyttää työläistenasettelua pelimekaniikkanaan.
18. Pelaa täyden informaation strategiapeliä.
19. Pelaa peliä, jossa on vaihtelevat pelaajavoimat.
20. Pelaa teemapeliä.
21. Pelaa abstraktia peliä.
22. Pelaa sivilisaatiopeliä.
23. Pelaa luolaholvauspelejä.
24. Pelaa partypelejä kasvo-
tusten toisten ihmisten kanssa.
25. Pelaa sanapeliä.
26. Pelaa peliä, joka kuuluu tietoa-arkkityyppiin.
27. Pelaa peliä, joka kuuluu strategia-arkkityyppiin.
28. Pelaa peliä, joka kuuluu toiminta-arkkityyppiin.
29. Pelaa peliä, joka kuuluu kerronnalliseen arkkityyppiin.
30. Pelaa peliä, joka kuuluu sosiaaliseen arkkityyppiin.

LÄHTEET

- Analog Game Studies 2021. Our mission. Viitattu 28.4.2021. <https://analoggamestudies.org/about/our-mission/>
- Attia, P. 2016. The full history of board games. Viitattu 25.3.2021. <https://medium.com/swlh/thefull-history-of-board-games-5e622811ce89#.l5t170gpu>
- Baker, N. 2021. 2021 board game trends. Meeple mountain. Viitattu 16.3.2021. <https://www.meeplemountain.com/articles/2021-board-game-trends/>
- Bauza, A. 2021. Antoine Bauza. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/9714/antoine-bauza>
- Beltrami, D. 2021a. Dane Beltrami. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/96049/dane-beltrami>
- Beltrami, D. 2021b. User Profile for CreussEmissary. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/CreussEmissary>
- BoardGameGeek 2016. Top female boardgame designers. Foorumikeskustelu. Viitattu 29.4.2021. <https://boardgamegeek.com/thread/1572286/top-female-boardgame-designers>
- BoardGameGeek 2021a. Ankh: Gods of Egypt. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/285967/ankh-gods-egypt>
- BoardGameGeek 2021b. Board game mechanics. Viitattu 28.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>
- BoardGameGeek 2021c. Brass: Birmingham. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/224517/brass-birmingham>
- BoardGameGeek 2021d. Brian Neff. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/80920/brian-neff>
- BoardGameGeek 2021e. Browse Board Games. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/browse/boardgame>
- BoardGameGeek 2021f. Bruno Sautter. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/51055/bruno-sautter>
- BoardGameGeek 2021g. Category: Dungeon crawler. Viitattu 28.4.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/59218/category-dungeon-crawler>
- BoardGameGeek 2021h. Civilization. Viitattu 28.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamecategory/1015/civilization>
- BoardGameGeek 2021i. Darkest Dungeon the Board Game. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/317321/darkest-dungeon-board-game>
- BoardGameGeek 2021j. Egmont Media Group. Viitattu 1.4.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/13050/egmont-media-group>
- BoardGameGeek 2021k. Frosthaven. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/295770/frosthaven>
- BoardGameGeek 2021l. Gaia Project. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/220308/gaia-project>

- BoardGameGeek 2021m. Gloomhaven. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/174430/gloomhaven>
- BoardGameGeek 2021n. Gloomhaven: Jaws of the Lion. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/291457/gloomhaven-jaws-lion>
- BoardGameGeek 2021o. Guide To BoardGameGeek. Viitattu 1.4.2021. https://www.boardgamegeek.com/wiki/page/Guide_To_BoardGameGeek
- BoardGameGeek 2021p. Jórdvik. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/193739/jorvik>
- BoardGameGeek 2021q. Klaus Teuber. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/11/klaus-teuber>
- BoardGameGeek 2021r. Knizia auction trilogy. Viitattu 29.4.2021. https://www.boardgamegeek.com/wiki/page/Knizia_auction_trilogy
- BoardGameGeek 2021s. Knizia tile-laying trilogy. Viitattu 29.4.2021. https://www.boardgamegeek.com/wiki/page/Knizia_tile-laying_trilogy
- BoardGameGeek 2021t. Linden Lake Games. Viitattu 1.4.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/37625/linden-lake-games/linkedititems/boardgamepublisher>
- BoardGameGeek 2021u. Ludovic Roudy. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/51255/ludovic-roudy>
- BoardGameGeek 2021v. Massive Darkness 2: Hellscape. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/315610/massive-darkness-2-hellscape>
- BoardGameGeek 2021w. Mask Trilogy. Viitattu 23.3.2021. https://boardgamegeek.com/wiki/page/Mask_Triology#
- BoardGameGeek 2021x. Mindwarrior Games. Viitattu 14.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamepublisher/16230/mindwarrior-games/linkedititems/boardgamepublisher>
- BoardGameGeek 2021y. Nemesis: Lockdown. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/310100/nemesis-lockdown>
- BoardGameGeek 2021z. Nick Niotis. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/125134/nick-niotis>
- BoardGameGeek 2021å. Pandemic Legacy: Season 1. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/161936/pandemic-legacy-season-1>
- BoardGameGeek 2021ä. Return to Dark Tower. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/256680/return-dark-tower>
- BoardGameGeek 2021ö. Sanoma Pro. Viitattu 1.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamepublisher/17376/sanoma-pro/linkedititems/boardgamepublisher>
- BoardGameGeek 2021aa. Series: 18xx. Viitattu 27.4.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/19/series-18xx>
- BoardGameGeek 2021ab. Star Wars: Rebellion. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/187645/star-wars-rebellion>
- BoardGameGeek 2021ac. Terraforming Mars. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/167791/terraforming-mars>

- BoardGameGeek 2021ad. The 7th Citadel. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/286063/7th-citadel>
- BoardGameGeek 2021ae. Through the Ages: A New Story of Civilization. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/182028/through-ages-new-story-civilization>
- BoardGameGeek 2021af. Tuonela Productions Ltd. Viitattu 17.3.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/7322/tuonela-productions-ltd>
- BoardGameGeek 2021ag. Twilight Imperium: Fourth Edition. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/233078/twilight-imperium-fourth-edition>
- BoardGameGeek 2021ah. Twilight Struggle. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/12333/twilight-struggle>
- BoardGameGeek 2021ai. Welcome to BoardGameGeek. Viitattu 1.4.2021. https://www.boardgamegeek.com/wiki/page/Welcome_to_BoardGameGeek
- BoardGameGeek 2021aj. Wolfgang Kramer. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/7/wolfgang-kramer>
- Brown, G. 2021. Gavan Brown. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/32887/gavan-brown>
- Childres, I. 2021. Isaac Childres. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/69802/isaac-childres>
- Chvátíl, V. 2021. Vlaada Chvátíl. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/789/vlaada-chvatil>
- Clayton, E. 2021. Where did writing begin? British Library. Viitattu 25.3.2021. <https://bit.ly/2QI77aC>
- Clerk, L. 2018. Lohikäärmeen luolassa: Fantasiapelit Tudeer Oy 1980-luvulta 2010-luvulle. Teoksessa J. Stenroos & J. Särvijärvi (toim.) 2018. Seikkailuja ja sankareita – katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen. Tampere: Tampereen museoiden julkaisuja 153, 47-62.
- Cohen, N. 2021a. Noah Cohen. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/75911/noah-cohen>
- Cohen, N. 2021b. User Profile for Bernini. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/Bernini>
- Coleman, R. 2018. Board games from the early modern to modern world. Brewminate. Viitattu 25.3.2021. <https://brewminate.com/board-games-from-the-early-modern-to-modern-world/>
- Daviau, R. 2021. Rob Daviau. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/442/rob-daviau>
- Days of Wonder 2021. About Days of Wonder. Viitattu 17.3.2021. <https://www.daysof-wonder.com/en/company/>
- des Montagnes, B. 2021. Bruno Cathala. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/1727/bruno-cathala>
- Discord 2021. Company. Create space for everyone to find belonging. Viitattu 17.5.2021. <https://discord.com/brand-new/company>

- Drögemüller, J. 2021. Jens Drögemüller. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/4300/jens-drogemuller>
- Duffy, O. 2014. Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet. The Guardian 25.11.2014. Viitattu 25.3.2021. <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>
- Engelstein, G.; Hova, G. & Rogers, S. 2021. Ludology. A podcast about the “why” of gaming. The Dice Tower Network. Viitattu 28.4.2021. <https://ludology.libsyn.com/>
- Engelstein, G. & Shalev, I. 2020. Building Blocks of Tabletop Game Design. An Encyclopedia of Mechanisms. New York: Taylor & Francis Group.
- Fantasiapelit 2021. Fantasiapelit Tudeer Oy. Viitattu 18.3.2021. <https://www.fantasiapelit.com/index.php?main=info&sub=histo>
- Feld, S. 2021. Stefan Feld. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/4958/stefan-feld>
- Finto 2020. YSO – Yleinen suomalainen ontologia. Käytettävä termi: Pelit. Viitattu 24.3.2021. <https://finto.fi/yso/fi/page/p6062>
- Finto 2021a. SLM - Suomalainen lajityyppi- ja muotosanasto. Käytettävä termi: Pelit. Viitattu 24.3.2021. <https://finto.fi/slm/fi/page/s170>
- Finto 2021b. YKL - Yleisten kirjastojen luokitusjärjestelmä. Käytettävä termi: 79.81 Pelit. Viitattu 24.3.2021. <https://finto.fi/ykl/fi/page/79.81>
- Fryxelius, J. 2021. Jacob Fryxelius. BoardGameGeek. 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/52075/jacob-fryxelius>
- Gallaway, B. 2009. Game on! Gaming at the library. New York: Neal-Schuman Publishers, Inc.
- Gallaway, B. 2021. Beth Gallaway. Infopeople. Viitattu 2.4.2021. <https://bit.ly/3hqqaf5>
- Garber, C. 2013. Stefan Feld Ranking Tracking (Images, Pictorial Review Links, Stats, and More!). BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/geeklist/154657/stefan-feld-ranking-tracking-images-pictorial-revi>
- Garfield, R. 2021. Richard Garfield. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/14/richard-garfield>
- Gigantti 2021. Mitä ovat VR, AR ja MR? Viitattu 16.3.2021. <https://www.gigantti.fi/cms/ar-vr-mr/mita-ovat-vr-ar-ja-mr/>
- Gupta, A. 2021a. Ananda Gupta. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/3876/ananda-gupta>
- Gupta, A. 2021b. User profile for ASGupta. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/ASGupta>
- Hall, C. 2021. Tabletop gaming in 2021 will be defined by these last 12 months of chaos. Raportti. Polygon. Viitattu 30.4.2021. <https://www.polygon.com/2021/1/8/22178462/board-games-rpgs-2021-magic-dungeons-dragons-pandemic-black-lives-matter>
- Hans im Glück 2021a. Our history. Viitattu 17.3.2021. <https://www.hans-im-glueck.de/en/verlag/our-history.html>
- Hans im Glück 2021b. Who we are. Viitattu 17.3.2021. <https://www.hans-im-glueck.de/en/verlag/mitarbeiter.html>

- Hargrave, E. 2021. Women & Nonbinary Board Game Designers. Viitattu 29.4.2021. <https://www.elizhargrave.com/women-nonbinary-designers>
- Harju, A. 2009. Lautapelit houkuttavat ja koukuttavat peliporukoita. Silmästä silmään pelaaminen hakkaa nettipelaamisen. Kaleva. Viitattu 25.3.2021. <http://kirjastolinkit.ouka.fi/kaleva/syys09/8719516.xml>
- Harris, C. & Mayer, B. 2010. Libraries got game: aligned learning through modern board games. Chicago: American Library Association.
- Harviainen, J. T. 2014. Pelit opetusvälineinä – teoriaa ja tutkimusta. Teoksessa J. T. Harviainen; M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 63-67.
- Heino, A. 2016. Suomen ensimmäinen pelimuseo avataan Tampereella: "Tästä tuli vielä hienempi kuin mitä me osattiin toivoakaan". Yle Uutiset 15.12.2016. Viitattu 18.3.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-9354287>
- Heinonen, S. 2019. Tämä mies toi lautapelit Suomen kirjastoihin – nyt Harri Annala muistuttaa tärkeästä asiasta: "Pelaamisen tehtävä ei ole tuottaa tuskaa vaan iloa". Motiivilehti. Viitattu 6.5.2021. <https://bit.ly/33FjxwY>
- Heljakka, K. 2010. Hiljaisen tiedon pelikentällä. Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina. Teoksessa R. Koskimaa; F. Mäyrä; O. Sotamaa & J. Suominen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampere: Tampereen yliopisto, 22-32. Viitattu 24.3.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-03.pdf>
- Heljakka, K. 2011. "Licence to thrill" – Lisenssit: lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä. Teoksessa R. Koskimaa; F. Mäyrä; O. Sotamaa; J. Suominen & R. Turtiainen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. Tampere: Tampereen yliopisto, 46-54. Viitattu 24.3.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-05.pdf>
- Helmet 2017. Kirjaston lautapelit. Viitattu 23.3.2021. [https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ ja_ palvelut/Puistolan_kirjasto/Juttuja_kirjastosta/Kirjaston_lautapelit\(61427\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ ja_ palvelut/Puistolan_kirjasto/Juttuja_kirjastosta/Kirjaston_lautapelit(61427))
- Helmet 2020a. Helmet-pelihaaste 2021. Viitattu 9.4.2021. [https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ ja_ vinkit/Vinkit/Helmetpelihaaste_2021\(218214\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ ja_ vinkit/Vinkit/Helmetpelihaaste_2021(218214))
- Helmet 2020b. Oodi roolipeleille. Viitattu 16.3.2021. [https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ ja_ palvelut/Keskustakirjasto_Oodi/Juttuja_kirjastosta/Oodi_roolipeleille\(196184\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ ja_ palvelut/Keskustakirjasto_Oodi/Juttuja_kirjastosta/Oodi_roolipeleille(196184))
- Helmet Tabletop 2021a. Lautapelien käsittely- ja muovitusohje. Google Docs -dokumentti. Viitattu 6.5.2021. <https://docs.google.com/document/d/1aYUIPt0Jru8r-SJ5iPoLBP9CXNVvTcs/edit#heading=h.gjdgxs>
- Helmet Tabletop 2021b. Lautapelipohjat. Google Drive -kansio. Viitattu 6.5.2021. <https://drive.google.com/drive/shared-with-me>
- Helmet Tabletop 2021c. Oheismateriaali. Google Drive -kansio. Viitattu 6.5.2021. <https://drive.google.com/drive/folders/169NmWCKDtKR3fbFvbyppcharISnRd58i->
- Henri 2015. Pieni korttipelisanasto. KorttiPelit.net - Korttipelit Netissä. Viitattu 1.4.2021. <http://www.korttipelit.net/korttipelisanasto>
- Historygames.it 2021. Medieval board games. Viitattu 25.3.2021. <https://www.historygames.it/en/medieval-board-games/>
- HMGS Cast 2005. What is wargaming? Part I – History of wargaming. Adapted from the author's master's thesis Playing War: the Applicability of Commercial Conflict Simulations to Military Intelligence Training and Education (DIA Joint Military Intelligence College, Bolling AFB, DC, 1995).

- Wayback Machine Internet Archive. Viitattu 25.3.2021. <https://web.archive.org/web/20070609121147/http://www.hmgs.org/history.htm>
- Honkanen, R. 2017. Viisi lautapelivinkkiä. Viitattu 6.5.2021. https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Viisi_lautapelivinkkia
- Jacobson, J. D. 2021a. Justin D. Jacobson. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/4083/justin-d-jacobson>
- Jacobson, J. D. 2021b. User Profile for JustinDJacobson. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/JustinDJacobson>
- Jarvis, M. 2021. Tabletop games raised \$236m on Kickstarter in 2020, another record-breaking year. Dicebreaker. Viitattu 12.4.2021. <https://bit.ly/3y8INuL>
- Julkisten hankintojen neuvontayksikkö 2019. Kynnysarvot. Viitattu 22.3.2021. <https://www.hankinnat.fi/mika-julkinen-hankinta/kynnysarvot>
- Juuti, J. 2021. Asiantuntijahaastattelu. Henkilökohtainen tiedonanto. Microsoft Teams -palaveri 25.2.2021.
- Kansalliskirjasto 2009. MARC 21 -formaatti: Bibliografiset tiedot. Esimerkkejä: 008/07-14. Julkaisujan tyypin/julkaisun tilan ja julkaisuvuosien merkitseminen. Viitattu 19.4.2021. https://marc21.kansalliskirjasto.fi/bib/esimerkit_julkaisuaika.htm
- Kansalliskirjasto 2021. Suomalaisten kirjastojen ISIL-tunnukset. Viitattu 19.4.2021. <https://isil.kansalliskirjasto.fi/>
- Keskitalo, J. 2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. Teoksessa R. Koskimaa; F. Mäyrä; O. Sotamaa & J. Suominen (toim.). Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, 120-131. Tampere: Tampereen yliopisto, 120-131. Viitattu 22.2.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>
- Kickstarter 2021. About us. Viitattu 13.4.2021. <https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer>
- Kiley, O. 2020. BGG Game Classification Framework: Revised Edition (WIP). Viitattu 31.3.2021. <https://boardgamegeek.com/geeklist/262047/bgg-game-classification-framework-revised-edition>
- Kinnunen, J.; Mäyrä, F. & Taskinen, K. 2020. Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. Tampere: Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. PDF-tiedosto. Viitattu 25.3.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kirjastot.fi 2008. Mistä kirjastot ostavat DVD-filmejä, joita voi vapaasti lainata kirjastosta? Kysymys Kysy kirjastonhoitajalta -palstalla. Viitattu 22.3.2021. <https://www.kirjastot.fi/kysy/mista-kirjastot-ostavat-dvd-filmeja>
- Kirjastot.fi 2019. Helmet-lukuhaasteet, -musahaaste ja -pelihaaste julkaistaan 27.12. Viitattu 6.5.2021. <https://bit.ly/3bq1Jdn>
- Kirjastot.fi 2021a. Pelikoulutusta tarjolla pyynnöstä. Viitattu 6.5.2021. <https://www.kirjastot.fi/pelit/pelikoulutus>
- Kirjastot.fi 2021b. Toimituksen yhteystiedot. Viitattu 6.5.2021. <https://www.kirjastot.fi/yhteystiedot>
- Knizia, R. 2020. Awards / Auszeichnungen. Knizia Games. Viitattu 29.4.2021. <https://www.knizia.de/wp-content/uploads/List-Awards-2021-Website.pdf>

- Knizia, R. 2021. Reiner Knizia. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/2/reiner-knizia>
- Koistinen, E. 2017. Parhaat seurapelit. Musla. Viitattu 16.3.2021. <https://musla.fi/enni/parhaat-seurapelit/>
- Konieczka, C. 2021a. Corey Konieczka. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/6651/corey-konieczka>
- Konieczka, C. 2021b. User Profile for Mendosa. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/Mendosa>
- Kosmos 2021. About us. Viitattu 17.3.2021. <https://www.kosmos.de/content/foreignrights/about-us/>
- Kuivalahti, L. 2017. Heitettäviä luita ja peli sisällissodasta – Suomen lautapelihistoriaan mahtuu kaikenlaista. Maaseudun tulevaisuus 23.4.2017. Viitattu 25.3.2021. <https://bit.ly/3hugAYb>
- Kultima, A. & Peltokangas, J. 2017. Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut – avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon. Mediamuseo Rupriikin julkaisuja 5.
- Kumlander, M. 2020. Lautapelit ja niiden sisällönkuvailu Suomen yleisissä kirjastoissa. Pro gradu -työ. Tampere: Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Viitattu 1.2.2021. <https://bit.ly/3hp3RpD>
- Kuosmanen, V. 2019. Opetuksen pelillistäminen. Kandidaatin tutkielma. Tietojärjestelmätiede. Informaatioteknologian tiedekunta. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Viitattu 13.5.2021. <https://bit.ly/3yaZbJZ>
- Kuvailevan metatiedon asiantuntijaryhmä 2016. Lautapelin kuvailuohje. Viitattu 24.3.2021. <https://bit.ly/3hqs3rY>
- Kuvailevan metatiedon asiantuntijaryhmä 2020. MARC 21 -sovellusohje (RDA). Viitattu 25.1.2021. <https://www.kiwi.fi/display/MARCsov>
- Kwapiński, A. 2021. Adam Kwapiński. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/61569/adam-kwapinskiv>
- Laitaneva, J. (toim.) 2019. Tuuriin perustuvat lautapelit. Radio-ohjelma. Yle Areena. Viitattu 17.3.2021. <https://areena.yle.fi/audio/1-50178999>
- Laki julkisista hankinnoista 1397/2016. Annettu Helsingissä 29.12.2016. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161397>
- Lang, E. M. 2021. Eric M. Lang. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/1533/eric-m-lang>
- Lastu-kirjastot 2020. Lahden kirjastojen pelidiplomi 2021. Viitattu 9.4.2021. <https://lastu-finna.lahti.fi/lahden-kaupunginkirjaston-pelidiplomi-2020/>
- Lautapelikauppa.fi 2021. Laatikot ja pakkaukset. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapelikauppa.fi/tuotteet.html?id=14/>
- Lautapeliopas 2020a. Vuosiäänestyksen tulokset – 2020. Viitattu 1.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/vuosiaanestys/vuosiaanestyksen-tulokset-2020/>
- Lautapeliopas 2020b. Vuosiäänestys. Viitattu 1.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/vuosiaanestys/>
- Lautapeliopas 2021a. Kauppoja. Viitattu 18.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/kauppoja/>

- Lautapeliopas 2021b. Lautapeliblogit. 1.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/lautapeliblogit/>
- Lautapeliopas 2021c. Lautapeliopas. Viitattu 30.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/>
- Lautapeliopas 2021d. Seurapelit. Viitattu 16.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/luokat/seurapelit/>
- Lautapelit.fi 2021a. Maailmanvalloitus. Viitattu 18.3.2021. <https://www.lautapelit.fi/page/34/maailmanvalloitus>
- Lautapelit.fi 2021b. Puuttuvat osat. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapelit.fi/page/11/puuttuvat-osat>
- Lautapelit.fi 2021c. Yritysinfo. Viitattu 17.3.2021. <https://www.lautapelit.fi/page/7/yritysinfo>
- Leacock, M. 2021a. Matt Leacock. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/378/matt-leacock>
- Leacock, M. 2021b. User Profile for mleacock. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/mleacock>
- Lehtola, M. 2019. Lautapelikokoelman perustaminen – case Järvenpään kirjasto. Opinnäytetyö. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Viitattu 11.1.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/159935/Lehtola_Miia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Leikkien 2020. Yrityksemme tarina. Viitattu 9.4.2021. <https://www.leikkien.fi/page/14/yrityksemme-tarina>
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura Julkaisuja 93.
- Library of Congress 2021. Railroads in the Late 19th Century. U.S. History Primary Source Timeline. Viitattu 10.5.2021. <https://bit.ly/3y9hRtl>
- Linden Lake Games 2021. Linden Lake Games. Viitattu 1.4.2021. <https://www.lindenlakegames.com/>
- Litmanen-Peitsala, P. 2009. Elämää pelissä. Kirjastolehti 6/2009, 16.
- Lähde, A. 2017. Muistatko vielä nämä suomalaiset klassikkopelit? Nämä 100 pääsevät Tampereen pelimuseoon. Aamulehti 4.1.2017. Viitattu 25.3.2021. <https://www.aamulehti.fi/kulttuuri/art-2000007393107.html>
- Mankkinen, J. 2016. Lautapeli teki suomalaisnuorukaisesta julkkiksen Japanissa – go-peli on vaikeampaa kuin shakki. YLE Uutiset. Viitattu 25.3.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-8576235>
- Marcin. 2019. Tablut and Linnaeus' contribution to the world of games. Kirjoitus blogissa Bona Ludo. Viitattu 25.3.2021. <https://bonaludo.com/2019/02/06/tablut-and-linnaeus-contribution-to-the-world-of-games/>
- Marjomaa, H. 2014. Pelit kirjastossa. Teoksessa J. T. Harviainen; M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 76-81.
- Marjomaa, H. 2021. Heikki Marjomaa. LinkedIn-profiili. Viitattu 6.5.2021. <https://fi.linkedin.com/in/heikki-marjomaa-b5089933>
- Marjomaa, H. & Oikkonen, H. 2014. Pelin paikka. Toimintakertomus ja tulokset. Loppuraportti. Viitattu 22.3.2021. http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_julkinen_140804.pdf

- Maroney, K. 2001. What is a game? My Entire Waking Life. The Games Journal. A magazine about boardgames. Viitattu 25.3.2021. <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>
- Martinex 2021. Etusivu > Tuotemerkit > PELIKO. Viitattu 17.3.2021. <https://www.martinex.fi/tuotemerkit/peliko>
- Matthews, J. 2021a. Jason Matthews. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/3877/jason-matthews>
- Matthews, J. 2021b. User Profile for JasonMatthews. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/JasonMatthews>
- Mattsson, J. 2016. Mitä huomioida Kickstarter-kampanjoita tukiessa. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 12.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/kickstarter/>
- McCulloch, A. 2017. Cataloguing tabletop games: an introduction. Cataloguing the Universe: A work in progress. Viitattu 27.1.2021. <https://lissertations.net/post/481>
- McCulloch, A. 2018. Cataloguing and classifying board and tabletop games. Catalogue and Index, issue 189. Canberra: CILIP CIG. Viitattu 27.1.2021. <https://bit.ly/2RhcpnW>
- Mindwarrior Games 2021. Contact. Viitattu 1.4.2021. <http://www.mindwarriorgames.com/contact.php>
- Montagnes, B. des, katso des Montagnes, B.
- Mustikkamäki, M. 2021. Pelilukutaito on laajaa pelillistä ymmärrystä. Pelitaito.fi. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. Viitattu 18.3.2021. <http://www.pelitaito.fi/new/blog-post/pelilukutaito-on-laajaa-pelillista-ymmarrysta/>
- Mäyrä, F. 2008. An Introduction to Game Studies. SAGE Publications.
- Nicholson, S. 2008. Case study 1. Modern board games: it's not a monopoly anymore. Teoksessa J. Levine (toim.) 2008. Broadening our definition of gaming. Library technology reports 2008-04-01, Vol. 44 (3), 7-11, 8-10. Viitattu 24.3.2021. <https://web-a-ebSCOhost-com.ezproxy.turkuamk.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=0f80c785-0e67-4897-ad2e-55ba5081bba3%40sessionmgr4008>
- Nicholson, S. 2009. Go back to start: Gathering baseline data about gaming in libraries. Library Review. Viitattu 17.3.2021. <https://scottnicholson.com/pubs/backtostart.pdf>
- Nicholson, S. 2011. Making gameplay matter: designing modern educational tabletop games. Knowledge Quest. Volume 40, No. 1. September/October 2011. American Library Association, 60-65. Viitattu 24.3.2021. <https://web-b-ebSCOhost-com.ezproxy.turkuamk.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=7144fe57-0c16-4464-aaa6-06a5691a22c4%40sessionmgr101>
- Nicholson, S. 2012a. Gaming in Libraries Course Session 2 – What are games? YouTube-video. Viitattu 18.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=VD3rBNaAwUw>
- Nicholson, S. 2012b. Gaming in Libraries Course Session 3 – Analog Games. YouTube-video. Viitattu 18.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=WeU90js58Vw>
- Nicholson, S. 2012c. Gaming in Libraries Course Session 6 – Library/Game Interactions. YouTube-video. Viitattu 22.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=H1EzvnBz2Qo>
- Nicholson, S. 2012d. Gaming in Libraries Course Session 9 - A Conceptual Framework for the Library Game Experience. YouTube-video. Viitattu 25.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=tAcqp73sL0w>

- Nicholson, S. 2012e. Gaming in Libraries Course Session 10 – Five Gaming Experience Archetypes. YouTube-video. Viitattu 29.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=b6cqp-94NzY>
- Nicholson, S. 2012f. Gaming in Libraries Course Session 11 – Knowledge Game Experiences. Viitattu 29.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=AQKsDAeuxE8>
- Nicholson, S. 2012g. Gaming in Libraries Course Session 12 – Strategy Game Experiences. Viitattu 30.3.2021. https://www.youtube.com/watch?v=3_FAbZGepRk
- Nicholson, S. 2012h. Gaming in Libraries Course Session 13 – Action Game Experiences. Viitattu 30.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=S2ZjIUbULJ0>
- Nicholson, S. 2012i. Gaming in Libraries Course Session 14 – Narrative Game Experiences. Viitattu 31.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=nCRFmWz95Tw>
- Nicholson, S. 2012j. Gaming in Libraries Course Session 15 – Social Game Experiences. Viitattu 31.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=DNJb4uteusE>
- Nicholson, S. 2012k. Gaming in Libraries Course Session 16 – Selecting Games. YouTube-video. Viitattu 5.4.2021. https://www.youtube.com/watch?v=1P7rc_4-z1I
- Nicholson, S. 2012l. Gaming in Libraries Course Session 17 – Marketing and Partnerships. YouTube-video. Viitattu 5.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=SFIEAiGtyiQ>
- Nicholson, S. 2012m. Gaming in Libraries Course Session 18 – Building a Game Collection. YouTube-video. Viitattu 9.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=tOOB-0j-LrA>
- Nicholson, S. 2012n. Gaming in Libraries Course Session 19 – Running a Gaming Program. YouTube-video. Viitattu 9.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=pTLY15mPyOY>
- Nicholson, S. 2012o. Gaming in Libraries Course Session 20 – Assessment. YouTube-video. Viitattu 9.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=Z36DmWwdm3w>
- Nicholson, S. 2013. Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly*, Vol. 83, No. 4 (October 2013). The University of Chicago Press, 341-361. Viitattu 17.3.2021. <https://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>
- Nicholson, S. 2015. Board Game Shelves with Scott. YouTube-video. Viitattu 30.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=qE-A0Fu70gQ&t=1014s>
- Nicholson, S. 2021a. Resume. Viitattu 15.4.2021. <https://scottnicholson.com/pubs/resume.html>
- Nicholson, S. 2021b. Scott Nicholson. YouTube-kanava. Viitattu 6.5.2021. <https://www.youtube.com/channel/UCwQUal1YYLzbc4wYAhHWOew>
- Niinistö, H. 2014. Kasvattaja pelissä – peli kasvatuksessa. Teoksessa H. Niinistö; A. Pentikäinen; E. Ruddock & A. Ruhala (toim.) *Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin*. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry, 52-72.
- Ojanen, L. & Vahtola, A. 2015. Pelit kansalliskokoelmassa. *Signum* 5/2015, 5-9. Viitattu 22.3.2021. <https://journal.fi/signum/article/view/53475/16643>
- Olteanu, A. 2021. Alex Olteanu. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/102293/alex-olteanu>
- Ostertag, H. 2021a. Helge Ostertag. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/4407/helge-ostertag>
- Ostertag, H. 2021b. User Profile for Horologiom. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/Horologiom>

- Pelaajien valinta 2017. Pelaajien valinta 2017. Viitattu 19.3.2021. <https://www.pelaajienvallinta.fi/vuosi-2017/>
- Pelaajien valinta 2018. Pelaajien valinta 2018. Viitattu 19.3.2021. <https://www.pelaajienvallinta.fi/vuosi-2018/>
- Pelaajien valinta 2019. Pelaajien valinta 2019. Viitattu 19.3.2021. <https://www.pelaajienvallinta.fi/vuosi-2019/>
- Pelaajien valinta 2020. Pelaajien valinta. Suomalaisten lautapelibloggaajien palkinto vuoden parhaalle lautapeleille. Viitattu 19.3.2021. <https://www.pelaajienvallinta.fi/>
- Pelin paikka 2021. YouTube-kanava. Viitattu 6.5.2021. <https://www.youtube.com/channel/UC8K-HEFYho8p0WqcxUbtMag/featured>
- Pelipeikko 2021a. Hakutulokset. Viitattu 9.4.2021. <https://pelipeikko.fi/fi/search?controller=search&s=>
- Pelipeikko 2021b. Tietoa pelipeikosta. Viitattu 9.4.2021. <https://pelipeikko.fi/fi/content/18-about-us>
- Pelitutkimus 2021. Esittely. Viitattu 5.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/>
- Peliviikko 2020. Vuoden pelikasvattaja 2020. Viitattu 18.3.2021. https://peliviikko.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=181
- Peliviikko 2021. Peliviikko. Viitattu 18.3.2021. <https://peliviikko.fi/>
- Peltonen, E-R. 2020. Renni Honkanen – lautapelivelho Helmet-kirjastoista. Melinda – kansallinen metatietovaranto. Viitattu 24.3.2021. <https://www.kiwi.fi/pages/viewpage.action?pageId=171868831>
- Peltonen, E-R. 2021. Pelien RDA-ohje. Kuvailevan metatiedon asiantuntijaryhmä. Viitattu 25.1.2021. <https://www.kiwi.fi/display/kumea/Pelien+RDA-ohje>
- Petersen, C. T. 2021. Christian T. Petersen. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/21/christian-t-petersen>
- Poroila, H. 2015. Mitä tekijänoikeudellisia kysymyksiä pitää ottaa huomioon, kun annetaan lautapelejä lainattavaksi kirjastosta? Kysymys Kysy kirjastonhoitajalta -palstalla. Viitattu 1.3.2021. https://www.kirjastot.fi/kysy/mita-tekijanoikeudellisia-kysymyksiä-pitaa-ottaa?language_content_entity=fi
- Portugal, M. 2021. Marco Portugal. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/77526/marco-portugal>
- Pouggouras, A. 2021. Argyris Pouggouras. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/113356/argyris-pouggouras>
- PS-Kustannus 2021. Hauskuus motivoi oppimaan. Hauskan oppimisen vallankumous -kirjan lehdistötiedote. Viitattu 13.5.2021. <https://opettajantietopalvelu.fi/lehdistotiedotteet/hauskanoppimisenvallankumous.pdf>
- Puolenkuun Pelit 2021. Yritysinfo. Viitattu 18.3.2021. <https://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/privacy.php#info>
- Puurunen, T. 2021. Juuso Marttila hurautti lautapeleihin - hyllystä löytyy sata europeliä. Radio-ohjelma. Radio Suomi Jyväskylä. Yle Areena. Viitattu 19.3.2021. <https://areena.yle.fi/audio/1-50744908>

Rio Grande Games 2021. Contact us. Viitattu 14.4.2021. <https://www.riograndegames.com/contact-us/>

Roll D6 Games 2021. Roll D6 Oy – Suomalaisen pelikehittäjän pelejä suomalaisille pelaajille! Viitattu 1.4.2021. <http://www.rolld6.com/yritys/>

Ropecon 2019. Vuoden peliteko. Viitattu 19.3.2021. <https://2019.ropecon.fi/ohjelma/vuoden-peliteko/>

Ropecon 2021. Tämä on Ropecon. Viitattu 13.5.2021. <https://2021.ropecon.fi/ropecon/>

Rosenberg, U. 2021. Uwe Rosenberg. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/10/uwe-rosenberg>

Ruddock, E. & Ruhala, A. 2014. Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat. Teoksessa H. Niinistö; A. Pentikäinen; E. Ruddock & A. Ruhala (toim.) Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry, 36-47.

Räsänen, A. 2017. Omalla rahalla lautapelejä kirjastoon. Kirjastoletti 1/2017, KirjastoPro-liite, 20-23.

Saarenmaa, K. 2019. Ristisanoja, mölkkyä, räiskintää – digi hallitsee mutta yhä pelataan perinteisestikin. Tieto & Trendit. Asiantuntija-artikkelit ja ajankohtaisblogit. Tilastokeskus. Viitattu 23.3.2021. <https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2019/ristisanoja-molkkya-raiskintaa-digi-hallitsee-mutta-yha-pelataan-perinteisestikin/?listing=simple>

Saari, M. 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Saari, M. 2008a. Lautapelisanasto. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 28.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/lautapelisanasto/>

Saari, M. 2008b. Pelien säilyttäminen. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/pelien-sailyttaminen/>

Saari, M. 2008c. Tärkeimmät lautapeli-julkaisijat. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 17.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/tarkeimmat-lautapeli-julkaisijat/>

Saari, M. 2009a. Deutscher Spiele Preis. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 4.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/palkinnot/deutscher-spiele-preis/>

Saari, M. 2009b. Spiel des Jahres. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/palkinnot/spiel-des-jahres/>

Saari, M. 2009c. Vuoden peli. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/palkinnot/vuoden-peli/>

Saari, M. 2015. Spiel des Jahres -voittajat 2015: Colt Express ja Broom Service. Uutinen. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/uutiset/spiel-des-jahres-voittajat-2015-colt-express-ja-broom-service/>

Saari, M. 2016. Viikkokatsaus 30.5.2016: Pelipalkintojen ehdokkuuksista. Uutinen. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/uutiset/viikkokatsaus-300516/>

Saari, M. 2017. Viikkokatsaus 22.5.2017: Saksan Vuoden peli -ehdokkaat. Uutinen. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/uutiset/viikkokatsaus-220517/>

Saari, M. 2018a. Löydä lautapelit. Vantaa: Avain.

Saari, M. 2018b. Viikkokatsaus 14.5.2018: Spiel des Jahres -ehdokkaat 2018. Uutinen. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/uutiset/viikkokatsaus-140518/>

- Saari, M. 2019a. Satunnaisuus ja strategia lautapeleissä. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 27.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/satunnaisuus-ja-strategia-lautapeleissa/>
- Saari, M. 2019b. Uutiskatsaus 20.5.2019: Spiel des Jahres -ehdokkaat 2019. Uutinen. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/uutiset/uutiskatsaus-200519/>
- Saari, M. 2020. Uutiskatsaus 25.5.2020: Spiel des Jahres -ehdokkaat 2020. Uutinen. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/uutiset/uutiskatsaus-250520/>
- Saari, M. 2021. Mikko Saari. Viitattu 22.2.2021. <https://www.mikkosaari.fi/>
- Saarikoski, P. 2017. Suomen ensimmäinen pelimuseo on kansainvälisestikin ainutlaatuinen. Tekniikan Waiheita 1/17. Viitattu 18.3.2021. <https://bit.ly/3uOQVgF>
- Sankari, V. 2018. Inserttien tekeminen. Artikkelit. Lautapeliopas. Viitattu 19.3.2021. <https://www.he.fi/artikkelit/inserttien-tekeminen/>
- Sanoma Pro 2021. Faktat Sanoma Prosta. Viitattu 1.4.2021. <https://www.sanomapro.fi/tietoa-meista/>
- Sargeantson, E. 2021a. Board Game Pieces – Names, Examples and Uses. My kind of meeple. Viitattu 1.4.2021. <https://mykindofmeeple.com/board-game-pieces-names-examples-uses/>
- Sargeantson, E. 2021b. Board Game Boards – What They Are Made From and Why. Viitattu 1.4.2021. <https://mykindofmeeple.com/what-are-board-game-boards-made-of/>
- Solly, M. 2020. The best board games of the ancient world. The Smithsonian magazine 6.2.2020. Viitattu 25.3.2021. <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/best-board-games-ancient-world-180974094/>
- Sotamaa, O. 2009. Suomalaisen pelitutkimuksen monet alat. Teoksessa R. Koskimaa; F. Mäyrä; O. Sotamaa & J. Suominen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto, 100-105. Viitattu 22.2.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-09.pdf>
- Spiel des Jahres 2021. Games database. Viitattu 4.3.2021. <https://www.spiel-des-jahres.de/en/games/>
- Spiele-Autoren-Zunft e.V. 2021. Historical retrospect. Viitattu 26.4.2021. <https://www.spieleautorenzunft.de/historical-retrospect.html>
- Stegmaier, J. 2021. Jamey Stegmaier. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/62640/jamey-stegmaier>
- Stonemaier Games 2021. Jamey Stegmaier. Viitattu 29.4.2021. <https://stonemaier-games.com/about/jamey-stegmaier/>
- Store my boardgames 2021. Board game shelves are here. Viitattu 30.3.2021. <https://store-myboardgames.com/>
- Suomen lautapeliseura 2020a. Pelitapahtumat. Viitattu 16.2.2021. <https://www.lautapeliseura.fi/wiki/doku.php?id=tapahtumat:start>
- Suomen lautapeliseura 2020b. Seura. Viitattu 16.2.2021. <https://lautapeliseura.fi/seura/>
- Suomen lautapeliseura 2021a. Lautapeliseura. Suomen lautapeliseura ry:n keskustelupalsta. Viitattu 1.3.2021. <https://lautapeliseura.fi/foorumi/>
- Suomen lautapeliseura 2021b. Pelikerhot. Viitattu 31.3.2021. <https://lautapeliseura.fi/toiminta/pelikerhot/>

- Taarasti, R. 2016. Heikki Marjomaa: Pelit palveluna. Kirjastokaista. Viitattu 6.5.2021. <https://www.kirjastokaista.fi/heikki-marjomaa-pelit-palveluna/>
- Tactic 2019. Tactic Company Presentation. PDF-tiedosto. Viitattu 17.3.2021. http://files.tactic.net/public/catalogues/2019/tactic_company_presentation_A5_2019_lowres.pdf
- Tamska 2018. Lista ulkomaalaisista verkkokaupoista. Foorumikeskustelu. Suomen lautapeli-seura. Viitattu 10.5.2021. <https://lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=7&t=18597>
- tapio 2021. Roll 6D Games. BoardGameGeek. Viitattu 1.4.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/21967/roll-d6-games>
- Taverna 2021. Taverna. Viitattu 13.5.2021. <https://lautapelikahvila.fi/taverna/>
- Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404>
- Tekijänoikeusneuvosto 1994. Teostaso, lautapeli. Lausunto 1994:7. Viitattu 1.3.2021. <https://mi-nedu.fi/documents/1410845/3972417/Lausunto+1994-07+Teostaso%2C+lautapeli>
- Tikka, R. 2012. Antiikin Rooman lautapelit. Artikkeliteoksessa R. Koskimaa; F. Mäyrä; J. Suominen & R. Turtiainen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Tampere: Tampereen yliopisto, 1-10. Viitattu 22.2.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-02.pdf>
- Toivanen, V. 2012. Suomalaiset pelit silloin ja nyt. Haastattelussa Rupriikin pelinäyttelyn tuottaja Annakaisa Kultima. Tekniikan Waiheita 3/12. Viitattu 18.3.2021. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/64047/25355>
- Tolman, M. 2021. Matt Tolman. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/32943/matt-tolman>
- toniemn 2021. Tactic. BoardGameGeek. Viitattu 17.3.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamepublisher/3218/lautapelitfi>
- Touko 2021. Onni Games. BoardGameGeek. Viitattu 1.4.2021. <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/9631/onni-games>
- Tracon 2020. TracOff. Viitattu 13.5.2021. <https://2020.tracon.fi/>
- Vaccarino, D. X. 2021a. Donald X. Vaccarino. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/10525/donald-x-vaccarino>
- Vaccarino, D. X. 2021b. User profile for donaldx. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/user/donaldx>
- Vapriikki 2021a. 100 suomalaista peliä. Pelit. Viitattu 18.3.2021. <http://vapriikki.fi/pelimuseo/pelit/>
- Vapriikki 2021b. Suomalaisia pelejä ja pelikulttuuria. Suomen pelimuseo. Viitattu 18.3.2021. <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>
- VenOsdel, K. 2010. Women Game Designers. BoardGameGeek. Viitattu 29.4.2021. <https://boardgamegeek.com/geeklist/56208/women-game-designers>
- Verkkokauppa.com 2021. Yhteystiedot. Viitattu 18.3.2021. <https://www.verkkokauppa.com/fi/yhteystiedot>
- Virtanen, J. 2018. Suomen pelimuseo sai museoiden Oscarin – kansainvälisesti merkittävä palkinto Suomeen ensimmäistä kertaa. Uutinen. MikroBitti 15.10.2018. Viitattu 18.3.2021. <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/suomen-pelimuseo-sai-museoiden-oscarin-kansainvalisesti-merkittava-palkinto-suomeen-ensimmaista-kertaa/5ec3865c-7f2b-4923-bb0b-a008005019d2>

Vuorio, J. 2020. Lautapelit kertoivat sata vuotta sitten lähes poikkeuksetta sodasta: ”Kansaan saatiin iskostettua, mitä suomalaisuuteen kuuluu”. Seura 8.9.2020. Viitattu 25.3.2021. <https://seura.fi/ilmiot/historia/lautapelit-kertoivat-sodasta-lahes-poikkeuksetta-sata-vuotta/>

Wallace, M. 2021. Martin Wallace. BoardGameGeek. Viitattu 30.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/6/martin-wallace>

Wanha Liitto 2018. Tietoa meistä. Viitattu 9.4.2021. <https://www.wanhaliitto.com/tietoa-meista>

KUVIO- JA KUVALÄHTEET

- Anagoria 2014. -3000 Abydos Spiel der Schlange Mehen anagoria. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 3.0. Viitattu 13.4.2021. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=47317369>
- Barrie, M. 2008. Organization. Valokuva. Tekijänoikeus. CC BY-SA 2.0. Viitattu 3.3.2021. <https://bit.ly/3ofe2hW>
- Bruff, D. 2013. Beginner's Luck? Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-NC 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://bit.ly/3ul47E2>
- Dicemanic 2005. strange dices. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/22016736@N00/19743892>
- duncan c. 2008. Viking 'Tafel' game. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-NC 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/34427470616@N01/3148473936>
- Ganoza, R. 2009. The "Go" Master. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/24147261@N02/4186529421>
- Heile, B. 2021. BoardGameGeek acronym logo. Käyttöoikeus ja logo: Heile, B. (product manager) 2021. Henkilökohtainen tiedonanto. Sähköposti 13.4.2021.
- inrepose 2005. 15mm SCI FI Wargame played on Old Crow Models Terrain. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-NC-SA 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/85328548@N00/425432570>
- jitterbug! 2012. meeples stacks2. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://bit.ly/3uM4C03>
- Kickstarter. 2021. Wordmark. Käyttöoikeudet lukevat lähdesivulla. Viitattu 22.4.2021. https://www.kickstarter.com/help/brand_assets?ref=brassets
- Lautapeliopas 2021. Logo. Twitter-profiilikuva. Viitattu 29.4.2021. <https://twitter.com/lautapeliopas> Käyttöoikeus: Saari, M. 2021. Henkilökohtainen tiedonanto. Sähköposti 14.4.2021.
- Lin, Y. 2008. Attika token. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-SA 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/retusus/2757115672/in/album-72157606604228510/>
- Long, P. 2009. Chips. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/skyfire/3915268515/in/album-72157622231721349/>
- Main, M-F. 2006. Embroidery floss in fishing tackle box. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 9.6.2021. <https://www.flickr.com/photos/63791648@N00/196679992>
- McCann, S. 2016. Carcassonne. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://bit.ly/2RPcBe0>
- Newhall, B. 2011. Dice. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://bit.ly/3ofsbLY>
- Peliviikko 2021. Logo. Viitattu 18.3.2021. <https://www.peliviikko.fi/peliviikkologo.png> Käyttöoikeus: Tossavainen, T. Henkilökohtainen tiedonanto. Sähköposti 18.3.2021.
- Pharos 2017a. Game Box for Playing Senet and Twenty Squares MET DP116121. Valokuva. Tekijänoikeus CC0 1.0. Viitattu 13.4.2021. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=60942413>

- Pharos 2017b. The Pleasant Game of the Goose (Il Dilettevole Gioco di Loca) MET DP858638. Valokuva. Tekijänoikeus CC0. 1.0. Viitattu 13.4.2021. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=60280046>
- ricardo 2008. Royal Game of Ur. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/34427465953@N01/3082568625>
- Ruocaled 2012. chess. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://bit.ly/3bIn6HI>
- Saari, M. 2012. Punaisten ja Valkoisten taistelu Suomessa 1918. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-NC-SA 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/51035702075@N01/7348409282>
- Saari, M. 2016. Components. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-NC-SA 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://bit.ly/3bqbaK9>
- suesviews 2006. Charity Shop Find - Congklak (Mancala). Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-NC 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/83056921@N00/204680904>
- Suomen lautapeliseura 2021. Medialle. Lataukset. Logo verkkokäyttöön (PNG). Viitattu 29.4.2021. <https://lautapeliseura.fi/yhteys/medialle/> Käyttöoikeus: Sahlberg, M. 2021. Henkilökohtainen tiedonanto. Sähköposti 13.4.2021.
- Waldron, D. 2007. Fake Gems (23). Valokuva. Tekijänoikeus CC BY-SA 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/dougww/513352970/in/album-72157627339187937/>
- Wu, F. 2009. Warhammer. Valokuva. Tekijänoikeus CC BY 2.0. Viitattu 13.4.2021. <https://www.flickr.com/photos/lonelyfox/3537229258/in/album-72157618196099471/>

LIITE 1.1

ENGLANTI-SUOMI-LAUTAPELISANAKIRJA

Tämä sanakirja on koottu kokoamalla englanninkielisiä lautapeleihin liittyviä sanoja listaksi ja kääntämällä ne sitten suomeksi. Sanat on poimittu BoardGameGeekistä ja lautapelejä käsittelevästä kirjallisuudesta, kuten Geoffrey Engelsteinin ja Isaac Shalevin kirjasta *Building Blocks of Tabletop Game Design*. Osaan sanoista löytyi suora käänös Lautapelisanastosta (Lautapeliopas) ja suurimman osan Lautapelioppaan Pelimekaniikat-listan termeistä yhteydessä on suora viite kyseiseen termiin Engelsteinin ja Shalevin kirjassa. Sanojen lähteet on merkitty sanojen yhteyteen. Mikäli sanan yhteydessä ei ole merkittyä lähettä, se on käännetty itse. Apuna on tarpeen mukaan käytetty internetsanakirjoja, kuten Sanakirja.orgia.

Englanti	Suomi
18xx	18xx
3x game	3x-peli
4x game ¹	4x-peli ²
absolute control ³	absoluuttinen aluehallinta ⁴
abstract ¹	abstrakti ²
acquiring and losing workers ³	työläisiä voi hankkia ja menettää ⁴
acting ¹	näytteleminen ⁴
action drafting ³	toiminnonvalinta ⁴
action point ^{2, 3}	toimintopiste, toimintapiste ²
action queue ³	toimintojono ⁴
action retrieval ³	toimintojen palautus ⁴
action selection restrictions ³	rajoitettu toimintojen valinta ⁴
action timer ³	toimintoajastin
action/event ³	toiminto/tapahtuma ⁴
adding and blocking buildings ³	rakennusten lisääminen ja tukkiminen ⁴
add-on	lisäosa
advantage token ³	hyötymerkki ⁴
adventure game ¹	seikkailupeli
alignement game	muodostelmapeli
alliance ³	liittouma ⁴

ameritrash ¹	ameritrash ²
amusement priority ¹	huvitusprioriteetti
analog	analoginen
analysis paralysis, AP	analyysihalvaus ²
area control ¹	aluehallinta ²
area majority ³	alue-enemmistö ²
area movement ¹	alueliikkuminen ⁴
area parameters ³	alueiden ominaisuudet ⁴
artist ¹	taiteilija
asset commitment ¹	voimavarojen sijoittaminen peliin
asset comparing ¹	voimien vertailu
asset economy ¹	alennukset, päivitykset, aina ostettavissa olevat asiat
asymmetrical	epäsymmetrinen
attribute matching (cards) ¹	kortin ominaisuuden perusteella yhdistäminen
attrition game ¹	uuvutuspelejä
auction / bidding game ⁵	huutokauppapeli ²
automatic resource growth ³	automaattinen resurssien kasvu ⁴
balancing ¹	tasapainottelu ⁴
base game	peruspeli
base information ¹	pohjatiedot
bate game ⁶	syöttipeli
beer & pretzels game ¹	beer & pretzels -peli ²
betting ¹	vedonlyönti ²
bid turn order ³	huutokaupattava vuorojärjestys ⁴
block wargame ^{1, 2}	palikkapeli ²
bluffing ¹	bluffaaminen ² , huijaaminen
board	lauta
board game	lautapeli
book ¹	kirja
brand ¹	brändi

breakout game ¹	pele, jonka tavoite on saada kaikki omat nappulat laudan toiselle laidalle (ei suoraa suomenkielistä käännöstä)
bribery ³	lahjukset ⁴ , lahjonta
building actions and rewards ³	rakennusten toiminnot ja palkkiot ⁴
buy/sell market ¹	resurssien vaihtaminen ⁴
campaign game ³	kampanjapeli
capture game ¹	vangitse ja eliminoi -peli
card	kortti
card drafting ^{1, 2}	kortinvalinta ² , kortinvärväys ²
card driven wargame ^{1, 2}	korttivetoinen sotapeli ²
card duel ¹	korteilla käytävä kaksintaistelu
card game	korttipeli
card play conflict resolution ⁵	konfliktin ratkaisu korttipelillä
cat & mouse game ¹	kissa & hiiri -peli
catch the leader ³	johtajan kiinniottaminen ⁴
CCG ¹ , collective card game ² , collectible card game	keräilykorttipeli ²
chaining ³	ketjut ⁴ , ketjutus
challenge priority ¹	haasteprioriteetti
character	hahmo
checkerboard	shakkiruudukko
chess	shakki
children's game	lastenpeli
chip	pelimerkki (esimerkiksi pokerissa)
chit	pelimerkki
chit-pull activation, chit-pull system ¹	pelimerkin poimiminen pussista
chit-pull system, chit-pull activation ¹	pelimerkin poimiminen pussista
claim turn order ¹	vaatimusvuorojärjestys ⁴
climbing ¹ , ladder climbing	kiipeäminen ⁴
closed economy auction ³	suljetun talouden huutokauppa ⁴
clue deduction ¹	vihjeiden perusteella päättely
clue signaling ^{1, 3}	kohdennetut vihjeet ⁴

collectible card game, collective card game ² , CCG ¹	keräilykorttipeli
collective card game ² , collectible card game, CCG ¹	keräilykorttipeli ²
combo building/chaining ¹	kombot ⁴
command cards ³	komentokortit ⁴
commercial card game	kaupallinen korttipeli
commodity speculation ¹	hyödykkeillä spekulointi ⁴
communication limits ³	rajoitettu viestintä ⁴ , kommunikaatorajoitukset
community recommendation ¹	yhteisön suositus
comparison game ¹	vertailupeli
competitive game ³	kilpailullinen peli ⁴
competitive ¹	kilpailullinen
completing targets ³	tavoitteiden suorittaminen ⁴
complex movement ¹	monimutkainen liike
complexity ¹	mutkikkuus
component	komponentti
con, convention ²	tapahtuma, con ²
conflict	konflikti
conflict simulation ¹	konfliktisimulaatio
connection game ¹	reitinrakennus ²
connections ³	yhteydet ⁴
constrained bidding ³	rajoitetut tarjoukset ⁴
contract ³	sopimus ⁴
co-operative game, co-op (game) ^{2, 3}	yhteistyöpeli ²
cooperative ¹	yhteistyöhön perustuva
core priority ¹	ydinprioriteetti
core structure ¹	ydinrakenne
counter	pelimerkki
crayon rail game ⁵	crayon rail -peli ²
critical hits and failures ³	kriittiset onnistumiset ja epäonnistumiset ⁴
cube	kuutio
cube tower ⁵	kuutiotorni ⁴

currency	valuutta, raha
customizable game ¹	kustomoitava peli
cylinder	sylinteri
deck building ^{2, 3}	pakanrakennus ²
deck/pool stacking ¹	pakan muuntelu
decoration ¹	koriste
deduction ⁵	päättely ²
delayed purchase ³	viivästetyt ostokset ⁴
depth ¹	syvyys
design school ¹	suunnittelukoulukunta
designer ¹	suunnittelija
developer ¹	kehittäjä
dexterity game ^{1, 2}	näppäryyspeli ²
dexterity ¹	näppäryys ²
dial	osoitintaulu, kellotaulu
dice selection ³	noppien valitseminen ⁴
dice workers	noppatyöläiset ⁴
die, dice	noppa, nopat
die icon resolution ⁵	noppien symbolit ⁴
different worker types	erilaisia työläisiä ⁴
digital	digitaalinen
disc	kiekko, levy
discount ³	alennus ⁴
domain ¹	lajityyppi
downtime ²	odotusaika ²
drafting game ¹	kortinvalintapeli
drafting ⁵	draftaaminen ⁴
drama priority ¹	draamaprioriteetti
duel game	kaksintaistelupeli
dungeon crawling ¹	luolastoholvaus, luolaholvaus
Dutch auction ³	hollantilainen huutokauppa ⁴
Dutch priority auction ³	hollantilainen etuoikeushuutokauppa ⁴
dynamic	dynaaminen
economic, economical	taloudellinen

educational game ¹	oppimispeli, opettavainen peli
elapsed real time ³	ajan kuluminen ⁴
electronic	elektroninen
elegance priority ¹	eleganssiprioriteetti
emergence priority ¹	ilmaantumisprioriteetti
empire building ¹	valtakunnanrakennus
enclosure game ¹	aitauspeli
enclosure ³	ympäröiminen ⁴
end game scoring ¹	voittopisteitä pelin tilasta ⁴
end-game bonuses ³	pelin lopussa saatavat bonukset ⁴
engagement priority ¹	sitoutumisprioriteetti
engine building game ¹	koneistonrakennuspeli
engine building ¹	koneistonrakennus
English auction ³	englantilainen huutokauppa ⁴
eurogame ¹ , euro game	europeli ²
event ³	tapahtuma ⁴
exhausting resources ³	resurssien kuluminen ⁴
expand	laajentaa
expansion for base game ¹	lisäosa peruspelille
experience, game experience	elämys, kokemus, pelikokemus
exploit	käyttää hyväkseen
explore	tutkia
extended info ¹	lisätieto
exterminate	tuhota
fable ¹	fable
family	perhe
family game	perhepeli
fan expansion ¹	fanin tekemä lisäosa
filler ²	täytepeli ² , filleri ²
finale ending ⁵	finaali pelin loppuksi
fixed number of events ³	kiinteä määrä tapahtumia ⁴
fixed number of rounds ³	kiinteä määrä kierroksia ⁴
fixed turn order ³	kiinteä vuorojärjestys ⁴
fixed-placement auction ³	asetteluhuutokauppa ⁴

flicking ¹	näpäyttäminen, neppaaminen ⁴
following ³	seuraaminen ⁴
force commitment ^{1, 3}	joukkojen lähettäminen taisteluun ⁴
force projection ³	voiman projisointi ⁴
framework game ¹	kehyspeli
game	pelejä
game board	pelilauta
game master	pelinjohtaja
game name ¹	pelin nimi
game system ¹	pelijärjestelmä, yhden pelin kaikki mekaniikat
gamification	pelillistäminen
gaming literacy	pelilukutaito
gateway game ²	porttipeli ²
gem	jalokivi
genre ¹	genre
geopolitical	geopoliittinen
German family (game) ¹	saksalaistyylinen perhepeli
glass dome	lasikupu
goal	tavoite, maali
graphic designer ¹	graafinen suunnittelija
grid	ristikko, ruudukko
grid building ¹ , grid coverage ³ , puzzle mat ¹	ruudukon täyttäminen ⁴
grid coverage ³ , grid building ¹ , puzzle mat ¹	ruudukon täyttäminen ⁴
group think ²	ryhmäajattelu ²
guessing ¹	arvaaminen
hand management	kädenhallinta ²
hex & counter wargame ¹	heksaruutu- ja laattasotapeli
hexagon grid	heksaruudukko
hidden and exposed victory points ³	salaiset ja julkiset voittopisteet ⁴
hidden control ³	salainen hallinta, piilotettu hallinta
hidden information ³	piilotettua tietoa ⁴

hidden movement ³	salainen liike ⁴
hidden roles ³	salaiset roolit ^{2, 4}
hidden teams / roles ¹	salaiset tiimit / roolit
highest-lowest scoring ³	paras huonoin ⁴
hourglass	tiimalasi
I cut, you choose ³	minä jaan, sinä valitset
impulse movement ¹	impulssiliike
impulse, impulse activation ¹	impulssi
income ³	tulot ⁴
increase value of unchosen resources ³	valitsemattomien toimintojen arvo kasvaa ⁴
incremental scoring ¹	pisteitä toiminnoista ⁴
initiative speed ¹	toimintojen nopeus ⁴
insert	insertti
intellectual property, IP	immateriaalioikeus
interaction ¹	vuorovaikutus
inter-game format ¹	pelin sisäinen formaatti
interleaved vs. sequential phases ³	lomittaiset vuorot ⁴
interrupts ³	keskeytykset ⁴
investment ³	sijoitus ⁴
IP, intellectual property	immateriaalioikeus
judging ¹	tuomarointi
kill steal ³	taponvarastus ⁴
king of the hill ³	kukkulan kuningas ⁴
kingmaker situation ²	voittajanvalintatilanne ²
ladder climbing ³ , climbing	kiipeäminen ⁴
LCG, living card game	elävä korttipeli
learning priority ¹	oppimisprioriteetti
legacy game ³	legacy-peli
licence	lisenssi
license	lisensoida, lisenssi ⁷
licensee	lisensoija
licensor	lisenssinhaltija
line	mallisto, viiva
line drawing ¹	viivojen piirtäminen ⁴

line of sight ³	näkökenttä ⁴
listed	listattu, listatut
living card game, LCG	elävä korttipeli
loan ³	laina ⁴
locking ³	lukitseminen ⁴
lose a turn ³	vuoron menettäminen ⁴
ludography	ludografia, peliluettelo
ludology	ludologia, pelitutkimus
mancala ³	mancala
map addition ³	kartan jatkaminen ⁴
map deformation ³	kartan muuttaminen ⁴
map manipulation ¹	kartan manipulaatio
map reduction ³	kartan poistaminen ⁴ , kartan pienentäminen
marker	markkeri, pelimerkki
market game	markkinapeli
market ³	markkinat ⁴
measured movement, measurement movement ³	mittanauhan avulla liikkuminen
mechanism	(peli)mekanismi
meeple ²	meeple ²
melding game ¹	pöytäyspeli
melding ³	pöytääminen ⁴
memory game ¹	muistipeli ⁴
memory ³	muisti
metagame ²	metapeli ²
metagaming	metapelaaminen
micro game	mikropeli
mill	mylly
miniature	miniatyyri
minimap ³	minikartta ⁴
modified auction ¹	muunneltu huutokauppa
modular board ¹	modulaarinen pelilauta ⁴
move through deck ³	liikettä korttipakassa ⁴
movement points ³	liikkumispisteet ⁴

movement template ³	liikemallineet ⁴
moving multiple units ³	monen yksikön liikuttaminen ⁴
multiple maps ³	monta karttaa
multiple-lot auction ³	monen kohteen huutokauppa ⁴
narrative choice ³ , paragraph	tarinalliset valinnat ⁴
narrative ¹	kerronnallinen
narrative-driven ¹	tarinavetoinen
negotiation ³	neuvottelut ^{2, 4}
network and route building ¹	verkoston rakentaminen ⁴
network building game ¹	verkostonrakennuspeli
non-conflict ¹	konfliktiton
non-gamer ²	ei-pelaaja ²
non-playable character, NPC	ei-pelattava hahmo
NPC, non-playable character	ei-pelattava hahmo
numeric comparison ¹	ominaisuustarkistus, tasapelisäännöt
odds betting ¹	panostusta ja bluffaamista ⁴
once around auction ³	kerran ympäri -huutokauppa ⁴
once-per-game abilities ³	kerran pelissä -voimat ⁴
one vs. many ¹	yksi vastaan monta
OOP ² , out of print ²	loppuunmyyty ²
open auction ³	avoin huutokauppa ⁴
order counters ³	komentomerkit ⁴
other marketing grouping things	muut markkinoinnin luokitusasiat
out of print ² , OOP ²	loppuunmyyty ²
ownership ³	omistus ⁴
paragraph, narrative choice ¹	tarinalliset valinnat ⁴
partner	pari, kumppani
party game ¹	seurapeli ² , party-peli ²
pass order ³	passausvuorojärjestys ⁴
passed action token ³	siirtyvä vuoromarkkeri ⁴
pattern building game ¹	kuvionmuodostuspeli
pattern building ^{1, 2}	kuvionmuodostus ²
pattern movement ³	kuvioliikkuminen ⁴
pattern recognition ¹	kuvion tunnistus, hahmontunnistus ⁴

pawn	pelinappula
PBEM ² , play by e-mail ²	sähköpostin välityksellä pelattava peli ²
peg	tappi
perfect information game ^{1, 2}	täydellisen informaation peli ²
performance game ¹	esiintymispeli
physical removal	fyysinen poistaminen ⁴
pick up and deliver game	nouda ja toimita -peli
pick-up and deliver ²	nouda ja toimita ²
pieces as map ³	nappulat karttana ⁴
play	pelata, leikkiä, soittaa, esittää, näytellä; peli, leikki, esitys, näytelmä
play by e-mail ² , PBEM ²	sähköpostin välityksellä pelattava peli ²
player age ¹	pelaajan ikä
player counts ¹	pelaajamäärät
player elimination ^{2, 3}	pelaajaeliminaatio ²
player judge ³	tuomari valitsee ⁴
playtime ¹	peliaika
point-to-point movement ¹	pisteestä pisteeseen -liike ⁴
polyhydraulic die	polyhydraulinen noppa
press / push your luck game ¹	onnenkoetuspelejä
primary publisher ¹	ensisijainen julkaisija
print and play ¹	tulosta ja pelaa
prisoner's dilemma ³	vangin dilemma
probability management ³	todennäköisyyksien hallinta ⁴
product ¹	tuote
programmed movement ³	ohjelmoitu liikkuminen ⁴
progressive turn order ³	kiertävä aloitusvuoro ⁴
psychological ¹	psykologinen
punctuated real-time ³	pysäytettävä reaaliaikaisuus ⁴
push your luck ^{2, 3}	onnenkoetus ²
puzzle mat ¹ , grid building ¹ , grid coverage ³	ruudukon täyttäminen ⁴
quasi-competitive ¹	kilpailumainen
race ³	kilpajuoksu ⁴

racing game ¹	kilpajuoksupeli
raise the stakes ¹	nosta panoksia
random production ³	satunnainen tuotanto ⁴
random turn order ³	satunnainen vuorojärjestys ⁴
randomness ¹	sattuman rooli, sattuman määrä
rank & suit card ¹	numeron ja symbolin mukaan jaoiteltu kortti
rating by users ¹	käyttäjien antama arvosana
ratio / combat results table ³	suhdeluvut ja taistelun tulostaulukot ⁴
real-time ³	reaaliaikainen ⁴
recommended by users ¹	käyttäjien suositukset
region ³	alue ⁴
relative position ³	suhteellinen sijainti ⁴
replayability ²	uudelleenpelattavuus ²
reported by user ¹	käyttäjän raportoima tieto
re-rolling ³	uudelleenheitto ⁴
resource	resurssi, resurssit
resource management ^{1, 2}	resurssinhallinta ²
resource to move ³	liikkuminen resursseilla ⁴
reverse auction ³	käänteinen huutokauppa ⁴
risk – reward	riskinotto – palkinto
rock-paper-scissors ³	kivi-paperi-sakset ⁴
role playing game, RPG	roolipeli
role turn order	roolivuorojärjestys ⁴
roles with asymmetric information ³	rooleja epäsymmetrisellä informaatiolla ⁴
roll & write game ¹	heitä ja kirjoita -peli
roll and move ^{2, 3}	heitä ja liiku ²
rondel ³	rondel ⁴
RPG, role playing game	roolipeli
rules	säännöt
sandbox game ¹	hiekkalaatikkopeli
scenario game ³	skenaariopeli
scientific game ¹	tiedepeli
scope ¹	ala/ulottuvuus
score and reset ¹	pisteytä ja aloita alusta, pisteytä ja nolaa

score-and-reset game ³	pisteytä-ja-nollaa -peli ⁴
sealed bid auction ³	sokkokuutokauppa ⁴
secondary publisher ¹	toissijainen julkaisija
secret objectives ¹	salaiset tavoitteet
secret unit deployment	salainen joukkojen asettelu ⁴
selection order bid ³	valintajärjestyshuutokauppa ⁴
semi-co-op, semi-cooperative ³	osittainen yhteistyö ⁴
set collection ^{1, 2}	settien keräys ^{1, 2} , settien kerääminen ⁴
setting ¹	tapahtumapaikka, asetelma, asettelu
shared action queue ³	yhteinen toimintojono ⁴
sheet pad	paperilehtiö
shooting ¹	ampuminen
shortcut ³	oikotie ⁴
simplicity priority ¹	yksinkertaisuusprioriteetti
simulation priority ¹	simulaatioprioriteetti
simulation ¹	simulaatio
simultaneous action selection ^{2, 3}	yhtäaikaiset valinnat ²
single loser game ³	yhden häviäjän peli ⁴
single loser ¹	yksi häviäjä
single worker ³	yksi työläinen ⁴
sleeving ²	sleevaus ² , suoitus ² , muovitus ²
snow-ball game ²	lumipallopele ²
social deduction ^{1, 2}	sosiaalinen päättely
social ¹	sosiaalinen
solo / solitaire game ³	yksinpeli
solved game ²	ratkaistu peli ²
spatial abstract ¹	avaruudellinen abstrakti peli
spatial planning ¹	avaruudellinen suunnittelu
special power card ¹	erikoisvoimakortti
speculation game ¹	spekulaatiopeli
speed game ¹	nopeuspeli ²
spinner arrow	(pyörítettävä) neula
splaying ³	levittäminen ⁴
square grid	ruudukko, ruutuihin jaettu alue ⁴

stacking ¹	pinoaminen ⁴
stand	ständi, teline
start	aloittaa, lähtö
stat check resolution ^{1, 3}	ominaisuustarkistus ⁴
stat-based turn order ³	ominaisuuteen perustuva vuorojärjestys ⁴
static capture ³	staattinen vangitseminen ⁴
stock holding ¹	osakkeiden omistus
storytelling ¹	tarinankerronta ²
strategy ¹	strategia ²
structure modifiers ¹	rakennetta muuttavat tekijät
structure ¹	rakenne
subject ¹	aihe
sudden death ending	äkkikuolema ⁴
supply track ¹	tarjontapolku
surplus-transfer	ylijäämän siirto
tableau building game ¹	tableau building -peli, tableau rakennuspeli, koneistonrakennuspeli ⁸
tabletop game	lautapeli
tabletop role-playing game	pöytäroolipeli
tactical battle ¹	taktinen taistelu
tactics	taktiikka ²
take that ^{1, 2}	ota siitä, otapa tästä ²
targeted clues ³	kohdennetut vihjeet ⁴
team ¹	tiimi
team-based game ³	joukkuepeli ⁴
tech tracks ³ , tech trees ³	kehityspuut ja -radat ⁴
tech trees ³ , tech tracks ³	kehityspuut ja -radat ⁴
temporary and permanent victory points ³	väliaikaisia ja pysyviä voittopisteitä ⁴
territory building game ¹	imperiuminlaajennuspeli, imperiuminrakennuspelit
territory ³	territorio ⁴
thematic ¹	temaattinen
theme game ¹	teemapeli
theme ¹	teema

tie brakkers ³	tasapelisäännöt ⁴
tile	laatta
tile laying ³ , tile placement	laattojenasettelu ²
tile placement game ¹ , tile-laying game ²	laattojenasettelupeli ^{2, 4}
tile placement, tile laying ³	laattojenasettelu ²
tile-laying game ² , tile placement game ¹	laattojenasettelupeli ^{2, 4}
time track ³	aikarata ²
tit-for-tat ¹	poistaminen vuorotellen ⁴
token	token, pelimerkki
track	rata
track movement	rataliikkuminen ⁴
trading card game ² , collectible card game ² , CCG ¹	keräilykorttipeli ²
trading game ¹	vaihtokauppapeli
trading ³	kaupankäynti ⁴ , vaihtokauppa
traditional card	perinteinen kortti
train game ¹	junapeli
traitor game ³	petturipeli ⁴
traitor ¹	petturi
trick-scoring game ¹ , trick-taking game ^{2, 3}	tikki ²
trick-taking game ^{2, 3} , trick-scoring game ¹	tikki ²
trivia game ¹	triviapeli
troop types ³ , unit types	erilaiset yksiköt ⁴
tug of war ³	köyden veto ⁴
turn angst ²	vuoroahdistus ²
turn order and resolution order ³	vuoro- ja toimintojärjestys ⁴
turn-order-until-pass auction ³	huutokauppa vuorojärjestyksessä ⁴
unit types, troop types ³	erilaiset yksiköt ⁴
unknown information ³	tuntematonta tietoa ⁴
upgrade ³	päivitys ⁴
variable dice ¹	erilaiset nopat ⁴
variable phase order	vaihteleva vaiheiden järjestys ⁴
variable player powers ^{2, 3}	vaihtelevat/vaihtuvat pelaajavoimat ²
variable set-up ³	vaihteleva alkuasetelma ⁴

victory points as a resource ³	voittopisteet resurssina ⁴
voting ³	äänestäminen ^{2, 4}
wargame ¹	sotapeli
weight	raskaus ² , paino
word / letter game ¹	sana-/kirjainpeli
worker placement game ¹	työläistenasettelupeli
worker placement ^{1, 2}	työläistenasettelu ²
year first published ¹	alkuperäinen julkaisuvuosi
zero sum game ²	nollasummapeli ²
zone of control ³	hallintavyöhyke ⁴

¹Kiley, O. 2020. BGG Game Classification Framework: Revised Edition (WIP). Viitattu 23.4.2021. <https://boardgamegeek.com/geeklist/262047/bgg-game-classification-framework-revised-edition>

²Saari, M. 2008. Lautapelisanasto. Artikkelit. Lautapeliopas.fi. Viimeksi päivitetty 2020. Viitattu 23.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/lautapelisanasto/>

³Engelstein, G. & Shalev, G. Building blocks of tabletop game design. An Encyclopedia of Mechanisms. New York: Taylor & Francis Group.

⁴Lautapeliopas 2021. Pelimekaniikat. Viitattu 23.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/pelimekaniikat/>

⁵BoardGameGeek 2021. Board Game Mechanics. Viitattu 23.4.2021. <https://www.boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

⁶Nicholson, S. 2012. Gaming in Libraries Course Session 3 – Analog Games. YouTube-video. Viitattu 18.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=WeU90js58Vw>

⁷Ticak, M. 2021. Licence vs. License. Grammarly blog. Viitattu 19.5.2021. <https://bit.ly/3u1Rna4>

⁸Saari, M. 2020. Top-10: Koneistonrakennus. Viitattu 23.4.2021. <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/top-10-koneistonrakennus/>

Haastattelukysymykset

1. Kerrotko aluksi työnimekkeesesi ja työnantajasi?
 2. Kerrotko hieman koulutus- ja työkokemustaustastasi?
 3. Kauanko olet hankkinut lautapelejä osana työtäsi? Mistä lautapeli hankinta Turun alueen kirjastoihin lähti?
- A. Hankinta yleisesti**
4. Miten hankintaprosessi tapahtuu?
 5. Miten budjetti/määräraha määräytyy? Voitko vaikuttaa siihen itse vai määrääkö joku sen ylhäältä? Kuka? Meneekö se samalla tavalla joka kunnassa/kaupungissa?
 6. Miten valintalistat toimivat? Miten saan niitä tulemaan juuri minulle (uudelle työntekijälle, joka juuri aloitti työt)?
- B. Lautapeli hankinta**
7. Mistä kirjaston kannattaa aloittaa, jos he aikovat perustaa lautapelikokoelman?
 8. Miten kokoelmapolitiikka kannattaa suunnitella? Onko jotain, mitä siinä tulee ehdottomasti ottaa huomioon?
 9. Millainen on hyvä yleisen kirjaston lautapelikokoelma?
 10. Millä perusteella juuri Turun alueen lautapelikokoelma on koostettu?
 11. Miten tekijänoikeudet toimivat uuden aallon lautapeli kohdalla? Vaikuttavatko ne jotenkin kirjastotyöhön lautapeli parissa?
 12. Millaisia erilaisia hankintakanavia kirjaston käytössä on? Voiko kirjasto hankkia lautapelit teoriassa mistä vain?
 13. Kilpailutetaanko hankintakanavat vai millä perusteella ne valitaan? Onko niitä esim. niin vähän, että kaikkia kanavia tulisi seurata, tai niin paljon, että tulee tietää parhaat tahot (ja mitä ne ovat)?
 14. Otetaanko lahjoitukset aina vastaan (olettaen, että ne sopivat kokoelmapolitiikkaan ja kaikki osat ovat tallessa ja ehjiä)?
 15. Hankitaanko hankintaehdotukset aina (olettaen, että ne sopivat kokoelmapolitiikkaan)?
 16. Mitkä tahot lähettävät lautapeli valintalistoja?
 17. Mitä tahoja itse seuraat lautapeli hankintaan liittyen? Esim. Spiel des Jahres -voittajat, Vuoden peli -voittajat, yms.
- C. Aiheen ohi meneviä kysymyksiä (otetaan, jos on aikaa)**
18. Onko sinulla jotain vinkkejä, joita haluaisit antaa lautapeli parissa työskentelevälle kirjastoammattilaiselle? Onko jotain erityistä, mitä hänen

tulisi ottaa huomioon? Mitä toivoisit, että olisit itse tiennyt silloin, kun lautapelikokoelma perustettiin Turun alueen kirjastoihin?

19. Onko vinkkejä hyvän varaosapankin perustamiseen? Esim. millainen tila, järjestetäänkö osat pelin vai osan tyyppin mukaan, mistä varaosia voi ja kannattaa tilata?
20. Onko mielestäsi parempi sijoittaa kaikki lautapelit samaan paikkaan kirjastossa vai esim. lastenpelit lastenosastolle ja harrastajapelit muualle?
21. Ovatko lautapelit mielestäsi aliarvostettuja kirjastoammattilaisten mielestä esimerkiksi kirjoihin verrattuna?

Kyselyn perusteella näyttää kuitenkin siltä, että aivan koko kirjastohenkilökunnan asennoituminen peleihin ei välttämättä ole suopeaa, ja kirjaston ”pelitietoisemmat” työntekijät saattavat joutua joskus hieman taistelemaan peliaineiston puolesta:

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

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

Kumlander, M. 2020. Lautapelit ja niiden sisällönkuvailu Suomen yleisissä kirjastoissa. Pro gradu -työ. Sivu 124. Viitattu 1.2.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/120667/KumlanderMikaela.pdf?sequence=2&isAllowed=y>