

KATSAUS

Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla

JUSSI KESKITALO
jussikes@gmail.com

Tiivistelmä

Artikkeli luo katsauksen 2000-luvun alussa Suomeen syntyneeseen uuteen lautapelikulttuuriin. Tämä on muodostunut saksalaistyyppisten, nuorten ja aikuisten, suosimien lautapelienväyryksille. Aihetta käsitellään syntyhistorian, erityispiirteiden ja kulttuurisen aseman sekä harrastajien, pelisuunnittelijoiden ja markkinoiden näkökulmasta. Huolimatta ilmiön tuoreudesta ja pienuudesta lautapelienväyryksille on muodostunut vankka harrastajakuntansa sekä noussut uutta suomalaista peliteollisuutta. Katsauksen tarkoituksena on tuoda nouseva pelaamisen muoto tutkijoiden tietoisuuteen sekä pohjustaa jatkotutkimusta ja -keskustelua.

Asiasanat: lautapelit, pelikulttuuri, suomalainen peliteollisuus, pelisuunnittelu

Abstract

This article concentrates on the board game culture formed in Finland in the beginning of the 21st century. This culture is based on the German-style board games popular among young people and adults. The focus is on the formation of the culture, its special features regarding other gaming and cultural status. The viewpoints of gamers, game designers and markets are also dealt. Despite the freshness and small size of the phenomenon there are already many dedicated players and it has also given rise to new Finnish board game industry. The aim of this review is to inform the researchers about the form of gaming on the rise and give topics for further research and discussion.

Keywords: board games, gaming culture, Finnish game industry, game design

Johdanto

Monet mieltävät yhä lautapelaamisen tavallisesti lasten ja vanhempien yhteiseksi harrastukseksi. Käsite "lautapeli" herättää useilla mielikuvan *Afrikan tähdestä* tai *Kimblestä*. Kuitenkin 2000-luvulla Suomessa on syntynyt

erityinen lautapelikulttuuri niin sanottujen "uusien lautapelienväyryksille". Nämä uudet lautapelit pohjautuvat enemmän taitoon kuin onneen ja ovat vaativampia kuin lapsille suunnatut pelit. Tästä vaativuudesta huolimatta niiden ominaispiirteitä ovat kuitenkin helppo lähestyttävyyden sekä pelaamisen vaivattomuus ja

keveys. Pelien teemat ovat varttuneempaan makuun suunnattuja, ja näitä lautapelejä harrastavatkin usein nuoret aikuiset, joiden pelaajatausta on video- tai roolipeleissä.¹

Tämän katsauksen tarkoituksena on osaltaan määritellä uusien lautapeliympäristöille syntyneitä kulttuuria sekä alustaa keskustelua ja avata näkökulmia pelitutkimuksen soveltamisesta kyseiseen aihepiiriin.

Katsaus pohjaa viiteen teemaan. Ensimmäisessä luvussa käsitellään uusien lautapeliympäristöjen historiaa lyhyesti sekä määritellään tarkemmin, mitä kyseisellä käsitteellä tarkoitetaan. Toisessa luvussa painopiste on lautapelaamisen erityispiirteissä verrattuna muuhun, esimerkiksi videopelaamiseen. Lisäksi paikannetaan uuden lautapelaamisen asemaa muun viihdekulttuurin kentällä. Kolmas luku käsittelee suomalaista lautapelikulttuuria harrastajan eli pelaajan näkökulmasta, ja luvut neljä ja viisi keskittyvät pelisuunnittelijoiden, -julkaisijoiden ja -markkinoiden asemaan. Katsauksen lopussa on yhteenveto, joka samalla alustaa teemoja tulevalle tutkimukselle.

Katsauksen pohjana käytettävä lähdeaineisto on aihepiirin tuoreuden vuoksi varsin ohutta. Tieteellistä tutkimusta ei ole vielä tehty uusien lautapeliympäristöille muodostuneesta kulttuurista eikä myöskään virallisia tilastoja ole. Niinpä katsaus pohjaa internetistä löytyvään aineistoon, kuten lautapeliharrastajien suosimiin nettifoorumeihin sekä lautapelikulttuurin toimijoiden haastatteluihin. Mikko Saaren *Uudet lautapelit*-kirja (BTJ-kustannus 2007) on tähän mennessä kattavin esitys uusista lautapeleistä. Kirjan sisältöä päivitetään nykyään lautapeliharrastajille osoitetulla *Lautapeliopas.fi*-internetsivustolla. Lisäksi katsauksen pohjana toimii kirjoittajan oma kokemus lautapelaamisesta sekä työskentelystä lautapeliteollisuudessa.²

Lautapelaamisen historia ja uudet lautapelit Suomessa

Lautapelit ovat kuuluneet monen suomalaisen lapsuuteen. Suomessa varmasti tunnetuimpia lautapelejä ovat *Afrikan tähti*, *Kimble* ja *Monopoli*. Näiden ohella myös erilaiset korttipelit ovat kuuluneet suomalaiseen elämäntapaan. Paitsi peruspelikorteilla pelattavia pelejä tarjolla on ollut eräänlaisia

keräilykorttipelisiä, kuten *Musta Pekka*³. Hyvin pitkään suomalainen peliteollisuus ja -tuotanto keskittyi peleihin, jotka oli ensisijaisesti suunnattu lapsille ja heidän vanhemmilleen. 1980-luvulla elintason noustessa markkinoille tuli yhä enemmän liikkuvia osia sisältäneitä pelejä ja pelien teemavalikoima laajeni. Kuitenkin näille peleille ominaista oli se, että ne perustuivat enemmän tuuriin kuin taitoon ja niiden pääosin napanheittoon pohjaavat pelimekaniikat eivät kestäneet kovin montaa pelikertaa ainakaan varttuneempien pelaajien parissa.⁴

Samaan aikaan 1980-luvulla roolipelaaminen rantautui Suomeen vahvemmin.⁵ Pöytäroolipeliympäristöjen ohella peleistä kiinnostuneiden tarjolle tuli myös pienillä hahmoilla pelattavia figuuripelejä sekä strategiapelejä, jotka kuvasivat varsin yksityiskohtaisesti esimerkiksi toisen maailmansodan taisteluita. Rooli- ja strategiapelit jäivät kuitenkin suhteellisen pienen ryhmän harrastukseksi, eikä näiden pelaamista pidetty kovinkaan sosiaalisesti arvostettavana toimintana varsinkaan kouluikäisten nuorten parissa.

Toinen merkittävä kehitysvaihe pelaamisessa 1980-luvulla oli videopelaamisen nousu. Varhaisista kotitietokoneista ja muun muassa 8-bittisestä *Nintendo*-pelikonsolista alkanut kehitys on johtanut tilanteeseen, jossa videopelaaminen on nykyisin niin maailmanlaajuisesti kuin Suomessakin valtavan suosittua ja viihdeteollisuuden suurimpia haaroja.⁶ Tämä johti myös vähitellen siihen, että 1990-luvulla pelaamisesta tuli hyväksyttävämpää ja arvostetumpaa nuorison eri alakulttuurien keskuudessa. Tietokoneiden, pelaamisen, internetin ja sosiaalisen median leviämisen ja suosion myötä näitä harrastemuotoja käyttämättömistä nuorista on tullut omassa kulttuuripiirissään vastaavia kummajaisia, joita pelaajat olivat 1980-luvulla.

Tultaessa 2000-luvulle pelaamisen negatiivinen sosiaalinen stigma oli lähes kadonnut.⁷ Tämä loi otollisen pohjan myös uusien lautapeliympäristöjen mihinnousulle. 1990-luvulla videopelaamisen yleistyessä räjähdysmäisesti lautapeliympäristöjen pelättiin katoavan markkinoilta kokonaan. Totta on, että perinteiset lautapelit eivät pysty kilpailemaan videopeliympäristöjen kanssa näiden teemojen laajuudessa, immersiokokemuksessa saati sitten näyttävyydessä ja monipuolisuudessa. Saksassa, missä lelu- ja peliteollisuudella on pitkät ja vahvat perinteet, lautapelaaminen alkoi kehittyä monipuolisempaan, aikuisempaan ja haastavampaan suuntaan osaksi vastauksena

hiipuviin markkinoihin. Näin Saksassa markkinoille ilmestyi lautapelejä, jotka vetosivat niin videopelaajiin kuin rooli- ja strategiapelien harrastajiin. Onnen minimaalinen vaikutus peliin sekä shakista ja muista vastaavista haastavista lautapeleistä tuttu strategian korostaminen, eli se, että pelaajat joutuvat oikeasti miettimään tekemiään siirtoja voittaakseen pelin, olivat uusia ominaisuuksia noppatuurin hallitsemiin peleihin verrattuna.⁸ Monissa uusissa lautapeleissä ei ole noppia lainkaan, vaan siirrot tehdään muulla tavoin, esimerkiksi toimintakorttien avulla tai suoraan siirtäen pelimerkkejä kuten shakissa. Siirtojen miettimisestä huolimatta yksittäiset pelit eivät kestä yleensä kovinkaan kauan, joten videopelien nopeaan tempoon tottuneillakaan pelaajilla ei lopu kärsivällisyys kesken. Näiden niin kutsuttujen saksalaistyyppisten pelien teemat ovat usein varttuneempaan makuun sopivia, eivätkä ne häviä valikoimassaan videopeleille. Lisäominaisuutena videopeleihin verrattuna on myös lautapelien sosiaalisuus eli pelien pelaaminen yhdessä ystävien kanssa. (Saari 2007, 8–9.) Ennen konsoalien kehittymistä ja internetin massiivimoninpelejä videopelaaminen saattoi olla varsin yksinäistä puuhaa.⁹

Suomen markkinoille uudet lautapelit rantautuivat 2000-luvun alkupuolella. Tällöin uusien lautapelien harrastajia oli jo niin paljon, että pelitoiminta järjestäytyi ja pelikerhoja alkoi ilmestyä Suomeen.¹⁰ Samoin pelien maahantuonnista ja suomeksi julkaisemisesta tuli kannattavaa.¹¹ *Lautapelit.fin* vuonna 2001 markkinoille tuomaa suomenkielistä versiota *Carcassonnesta* pidetään käännteentekevänä pelinä uuden lautapelikulttuurin muodostumisessa ja pelien suosion lisääntymisessä. *Carcassonne* on nopeasti opittava mutta silti tarpeeksi haastava, jotta se jaksaa viehättää uusia ja vanhempiakin pelaajia. (Niittymäki, haastattelu; Autio haastattelu.) Tämä Suomessakin ”Vuoden Peli” -palkinnon¹² saanut peli on usein *Menolipun* ja *Catanin uudisasukkaiden* kera peli, jota uusiin lautapeleihin tutustuvat ihmiset ensimmäiseksi pelaavat. Suomennettujen ja maahantuotujen pelien lisäksi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen lopussa markkinoille tuli suomalaisten itsesuunnittelemaa pelejä. Perinteiset vahvat toimijat Suomen lautapelimarkkinoilla eivät olleet heti innokkaita lähtemään mukaan suomalaisen tuotannon julkaisuun vaan luottivat enemmän jo ulkomailla suosituiksi havaittujen pelien käännöksiin. Näin julkaisumahdollisuuksien rajallisuuden

takia moni suomalainen peli ajoi pelisuunnittelijan perustamaan oman yrityksen ja julkaisemaan pelinsä sen kautta.¹³ Vuonna 2010 markkinoilla on useita suomalaisten suunnittelemaa pelejä sekä uusia lautapelejä julkaisevia ja myyviä yrityksiä. Samalla lautapelaamisesta on tullut yhä yleisempi harrastus, ja niin pelien kuin pelaajienkin määrä on kasvussa.¹⁴

Lautapelaamisen erityispiirteet

Lautapelien tärkeimpänä erityispiirteenä voidaan pitää pelaamisen sosiaalisuutta. Videopelaaminen voi olla yksinäistä puuhaa, ja moninpelinäkin videopelien toiminta keskittyy itse pelisuoritukseen. Lautapelisuunnittelija Ville Hankipohja valaisi haastattelussaan lautapelien sosiaalista ulottuvuutta videopeleihin verrattuna:

Lautapelaaminen tuo ihmiset toistensa luo ja [ne] mahdollistavat oikean kanssakäymisen ihmisten välillä. Toisin kuin netin välityksellä pelattavat moninpelit, jotka eivät luo pelaajien välille minkäänlaista todellista sosiaalista kanssakäymistä, ainoastaan illuusion siitä. Lautapelejä pelatessa näkee vastapelaajansa ja voi käydä tämän kanssa keskustelua aiheeseen liittymättömistä asioista, mikä ei varsinaisesti ole soveliaista netin moninpeleissä. (*Hankipohja, haastattelu.*)

Tämä ihmisten kohtaaminen fyysisessä todellisuudessa virtuaalisen sijaan onkin yksi lautapelien eduista. Lautapelaaminen koetaan hyväksi tavaksi tutustua uusiin ihmisiin. Lautapelien äärellä ujoimmatkin ihmiset avautuvat vähitellen pelin tapahtumien temmatessa heidät mukaansa. Pelisuunnittelija Jani Rönkkösen mukaan lautapelikokemus on myös videopelaamisesta monipuolisempi:

- - lautapelaamisessa pelikokemus on usein monipuolisempi. Hyvä lautapeli vaatii yleensä taktisen ja strategisen ajattelun lisäksi psykologista pelisilmää ja usein kykyä bluffata uskottavasti. Lautapelaaminen on myös erittäin kehittävää loogisen ajattelun kehittymisen kannalta. Digitaaliset pelit ovat enemmän toimintapainotteisia. (*Rönkkönen, haastattelu.*)

Lautapeliä ominaispiirteitä on myös niiden riippumattomuus tietystä käyttäjästä¹⁵. Päästäkseen pelaamaan ei tarvita pelin ulkopuolista laitteistoa vaan pelata voi lähes missä vain. Usein uudessa lautapelikulttuurissa pelaaminen tapahtuu ystävien kesken illanistujaisissa, pelikerhoissa tai ravintoloissa. Uudet lautapelit ovat myös suhteellisen nopeita pelattavia, joten muutaman tunnin sisään ehtii pelata useita pelejä. Aktiivinen lautapeliharrastaja Antti Koskinen huomauttaa tämän vetoavan erityisesti työelämään siirtyneisiin nuoriin aikuisiin, joilla ei ole enää aikaa pelata videopelejä. Nämä piirteet mahdollistavat hyvin lautapelikulttuuriin liittyvän uusiin ihmisiin tutustumisen, koska lautapelejä voidaan pelata siellä missä ihmiset muutenkin liikkuvat ja tapaavat.

Pelisuunnittelun ja -julkaisun näkökulmasta lautapelit eroavat videopeleistä siinä, että ne ovat nopeampia, taloudellisempia ja helpompia valmistaa. Videopelit ovat usein isoja produktioita, joissa ei haluta ottaa taloudellisia riskejä. Näin videopelit usein toistavat samoja hyväksi havaittuja teemoja sekä välttelevät yhteiskunnissa kiistanalaisia asioita.¹⁶ Lautapeliteollisuudessa sen sijaan taloudelliset menetykset eivät pahimmassakaan tapauksessa nouse tähtitieteelliseksi. Tästä johtuen lautapeliä teemat ovat usein irroittelevampia tai kiistanalaisempia kuin videopeleissä. Varsinkin useat suomalaisten pelisuunnittelijoiden pelit ovat suoranaista vastakulttuuria, kuten esimerkiksi tamperelaisen Mind Altering Gamesin *Bilekuosi*, jossa pelaajien tehtävänä on saavuttaa paras bilefiilis käyttämällä kaikkia mahdollisia päihteitä, niin laillisia kuin laittomiakin. Onni Gamesin *Politix* taas parodioi suomalaista poliittista elämää salarakkaineen, mikä vie lautapelejä jo poliittisen satiirin puolelle.

Oululaisen Tuonela Productionsin toimitusjohtajan ja pelisuunnittelijan Jussi Aution mukaan lautapelit ovat nyt siinä asemassa, missä videopelit olivat alkuaikoinaan. Näin lautapeliä parissa voi, ja tulisi ottaa, enemmän riskejä. Hänen mukaansa lautapelit ovat myös korkeakulttuuria, joilla on mahdollisuus vaikuttaa ihmisten mielipiteisiin ja asenteisiin. (Autio, haastattelu.) Tuonelan peleistä *Modern Society* käsitteleekin yhteiskunnan arvojen muodostumista reaktiona erilaisiin kiistoihin aiheuttaviin aiheisiin, kuten esimerkiksi Irakin sotaan. Erään pelijulkaisun kanssa yhtäällä oli ongelmia pelissä esiintyvän biseksuaalisuuden kanssa, mikä herätti närää ulkomaisessa levittäjässä. Tästä heteronormatiivisuuden

kyseenalaistamisesta huolimatta peli julkaistiin, mikä osoittaa lautapeliä mahdollisuudet levittää pelaamisen ohessa myös sanomaa esimerkiksi suvaitsevaisuuden puolesta. Videopeleissä, joihin peliteollisuus usein pyrkii voittojen maksimoinnin vuoksi tekemään sisältöjä, jotka eivät ärsytä ”hiljaista enemmistöä”, ei useinkaan nähdä tällaista korkeakulttuurista tuttua ihmisten ajattelun ja arvojen kyseenalaistamista.¹⁷

Lautapelit harrastuksena

Valtavirran lautapelaaminen keskittyi Suomessa pitkään kevyisiin perhepeleihin. Vakavammista lautapeleistä pitävien keskuudessa taas Avalon Hillin ja muiden amerikkalaisjulkaisijoiden strategia- ja simulaatiopelit olivat suosituimpia. Uusien lautapeliä tullessa markkinoille 2000-luvun alussa ne saavuttivat nopeasti suosiota näiden kummankin pelaajaryhmän sekä tietokonepelaajien parissa. Jani Rönkkönen kertoo tyypillisestä lautapeliharrastajan pelaajaurasta:

Nuorena pelailin jonkin verran lautapelejä, kuten vaikka Afrikan tähti, Kimble, Shakki, Monopoli, UNO, Skibbo, HeroQuest ja Trivial Pursuit. Silloiset lautapelit olivat kuitenkin aika köyhiä, enkä niistä silloin vielä kovin paljon innostunut. Pelailinkin enemmän tietokoneella, ensin Commodore 64:llä ja myöhemmin PC:llä. - - Lautapeleistä innostuin enemmälti muutettuani Lappeenrantaan opiskelun perässä vuonna 1997 ja liityttyäni pelikerho Louhiin. Alkuun pelailin etupäässä Blood Bowlia, joka oli siihen aikaan kerhon ykköspeli. Blood Bowl innostuksen jälkeen siirryin Magic the Gatheringin pariin. Sivussa tuli samalla tutustuttua pikkuhiljaa laajenevaan joukkoon lautapelejä, joiden laatukin rupesi paranemaan. Vuonna 2002 Puerto Rico oli se peli, joka sai minut lopullisesti innostumaan lautapeleistä. Sen seurauksena innostuin kasvattamaan omaa pelikokoelmaani reilusti ja sitä kautta pelaamaan lautapelejä paljon aiempaa aktiivisemmin ja monipuolisemmin. (Rönkkönen, haastattelu.)

Tavallisesti lautapeliharrastajat ovat pelanneet Rönkkösen tavoin nuoruudessaan lautapelejä jonkin verran, mutta siirtyneet sitten videopelaamisen pariin. Uusien lautapeliä tullessa markkinoille he ovat innostuneet taas lautapeleistä

ja palanneet pelaamaan näitä. Usein uusiin lautapeleihin tutustuminen tapahtuu pelikerhojen tai ystävien kautta. Monet jatkavat muitakin pelaamisen muotoja lautapelien rinnalla. (Koskinen, haastattelu; Autio haastattelu.)

Lautapelikulttuurin kehittyessä järjestäytynyt toiminta alkoi lisääntyä, ja vuonna 2004 perustettiin Suomen lautapeliseura ry Suomen Diplomacy Seuran pohjalle. SLS:n edeltäjäseura oli pienen kaveripiirin perustama *Diplomacy*-lautapelin¹⁸ pelaamisen ympärille keskittynyt seura. SDS:n muuttuminen Suomen lautapeliseuraksi ja uuden seuran keskittyminen kaikenlaisiin lautapeleihin kuvaa hyvin, kuinka lautapelikulttuuri lähti laajenemaan yleisemmäksi ilmiöksi uusien lautapelien markkinoille tulon myötä. Aluksi pienen piirin harrastuksesta lähtenyt seura on nyt lautapelikulttuurin vahvimpia edistäjiä Suomessa järjestäen useita lautapelitapahtumia vuosittain ja tukien pelikerhojen perustamista ja toimintaa ympäri Suomea sekä pitäen yllä vilkasta keskustelua lautapeleistä omalla nettifoorumillaan. (Tainio ym. 2009, 2–3.)

Suomalaisen keskivertolautapelaajan profiilista ei ole tehty virallista tutkimusta saati tilastoja. Yleinen näkemys on, että tyypillinen pelaaja on 20–30-vuotias akateemisella taustalla varustettu mies, joka harrastaa myös muuta pelaamista. (Koskinen haastat.; Saari haastat.) Suomen lautapeliseurankin toiminnassa aktiivisesti mukana ollut Antti Koskinen huomauttaa kuitenkin osuvasti tyypillisen lautapelaajan olevan yhä vielä 6–12 -vuotias lapsi. Tämä on ymmärrettävää, sillä suurin osa suomalaisista mieltää yhä lautapelit lasten harrastukseksi ja vierastaa niitä. Uusien lautapelien harrastajat ovat todennäköisesti kuitenkin yllä mainittuja akateemisia nuoria miehiä. Naisia lautapelaajien keskuudessa on yhä enemmän, mutta naiset eivät näytä mieltävän pelaamista varsinaiseksi harrastukseksi ja panosta siihen niin paljon aikaa ja resurssejaan kuin miehet. Yleensä naiset pelaavat ja tutustuvat lautapeleihin miesystävänsä ja tämän kavereiden kautta, jolloin aktiivinen harrastaja on yleensä mies. Suomen lautapeliseuran jäsenistä naisia on 12%. (Koskinen, haastattelu.)

Uusista lautapeleistä suomalaiset lautapelaajat pelaavat eniten *Carcassonnen* tapaisia lautapelejä, jotka sijoittuvat kevyempien pelien ja raskaampien pelien välimaastoon. (Niittymäki haastattelu.) Valtaosan satunnaisista pelaajista

suosikkeja ovat kuitenkin yhä "*Kimble, Alias, Afrikan tähti, Monopoli* ja muut markettien hyllyjä kansoittavat pelit" (Saari haastattelu.) Tämä johtuu Mikko Saaren mukaan siitä, että massat haluavat vanhoja tuttuja pelejä sekä näiden muunnelmia, koska pelien pitää olla helppoja ja kaikkien tulee osata säännöt jo ennalta. (Ibid.) Virallista tutkimusta tai tilastoja suosituimmista peleistä ei ole, mutta uusiin lautapeleihin keskittyneen *Lautapeliopas.fi*-nettisivuston vuosittainen äänestys pelatuimmista peleistä kertonee jotain siitä, millaisista peleistä suomalaiset pitävät. Kyseinen äänestys on järjestetty vuodesta 2003 asti, ja vuosien mittaan eniten ääniä saaneet pelit ovat *Puerto Rico, Carcassonne* ja *Power Grid*. Vaikka *Puerto Rico* ja *Power Grid* eivät ole kaikkein helpoimpia pelejä aloittelijoille, ovat äänestyksen neljännellä ja viidennellä sijalla suurelle yleisölle tutut toimivat ja helpot *Catanin uudisasukkaat* ja *Menolippu*.¹⁹ Tästä voi päätellä suomalaisten pelaajien enemmistön suosivan juuri helposti opittavia ja mutkattomia pelejä.

Vaikuttaa siltä, että lautapelikulttuuri on vähitellen muuttumassa pelien tarjonnan lisääntyessä. Tietoisuus uusista lautapeleistä kasvaa hitaasti, mutta varmasti pelikerhojen sekä parantuneen pelivalikoiman myötä. Myös suomalaisten oman pelituotannon kasvaessa ja uusien julkaisujen kautta lautapelien luulisi saavan myös mediajulkisuutta. Toistaiseksi kuitenkin valtamedian kiinnostus lautapelikulttuuria kohtaan on ollut suhteellisen vähäistä. Kuitenkaan Suomesta ei pessimististen arvioiden mukaan tule koskaan Saksan kaltaista maata, jossa lautapelit ovat valtava bisnes ja pelien pelaaminen yleinen ja arkipäiväinen harrastus.²⁰ On vaikeaa sanoa, miksi lautapelaaminen ei ota harrastuksena tulta alleen esimerkiksi videopelaamisen tavoin. Syytä voisi ehkä etsiä suomalaisesta kansanluonteesta, joka on stereotyyppisesti omiin oloihinsa vetäytyvä ja tekniikka-keskeinen. Näin yksin kotona tapahtuva videopelaaminen ja sen alati eteenpäin kehittyvä teknologia tyydyttävät enemmän suomalaisia. Ehkä taustalla vaikuttaa myös se, että Suomessa ei kaupunkikulttuuri ole ehtinyt juurtua vielä puolen vuosisadan urbanisoitumisen aikana tarpeeksi ja julkinen sosiaalinen toiminta, kuten lautapelaaminen yleisissä tiloissa koetaan kummalliseksi.

Lautapelu suunnittelu Suomessa

Uusien lautapelienv ympärille 2000-luvulla syntynyt kulttuuri on siksikin kiinnostavaa, että se on poikanut suomalaista tuotantoa ja lautapelu suunnittelua. Viime vuosina pelituotanto on synnyttänyt muutamia uusia yrityksiä, ja Suomi-pelien julkaisu tahti on kiihtynyt ja uusien artikkelien määrä kasvanut. Pelisuunnittelu on etenemässä yhä ammattimaisempaan suuntaan, mistä esimerkkinä käy keväällä 2010 perustettu Suomen lautapelikehittäjien yhdistys.²¹ Yhdistys pyrkii lisäämään yhteistyötä suunnittelijoiden kesken, levittämään tietoisuutta lautapeleistä ja pelikulttuurista sekä auttamaan jäseniään käytännön asioissa, kuten julkaisijan löytämisessä. Tavoitteena on tiivistää alan toimijoiden verkostoa ja saada sitä kautta paremmin jalansijaa myös kansainvälisillä markkinoilla. Esikuvana yhdistykselle toimii tsekkiläinen Czech Games, joka on vientimahdollisuuksien parantamiseen tähtäävä tsekkijulkaisijoiden ja pelisuunnittelijoiden yhdistys.²²

Suomalaiset peliharrastajat ovat olleet innokkaita suunnittelijoita lautapelikulttuurin syntymästä asti. Pelaajat ovat suunnitelleet omia lisäosia ja parannuksia olemassa oleviin peleihin sekä täysin uusia pelikonsepteja. (Koskinen, haastattelu; Rönkkönen, haastattelu.) Suomen lautapeliteura ry. järjesti vuosina 2006 ja 2007 pelisuunnittelukilpailun, jossa valittiin harrastajien paras pelidemo. (Tainio ym. 2009, 9–10.) Kiinnostuksesta pelisuunnitteluun ja sen vakavasti ottamisesta kertoo, että vuoden 2006 kilpailun tuomaristossa oli mukana ranskalainen Bruno Faidutti, joka on yksi tunnetuimmista eurooppalaisista pelisuunnittelijoista.²³ Vuoden 2006 kisan voitti lappeenrantalainen Jani Rönkkönen, jonka Espanjan inkvisitiota käsittelevän voittajapelin *Inquisitio* Tuonela Productions julkaisi kolme vuotta myöhemmin.²⁴

Inquisitio-pelin kolmivuotinen matka alkuperäisestä suunnitelmasta kilpailun voittaneeseen demoon ja siitä julkaisuksi kuvaa hyvin niitä haasteita, joita pelisuunnittelijat Suomessa kohtaavat.²⁵ Suurin osa haastattelemistani pelisuunnittelijoista oli yhtä mieltä siitä, ettei pelkästään pelisuunnittelulla pysty elättämään itseään Suomessa. (Esim. Hankipohja, haastattelu; Multamäki, haastattelu.) Maailmallakin tämä on harvinaista. Ainoastaan kourallinen tunnetuimpien ja

myydyimpien pelien suunnittelijoita, kuten esimerkiksi saksalainen Reiner Knizia, saavat elantonsa pelkästään suunnittelutyöstä. (Saari 2007, 15–16.) Lautapeli projektien suunnitteluun saati toteuttamiseen ei jaeta valtiollista kehittämistukea toisin kuin videopeleihin. (Koskinen, haastattelu.) Lisäksi pelien prototyypeille on hankala löytää julkaisijaa. Suomessa julkaisu toimintaa harjoittavat vain muutamia yritykset. Pelisuunnittelija Timo Multamäki toteaaakin pelien julkaisusta:

”On se SUOMESSA hyvin haastavaa. Pieni ja voimakkaasti keskittynyt markkinatilanne ei helpota asiaa.” (Multamäki, haastattelu.)

Usein pelinsuunnittelijat ovatkin julkaisijaa turhaan etsiessään päättäneet perustaa oman julkaisu yhtiön saadakseen pelinsä markkinoille. Vaikka suomalaisia pelisuunnittelijoita omintakeisine peli-ideoineen onkin, ovat kotimaan pienet markkinat, lautapelikulttuurin tuntemattomuus ja pelaamisen mieltäminen lasten harrastukseksi suurin este niiden julkaisuun. Se on sääli, sillä suomalainen kansanperinne ja kulttuuri tarjoavat monia mahdollisuuksia ammentaa peleihin teemoja, jotka kansainvälisillä markkinoillakin herättäisivät kiinnostusta ja huomiota.²⁶ Lisäksi kuten *Bilekuosi* tai *Inquisitio* osoittavat, suomalaiset eivät pelkää tarttua peleissään valtavirrasta poikkeaviin aiheisiin.

Lautapelimarkkinat

Suomen lautapelimarkkinoista ei löydy virallisia myyntitilastoja. Esimerkiksi suurissa marketeissa, kuten Anttilassa, lautapelit sijoitetaan tuotteina lelujen joukkoon omaksi alaryhmäkseen, jonka myyntiä ei kuitenkaan erikseen lasketa. (Ingberg-Rauhanen, haastattelu.) Kuitenkin on arveltu, että eniten myyvät lautapelit saavuttavat keskinkertaisen videopelin myyntilukemat. (Niittymäki, haastattelu.) Näin ollen voi sanoa, että lautapelimarkkinat eivät ole aivan pienikokoiset, vaikka näitä parhaita myyntiartikkeleita ei kovin montaa olekaan.

Suomalaiset ostavat yhä eniten pelejä marketeista. Vaikka uusiin lautapeleihin erikoistuneita liikkeitä ja internetkauppoja Suomessa onkin, eivät ne tunnu löytävän uusiin lautapeleihin perehtymätöntä tavallista kuluttajaa. Suomalaiset tuntuvat vieroksuvan verkkokaupankäyntiä, sillä varsinkin pääkaupunkiseudulla

myymälämyynti on suurempaa, vaikka yrityksellä verkkokauppakin olisi. (Niittymäki, haastattelu.; Koskinen, haastattelu.) Markettimyynnin ongelmana on se, että toisin kuin lautapeleihin erikoistuneet liikkeet, marketit tarjoavat vain eniten myyviä pelejä ja valitsevat turvallisia, myyvän pelin kaavaa seuraavia tuotteita. Näin markettien tuotevalikoima antaa varsin ohuen käsityksen uusien lautapelien maailmasta, eikä nosta niiden arvoa normikuluttajien silmissä. Asiaa ei auta, että pelit on niputettu edelleen lelujen kanssa samaan kastiin. Esimerkiksi Anttilan sisäänostaja Kristiina Ingeberg-Rauhanen kuvaa markettien tyyppillisesti myydyimpiä pelejä:

[V]uoden peli -kilpailun voittajat ovat yleensä hyvin korkealla myyntitasossa, kappalemääräisesti eniten myyty peli on usein vuoden lasten peli, top-listalta löytyy myös tuttuja klassikkopelejä Afrikan tähdestä alkaen, joka vuosi listalle mahtuu myös joku "kevyempi yllätys" - esim Salatut elämät peli tänä vuonna. (Ingeberg-Rauhanen, haastattelu.)

Onkin esitetty, että paljon järkevämpää olisi, jos lautapelejä myytäisiin siellä missä videopelejäkin. (Niittymäki, haastattelu; Autio, haastattelu.) Syyksi riittäisi, etteivät kaikki nykyaikaiset lautapelit todellakaan ole lasten tuotteita, jolloin niiden myyntiä myös tulisi valvoa.²⁷

Suuret kauppaketjut ovat myös haasteellisia kansalliselle pelituotannolle. Suomalainen lautapeliteollisuus on lähtenyt nousuun viime vuosina, ja kasvunvaraakin olisi. Yhtenä kasvun esteenä näyttää kuitenkin toimivan tavaratalojen sisäänostopolitiikka. Lautapelien julkaisijat kuvaavat liiketoiminnan yhdeksi suurimmaksi haasteeksi Suomessa uuden lautapelin saamisen markettien hyllyille. (Niittymäki, haastattelu.; Autio, haastattelu.) Sisäänostajat suosivat myynniltään hyviksi havaittuja pelejä, joita ovat "Vuoden peli"-, "Spiel des Jahres"- ja muita palkintoja saaneet pelit. Tämä rajaa pois suomalaisen tuotannon, ja suurin osa markettien peleistä onkin maahantuotuja ja käännettyjä pelejä²⁸, ja niistäkin vain myydyimpiä.

Jotta lautapelikulttuuri edistyisi, peliteollisuus kasvaisi ja markkinoille tulisi lisää oikeasti mielenkiintoisia pelejä laajalta skaalalta, olisi markettien politiikka muutettava. Suomalaisilla julkaisijoilla ei ole useinkaan varaa mainostaa pelejään

ainakaan valtakunnallisesti, joten tietous uusista peleistä leviää lähinnä asianharrastajien nettisivujen kautta tai puskaradiosta. Suomalainen valtamediakaan ei ole liiemmin osoittanut kiinnostusta uutta lautapelikulttuuria kohtaan siinä määrin kuin ilmiön suuruuden perusteella saattaisi olettaa. Jos marketeissa olisivat laajemmat valikoimat ja pelit asianmukaisissa myyntikategorioissa, pelien kysyntä ja arvostus kasvaisivat ja tietoisuus lautapelikulttuurista leviäisi tavallisen kansankin keskuuteen. Pelibisneksen lisäksi lautapelien näkymättömyydestä kärsivät myös alan harrastajat ja pelikulttuuri. Antti Koskinen huomauttaa, että myös Suomen lautapeliseurain näkyvyys on kansallisella tasolla "suhteellisen matala". (Koskinen, haastattelu.)

Osa suomalaisten pelien julkaisijoista onkin ottanut suoraan tähtäimekseen kansainvälisen levityksen. Suunnittelijoiden peleistä pyritään tekemään kielivapaita eli pelin komponenteissa on mahdollisimman vähän tekstiä. Lisäksi pelien ohjeet ovat ainakin kolmella kielellä. Tämä on ymmärrettävää, koska Suomen markkinat ovat tällä hetkellä yksinkertaisesti liian pienet. Tämä julkaisupolitiikan vientiin keskittyminen tosin saattaa karsia pelien suomalaista identiteettiä, koska tähtäimessä on tehdä pelit mahdollisimman myyviksi kaikissa kulttuureissa.²⁹

Tulevia trendejä uusien lautapelien markkinoilla on pelien lähentyminen videopeleihin. Useista uusien lautapelien klassikoista, kuten esimerkiksi *Menolipusta*, on netissä pelattavia versioita. *Carcassonne* taas on saanut konsolikäänönsensä jo vuosia sitten. Videopelijätti Electronic Arts on myynyt pelkästään vuonna 2009 yli kahdeksan miljoonaa kappaletta Hasbron lautapeleistä tehtyjä videopeliversioita.³⁰ Vaikka suurin osa näistä ei olekaan lautapeliharrastajien suosimia pelejä, vaan kevyempiä artikkeleita, kuten *Monopoli*, näyttää siltä, että lautapelien pelaaminen konsoleilla ja tietokoneilla on yleistymässä räjähdysmäisesti. Tämä kehitys on huomattu myös alan suurten toimijoiden keskuudessa, ja vuoden 2010 Nürnbergin lelumessuilla³¹ esitettiin jopa näkemyksiä siitä, että uudet lautapelit tulisivat viemään merkittävän markkinaosuuden laskussa olevalta videopelaamiselta.³² Tämän perusteella voi päätellä, että myydäkseen hyvin, peleistä täytyy vastaisuudessa julkaista myös online-versiot. Mikäli pelaajat löytävät videopelilustojen kautta uusien lautapelien klassikoita, voidaan olettaa, että myös lautapelien pelaaminen kasvaa. Lautapelit eivät kuitenkaan ole pelkästään

viihdettä vaan *edutainmentia*, eli lautapeliä käyttö opetuksessa on kasvava trendi. Opetuspelit ovat yksi mahdollinen kasvualue tulevaisuudessa koulutusjärjestelmien etsiessä uusia postmoderniin, median läpäisemään maailmaan paremmin soveltuvia opetuskeinoja.³³

Suomen markkinoilla on tällä hetkellä kiitettävästi tarjolla uusia lautapelejä. Melkein kaikki tärkeimmät pelit harrastajien näkökulmasta on suomennettu, ja valikoima on suhteellisen laaja verrattuna esimerkiksi Välimeren maihin. (Niitty-mäki, haastattelu.) Monia mielenkiintoisimpia pelejä ei kuitenkaan löydy markettien hyllyiltä, joten ne jäävät usein satunnaisen lautapelaajan ulottumattomiin. Näin tietoisuus uusien pelien mahdollisuuksista ja teemojen ja mekaniikkojen laajuudesta ei leviä saati innosta ihmisiä pelaamaan. Näin uusi lautapelikulttuuri uhkaa pysyä suhteellisen pienenä ilmiönä.

Yhteenveto

Tämän katsauksen tarkoituksena oli kartoittaa suomalaisen lautapelikulttuurin tilaa vuonna 2010. Nykyään voi jo selvästi ylipäätään puhua lautapelikulttuurista, jos kulttuurin määritelmänä³⁴ pidetään:

1. Jonkin tietyn ilmiön ympärille syntyvää ryhmää, jota yhdistää kiinnostus ilmiöön.
2. Itsensä kokeminen ilmiön harrastajaksi ja osaksi muista harrastajista koostuvaa joukkoa.
3. Ilmiön ympärille syntynyt oma kielenkäyttö, jota asiaan vihkiytymättömät eivät ymmärrä.
4. Ilmiön ympärille syntyvä aktiivinen toiminta, joka vahvistaa ilmiötä ja tuottaa sen ympärille lisää samankaltaisia ilmiöitä.

Uusien lautapeliä ympärille on muodostunut vankka harrastajakuntansa, joka erottaa lautapeliharrastuksen omaksi pelaamisen muodokseen muusta pelaamisesta. Harrastajat ovat perustaneet myös foorumeita ja yhdistyksiä, joissa he voivat harrastaa lautapelejä muiden kaltaistensa kanssa. Heillä on myös

oma slanginsa, jonka sanavarastoon kuuluvat esimerkiksi termit "discard-pile" ja "downtime" tarkoittaen korttipakkaa, johon pelatut kortit asetetaan ja aikaa, jonka muut pelaajat joutuvat odottamaan yhden pelaajan pelatessa vuoroaan. Lautapeliharrastajat eivät myöskään ole tyytyneet vain annettuun kulttuuriin, vaan ovat alkaneet muokata jo olemassa olevia pelejä ja luoda uusia pelejä. Suomeen on tämän prosessin seurauksena syntynyt uutta ja kiinnostavaa teollisuutta, joka pyrkii yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen ja onkin jo tuottanut varsin alakulttuurisia, normeja haastavia pelejä, kuten *Bilekuosi* ja *Politix*.

Nykyisessä muodossaan lautapelikulttuuri on 2000-luvun ilmiö. Se erkani omaksi pelaamisen lajikkeeksi video-, rooli- ja strategiapelaamisesta uusien niin kutsuttujen saksalaistyyppisten pelien tultua Suomeen. Vanhakantaisten lautapeliä ympärille ei syntynyt aikoinaan yhdistystoimintaa, ja lautapelejä pidettiin lasten harrastuksena. Uuden lautapelikulttuurin synnyssä olennaisia tekijöitä ovat olleet Suomen lautapeliyhdistyksen perustaminen, pelien maahantuonnin ja julkaisutoiminnan synty sekä *Carcassonnen* ilmestyminen Suomen markkinoille, mikä toimi monille porttina lautapeliharrastuksen pariin. Vuonna 2010 lautapelaaminen on elinvoimainen pelaamisen laji ja sen harrastajamäärät ovat vakiintuneet, arvioiden mukaan jopa kasvussa. Myös suomalainen lautapelituotanto on kasvamassa.

Suomalaista lautapelikulttuuria ja lautapelaamista ei ole syytä jättää huomiotta pelitutkimuksessa. Vaikka lautapelit eivät ilmiön laajuudessa ylläkään videopelaamisen tasolle, tarjoavat myös ne kiinnostavia näkökulmia pelaamiseen inhimillisenä toimintana. Aluksi olisi tärkeää saada virallisia tilastoja pelien markkinoista, pelatuimmista peleistä sekä pelaajien profiilista. Lautapelikulttuurin synty tarjoaa mielenkiintoista materiaalia pelikulttuurien muodostumisen tutkimukseen ja lautapelaamisen erityispiirteet muusta pelaamisesta ovat tärkeitä tutkimusaiheita. Peliteollisuutta voisivat hyödyttää pelien suunnitteluun ja markkinoille pääsyyn liittyvät tutkimukset. Tällaisia tutkimuskysymyksiä voisi olla esimerkiksi kuinka haasteelliseksi koetut uusien lautapeliä erityispiirteet voitaisiin kääntää vahvuudeksi markkinoinnissa. Myös uusien lautapeliä teemat ja varsinkin Suomi-peliä yhteiskuntaan kantaaottavat ja vastakulttuuriset aihepiirit tarjoavat herkullista aineistoa. Kulttuurintutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista

tietää, mitä erityispiirteitä suomalaisessa pelaamisessa on verrattuna esimerkiksi saksalaiseen. Myös tarkempi kriittinen tutkimus pelisuunnittelijoiden näkemyksistä uuden lautapelikulttuurin luonteesta ja pelaamisen erityispiirteistä voisi olla oman tutkimuksensa aihe.

Tämä katsaus on pyrkinyt antamaan kuvan suomalaisesta lautapelikulttuurista niin harrastajien, suunnittelijoiden kuin markkinoiden näkökulmasta. Toivottavasti tämä poikii tulevaisuudessa uutta tutkimusta ja keskustelua, sillä kuten yllä on esitetty, lautapelaaminen on oma pelaamisen muotonsa ja omine erityispiirteineen kiinnostava, vielä lähes tutkimaton alue.

Viitteet

- 1 “Uudet lautapelit” on vakiintunut nimitys tämän tyyppisille peleille. Rinnan käytetään myös termejä “modernit lautapelit”, “europelit” ja “saksalaistyyppiset pelit”.
- 2 Kirjoittaja on työskennellyt vuosina 2009–2010 oululaisessa lautapelejäkin suunnittelevassa ja julkaisevassa Tuonela Productions -yrityksessä.
- 3 Afrikan tähti julkaistiin Suomessa jo vuonna 1951 Pelikon toimesta. Kimble, joka perustuu yhdysvaltalaiseen Trouble -peliin, julkaistiin 1960-luvun lopulla. Hollantilaiseen korttipeliin perustuva Musta Pekka tuli markkinoille 1950-luvun alussa. Pelin nimi vaihdettiin 1990-luvulla poliittisesti korrektiksi Pekaksi. Monopoly keksittiin Yhdysvalloissa 1900-luvun alussa. ”Afrikan Tähti. Kautta aikojen Suomen suosituin peli”, Peliko, elektr. dokumentti; Nieminen 2003, ”Rasistista lastenkulttuuria”, elektr. dokumentti; ”Kimblen tarina”, Nelostuote Oy, elektr. dokumentti; ”Monopoly”, Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 4 Monista suomalaisten pelaamista peleistä on muodostunut toki klassikoita, mutta Afrikan tähti saati Kimble eivät ole saavuttaneet merkittävää asemaa harrastuksena. Toisin sanoen niiden pelaajat eivät ole perustaneet yhdistyksiä eikä niiden ympärille ole syntynyt omaa pelaamisen kulttuuria. Esimerkiksi Kimbleä julkaiseva Nelostuote Oy on tehnyt pelistä nettisovelluksen, ja pelin ympärille luotiin vuonna 2007 sen 40-vuotisjuhlan kunniaksi SM-kisat. Nämä eivät kuitenkaan poikineet aktiivista harrastamista pelin ympärille vaan ovat enemmänkin markkinoiden ehdoilla toteutettuja kampanjoita tarkoituksenaan mahdollisesti ratsastaa nuorten aikuisten ja aikuisten lapsuutta kohtaan tuntemaan nostalgian näällä. ”Kimble”, Nelostuote Oy, elektr. dokumentti.

- 5 Tärkeimpänä toimijana roolipelien maahantuonnissa oli Fantasiapelit-yritys, joka perustettiin 1985. Yritys toimii yhä ja on laajentanut valikoimaansa myös uusiin lautapeleihin. ”Fantasiapelit Tudeer Oy. “ Fantasiapelit, elektr. dokumentti.
- 6 Sihvonen-Mäyrä, ”Pelikulttuuria laboratorioiden jättikoneista taskulaitteisiin”, elektr. dokumentti; ”Finnish Game Industry 2008”, Neogames. Elektr. dokumentti.
- 7 Nuorten parissa tietokoneiden käyttöä tai pelaamista ei pidetä enää ”nörttien” toimintana vaan osana arkipäivän käyttäytymistä. Sen sijaan 1990-luvun lopulta lähtien nuorten vanhemmat ja valtamedia ovat huolestuneet pelien väkivaltaisuudesta ja nuorison tietokoneella viettämisestä ajasta. Esim. Saarikoski 1999, ”Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia”, elektr. dokumentti.
- 8 Uusien lautapelien parista löytyy myös niin sanottuja ”casual” -pelejä, jotka perustuvat enemmän tai vähemmän satunnaisuuteen mutta joita pelataan usein niiden lyhyen keston ja helpouden vuoksi. Tällaisia pelikerhojen ”välipala” -pelejä ovat esimerkiksi Ota kuusi, joka on varsin kevyt ja nopea korttipeli, jossa on toki valinnankin mahdollisuus. Pelissä pelaajat saavat käteensä numerokortteja, jotka heidän on pelattava mahdollisimman viisaasti pöytään välttääkseen keräämästä itselleen kortteja. Pelaaja, joka lyö pöytään suurimman luvunomaavan kortin kuudesta rivissä olevasta, joutuu ottamaan itselleen kaikki kuusi korttia. Pelaaja saa miinus pisteitä korteissa olevien häränpää-symbolien osoittaman lukumäärän verran. ”6 nimmt!”, Lautapelit.fi, elektr. dokumentti.
- 9 Tosin tietokoneiden suoritusnopeus ja peliteknologian kehitys on ollut niin vauhdikasta, että pystyäkseen pelaamaan uusimpia pelejä kone pitää vaihtaa tai ainakin päivittää lähes vuosittain. 1990-luvulla tietokoneet eivät olleet mitenkään halpoja joten kaikilla ei ollut varaa pysyä kehityksessä mukana. Näin tietokonepelaamisen ympärille kehittyi mielenkiintoinen television alkuajoista muistuttava ilmiö, jossa pelaajat kokoontuivat uusimman koneen omistavien kavereidensa luo pelaamaan. Tämä lisäsi tietysti videopelaamisen sosiaalista ulottuvuutta.
- 10 Ensimmäisiä pelikerhoja olivat muun muassa Seurapelikerho Tampereella (perustettu vuonna 2000), Leppävaaran pelikerho (2002) ja Pelikerho Kärmes Kuopiossa (2003). Tainio et al. 2009, 4–6.
- 11 Uusien lautapelien maahantuontiin ja julkaisuun keskittynyt Lautapelit.fi perustettiin jo vuonna 1996. 2000-luvulla myös perinteinen suomalainen lelu- ja pelifirma Nelostuote Oy/Tactic alkoi julkaista suomeksi uusia lautapelejä. Lisäksi jo 1970 perustettu Marektoy Ltd. liittyi pian uusien lautapelien maahantuontiin ja julkaisemiseen Competo-tuotemerkillään. ”Yritysinfo”, Lautapelit.fi, elektr. dokumentti; ”Yritysinfo”, Nelostuote Oy, elektr. dokumentti; ”Yritysinfo”, Competo, elektr. dokumentti.
- 12 ”Vuoden peli” -palkinnon jakaa Suomen lelu- ja peliyhdistys vuosittain. Palkinto jaetaan lasten-, perhe- ja aikuisten peleille. Palkinnon saaneista peleistä tulee usein myyntimenestyksiä ja ne pääsevät laajaan markettilevitykseen. Saksassa vastaava palkinto on ”Spiel des Jahres”, jota on jaettu jo vuodesta 1979. ”Vuoden peli” -palkinnon ovat voittaneet muutamat uudet lautapelit kuten esimerkiksi Menolippu mutta yleensä voittajista ei löydy mutkikkaampia ja harvinaisempia pelejä. Saari 2007, 19–21.

- 13 Esimerkiksi suomalaisen Bilekuosin tekijät julkaisivat pelinsä perustamansa Mind Altering Gamesin kautta ja Politix -pelin julkaisu johti Onni Gamesin perustamiseen.
- 14 Lautapelaajien määrästä ei ole tarkkaa lukua mutta 2010 julkaistaan useita suomalaisia pelejä. Esimerkiksi tätä kirjoitettaessa Onni Games ja Competo ovat julkistaneet jo vuonna 2010 ilmestyvät tuotteensa. "Onni Games julkaisee kaksi uutta peliä loppukesästä", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti; "Competolta kaksi kotimaista uutuutta kesällä", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 15 Tämä ei päde ihan kaikissa tapauksissa, sillä viime vuosina markkinoille on tullut elektronista aineistoa sisältäviä lautapelejä. Tämä elektroninen materiaali on ollut usein pelin mukana tulevalle cd:llä tai dvd:llä jotka tietysti vaativat tietokoneen tai soittimen toimiakseen.
- 16 Tosin tässäkin on poikkeuksia nähtävissä. Grand Theft Auto -pelit ovat äärimmäisen suosittuja ja kaupallisia menestyksiä, vaikka, tai ehkä juurikin sen takia, niiden rikollisuuteen liittyvä teema on kyseenalainen. Kuitenkin pelisarjaa julkaiseva Rockstar Games joutui aikoinaan ottamaan riskin ensimmäisen osan kanssa, mikä on harvinaista turvallisiin voittoihin tähtäävässä videopelibusnessä.
- 17 Videopeleissä poikkeuksia kaavaan on toki edellisessä viitteessä mainitun GTA:n lisäksi muitakin. Eivätkä kaikki uudet lautapelitkään pyri korkeakulttuurin tavoin vaikuttamaan ihmisten ajatteluun vaan suurin osa on puhdasta viihdettä. Lautapelit mahdollistavat kuitenkin tuotantokustannustensa alhaisuuden ja pelikulttuurin suhteellisen marginaaliasemansa vuoksi rankempien aiheiden käsittelyn. Ulkomaisista lautapeleistä hyvä provokatiivinen esimerkki on Terror Bull Gamesin War on Terror -lautapeli, joka ottaa vahvasti kantaa Yhdysvaltojen 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä harjoittamaan ulko- ja sisäpolitiikkaan. Aika näyttää kuinka paljon lautapeliä tuottajat tulevat käyttämään tätä mahdollisuutta. Myös videopelien puolella on tehty avauksia, joissa vaaditaan kypsempää sisältöä peleihin. Pelialan toimijoiden foorumilla Gamasutrassa esimerkiksi Nick Halme käsittelee blogissaan peliteollisuuden taipumusta välttää kiusaannuttavien ja ajatteluunpakottavien sisältöjen tuottamista. Hänen mukaansa pelifirmat pelkäävät K18-luokitusta, joka tarkoittaa vähemmän myyntituloja. Halme tiivistää mielestään videopeliteollisuudessa vallitsevan asenteen: "We make cool shit. Not important shit. ". "Do We Have a Moral Obligation To Make War Games With An Anti-War Agenda?", Gamasutra.com, elektr. dokumentti.
- 18 Diplomacy on jo vuonna 1959 julkaistu raskas lautapeli, jossa pelaajien tehtävänä on järjestää diplomatian ja selkäänpuukotuksen avulla ensimmäisen maailmansodan jälkeinen Eurooppa uudelleen. Diplomacy ei ole mikään kevyt ja nopea illanistujaispeli vaan yksi peli saattaa venyä päivienkin mittaiseksi ja sen vakavuudesta kertonee jotain, että se oli myös Yhdysvaltojen ulkoministeri Henry Kissingerin suosikkipeli. "Diplomacy", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 19 "Vuosiäänestys", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 20 Muista katsaukseen haastatelluista poiketen Jussi Autio uskoo, että Suomeen voi myös syntyä saksalaistyyppinen lautapelikulttuuri nykyisten pelaajien vanhetessa ja uusien sukupolvien löytäessä lautapelit. Hänen mukaansa myös erilaiset pelitapahtumat kuten "Kirjasto pelaa", jossa lautapelejä peluutetaan kirjastoissa, osoittavat sen, että suurin osa suomalaisista innostuu pelaamaan, kun heille vain tarjoo mahdollisuuden ja tietoa peleistä. Autio haastat.
- 21 Vuonna 2009 julkaistiin viisi suomalaisten suunnittelijoiden tekemää peliä ja vuonna 2010 julkaisujen määrän odotetaan ainakin tuplaantuvan. Kehitys on varsin tuoretta sillä vuonna 2007 julkaistussa Mikko Saaren Uudet lautapelit -kirjassa ei esitellä yhtään modernia suomalaista lautapeliä ja siinä esiteltyt yrityksetkin keskittyivät vielä silloin vain maahantuontiin ja pelien suomentamiseen. Antti Koskisen haastattelu. Sähköposti. 9.3.2010; Saari 2007, passim.
- 22 Saari 2010, "Suomen lautapelikehittäjät perustettu" elektr. dokumentti.
- 23 "Suomen lautapeliseuran pelisuunnittelukilpailu 2006: Korttipeli", Suomen lautapeliseura Ry, elektr. dokumentti; Saari 2007, 17.
- 24 Rönkkönen 2009, "Inquisition tausta", elektr. dokumentti.
- 25 em.
- 26 Hyvä esimerkki kansallisista aiheista lautapeleissä on Kimmo Sorsamon Epäillyt joka käsittelee murhamysteeriä 1930-luvun Helsingissä. Pelilaudan esittämän talvisen Helsingin autenttisuuteen on panostettu, joten se tarjoaa kiinnostavan ikkunan kaupungin menneisyyteen. Peli on ensimmäinen osa Sorsamon Helsinki -trilogiassa, jonka vuonna 2010 julkaistavassa toisessa osassa, Torissa, aiheena on Kauppatori ja Helsingin vuoden 1952 olympialaiset. "Competolta kaksi kotimaista uutuutta kesällä", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti. Ulkomaille markkinoituna tällaiset kansallisille aiheille pohjautuvat pelit voivat toimia hyvin kulttuurivientinä sekä matkailunedistämisenä.
- 27 Lautapeleissä, toisinkuin videopeleissä, ei ole määriteltyä ikärajaluokitusta myynnille. Lähes kaikki pelien julkaisijat kuitenkin varustavat pelipakkauksensa suositusikärajoilla, jotka uusissa lautapeleissä lähtevät jo niiden haastavuudenkin johdosta yleensä 12-ikävuodesta ylöspäin.
- 28 Poikkeuksiakin toki on. Kimmo Sorsamon suunnittelema Epäillyt pääsi vuonna 2009 Suomen "Vuoden peli" -kilpailun finaaliin ja tämän ansion myötä laajaan markettilevitykseen. "Vuoden Pelit 2009 valittu", Suomen leluhdistys Ry. Elektr. dokumentti.
- 29 Tämä asettaa myös haasteita englantia taitamattomille pelaajille, sillä esimerkiksi Tuonelan kansainväliseen levitykseen osoitettujen Modern Society'n ja Soul Huntersin pelikorttien tekstit ovat vain englanniksi.
- 30 "EA Sells Over Eight Million Units Worldwide Of Hasbro-Branded Family And Kids Video Games In One Year", Electronic Arts. Elektr. dokumentti.

- 31 Nürnbergin lelumessut ovat tärkeä kohtaamispaikka uusien lautapeliin julkaisijoille ja pelinkehittäjille. Syksyisin Essenissä järjestettävät Spiel -messut taas ovat maailman suurin lautapelitapahtuma, joka kokoaa yhteen pelaajia ja peliteollisuuden edustajia kaikkialta maailmasta.
- 32 "Are Board Games a Threat to Video Games?", Joystick Division, elektr. dokumentti.
- 33 Saarenpää, "Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin", elektr. dokumentti.
- 34 Olen mukailut tässä kulttuurin määritelmässä Dick Hebdigen vuonna 1979 julkaistussa alan klassikossa *Subculture. The Meaning of Style* esittämää ala- ja nuorisokulttuurin määritelmää. Hebdige nojaa marxismiin ja semiotiikan perinteeseen esittäessään alakulttuurin erottuvan hallitsevasta kulttuurista ennenkaikkea tyylin kautta. Tämä "tyyli" pitää sisällään muun muassa kulttuurinsisäisen slangin, pukeutumisen- ja käyttäytymiskoodiston sekä on homogeenista kunkin kulttuurin sisällä. Kulttuurinjäsenet vahvistavat tätä "tyyliä" toiminnallaan. Usein alakulttuurit syntyvät jonkin tietyn ilmiön ympärille kuten esimerkiksi punk-musiikin ja tässä tapauksessa uusien lautapeliin. Olen näistä on myös se, että alakulttuurin jäsenet eivät tyydy ylhäältä annettuun kulttuuriin vaan ottavat siitä valmiita elementtejä ja alkavat muokata niitä eteenpäin mieleisekseen. Tätä prosessia Hebdige kutsuu nimellä bricolage, joka on antropologiasta lainattu. Hebdige 1979, 15–16, 102–104, 113–114.

Lähteet

ELEKTRONISET LÄHTEET

"6 nimmt!". Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/6-nimmt/>. Luettu 19.6.2010.

"Afrikan Tähti. Kautta aikojen Suomen suosituin peli". Martinex Oy/Peliko. Saatavissa http://www.peliko.fi/afrikan_tahti.php. Luettu 9.4.2010.

"Are Board Games a Threat to Video Games?". Joystick Division. Saatavissa http://www.joystickdivision.com/2010/02/are_board_games_a_threat_to_vi.php. Luettu 9.4.2010.

"Competolta kaksi kotimaista uutuutta kesällä". Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/uutiset/competo-tori-toscana/>. Luettu 9.4.2010.

"Diplomacy". Lautapeliopas.fi. Elektroninen dokumentti. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/diplomacy/>. Luettu 9.4.2010.

"EA Sells Over Eight Million Units Worldwide Of Hasbro-Branded Family And Kids Video Games In One Year". Electronic Arts. Saatavissa <http://www.ea.com/news/ea-sells-over-eight-million-units-of-hasbro-branded-games>. Luettu 9.4.2010.

Fantasiapelit Tudeer Oy. "Fantasiapelit Oy. Saatavissa <http://www.fantasiapelit.com/index.php?main=info&sub=histo>. Luettu 9.4.2010.

"Finnish Game Industry 2008". Neogames. Saatavissa <http://hermia-fi-bin.directo.fi/@Bin/8f7ae91f96713685222fe071ab438982/1270825986/application/pdf/297530/Finnish%20ogames%20Industry,%20Pdf%20Print%20Version.pdf>. Luettu 9.4.2010.

Halme, Nick. Do We Have A Moral Obligation To Make War Games With An Anti-War Agenda?. Gamasutra.com. 11.7.2010. Saatavissa http://www.gamasutra.com/blogs/NickHalme/20100711/5537/Do_We_Have_A_Moral_Obligation_To_Make_War_Games_With_An_AntiWar_Agenda.php. Luettu 17.7.2010.

"Kimblen tarina". Nelostuote Oy. Saatavissa <http://www.nelostuote.fi/Kimble/historia.html>. Luettu 9.4.2010.

"Kimble". Nelostuote Oy. Saatavissa <http://www.nelostuote.fi/Kimble/ohjeet.html>. Luettu 19.6.2010.

"Monopoly". Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/monopoly/>. Luettu 9.4.2010.

Nieminen, Anna. Rasistista lastenkulttuuria. *Kumppani*-lehti. 30.11.2003. Saatavissa <http://www.kepa.fi/kumppani/arkisto/3314>. Luettu 9.4.2010.

“Onni Games julkaisee kaksi uutta peliä loppukesästä”. Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/uutiset/onni-games-uutuudet-2010/>. Luettu 9.4.2010.

Rönkkönen, Jani. Inquisition tausta. Lautapeliopas.fi. 11.10.2009. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/suunnittelijan-puheenvuoro/inquisition-tausta/>. Luettu 9.4.2010.

Saarenpää, Hannamari. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Pelitieto.net. Saatavissa <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>. Luettu 9.4.2010.

Saarikoski, Petri. Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia. *Wider Screen* 1-2 / 1999. Saatavissa http://www.widerscreen.fi/1999/1-2/tietokonepelit_osana_audiovisuaalisen_kulttuurin_moraalipaniikkia.htm. Luettu 9.4.2010.

Sihvonen, Tanja & Frans Mäyrä. Pelikulttuuria laboratoriodien jättikoneista taskulaitteisiin. Pelitieto.net. Saatavissa http://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/. Luettu 9.4.2010.

Tainio, Marko. Vuosikymmen suomalaista lautapelikulttuuria, Suomen lautapeli-seura 10 vuotta. Suomen lautapeli-seura Ry. Saatavissa http://www.lautapeli-seura.fi/upload/tiedostot/8/SLS_historiikki.pdf. Luettu 9.4.2010.

“Suomen lautapelikehittäjät perustettu”. Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/uutiset/suomen-lautapelikehittajat-perustettu/>. Luettu 9.4.2010.

“Suomen lautapeli-seuran pelisuunnittelukilpailu 2006: Korttipeli”. Suomen lautapeli-seura Ry. Saatavissa <http://lautapeli-seura.fi/index.php?id=24>. Luettu 9.4.2010.

“Vuoden Pelit 2009 valittu”. Suomen lelu-yhdistys Ry. Saatavissa <http://www.suomenlelu-yhdistys.fi/ajankohtaista/vuodenpeli/>. Luettu 9.4.2010.

“Vuosiäänestys”. Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/vuosiaanestys/>. Luettu 9.4.2010.

“Yritysinfo”. Competo. Saatavissa <http://www.competo.fi/sivu/yritysinfo>. Luettu 9.4.2010.

“Yritysinfo”. Lautapelit.fi. Saatavissa http://www.lautapelit.fi/tpl_site_01.asp?lang=1&sua=1&q=y&s=710. Luettu 9.4.2010.

“Yritysinfo”. Nelostuote Oy. Saatavissa <http://www.nelostuote.fi/yrityssivut/nelostuote/index.php>. Luettu 9.4.2010.

HAASTATTELUT

Autio, Jussi. Tuonela Productionsin toimitusjohtaja, lautapeli-suunnittelija. Oulu. 7.4.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Hankipohja, Ville. Lautapeli-suunnittelija. Sähköposti. 11.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Ingberg-Rauhanen, Kristiina. Anttila Oy. Sähköposti 15.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Koskinen, Antti. Lautapeli-harrastaja. Sähköposti. 9.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Multamäki, Timo. Lautapeli-suunnittelija. Sähköposti. 11.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Niittymäki, Toni. Lautapelit.fi. Puhelinhaastattelu. 18.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Rönkkönen, Jani. Lautapeli-suunnittelija. Sähköposti. 12.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Saari, Mikko. Lautapeli-harrastaja, tietokirjailija, Lautapeliopas.fi:n päätoimittaja. Sähköposti. 9.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

KIRJALLISUUS

Hebdige, Dick (1994). *Subculture. The Meaning of Style*. London and New York: Routledge.

Saari, Mikko (2007) *Uudet lautapelit*. Helsinki: BTJ Finland Oy, Helsinki.