

Opinnäytetyö (AMK)

Mediatuotanto

NELTES11

2017

Nicolas Fleury

# CASE: DIZED

– Digitaalinen apuväline lautapelin tukena

Nicolas Fleury

## CASE: DIZED

- Digitaalinen apuväline lautapelin tukena

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli tutkia laadullisen käyttäjätutkimuksen avulla Dized –sovellusta. Playmore Gamesin julkaisema Dized –sovellus on suunnattu lautapelejä pelaaville ja niiden sääntöjä opetteleville. Työni toimeksiantaja oli Helsingissä toimiva Playmore Games.

Työni tutkimus toteutettiin laadullisin tutkimusmenetelmin käyttäjäkyselyn sekä havainnoinnin avulla. Tutkimustilanteessa tutkittavat pelasivat erän Race for the North Pole –peliä Dized –sovelluksen avustamana. Tutkimuksen otanta oli 19 henkilöä, jotka rekrytoin sattumanvaraisesti lautapelitapahtumissa (Helsinki, Turku, Somero, Salo ja Tampere). Tutkimuksen tutkimusstrategia oli induktiivinen. Aineiston analysoinnin toteutin induktiivisesti tutkimalla ilmiötä saadun aineiston avulla. Tutkimuksen lopuksi tarkastelin Playmore Gamesin oman kvantitatiivisen tutkimuksen aineistoa ja vertailin tutkimustuloksia laadullisen tutkimuksen kanssa. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää Dized-sovelluksen etuja ja haasteita lautapelin apuvälineenä.

Tutkimuksessani tutkin sovellusten etuja muihin opetusvälineisiin nähden. Vertailukohtana oli perinteinen sääntövihko, opetusvideo ja toiselta ihmiseltä oppiminen. Tutkimuksesta kävi ilmi, että koehenkilöt suosivat toiselta ihmiseltä oppimista, mutta suhtautuivat myönteisesti sovellukseen apuvälineenä. Tutkimukseni tulokset tukivat Playmore Gamesin oman tutkimuksen tuloksia, joiden mukaan Dized –sovellus oli vastaajien toiseksi mieluisin oppimisväline.

### ASIASANAT:

lautapelit, apuvälineet, mobiilisovellukset, käyttäjätutkimukset, laadulliset tutkimukset

BACHELOR'S | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and TV | Mediaproduction

2017 | 50

Nicolas Fleury

## CASE: DIZED

- board game companion application

The objective of this thesis was to conduct a user study for Dized application. Dized is an interactive tutorial application. The tutorial lets players start playing the board game while the app teaches the rules. Playmore Games, the company behind Dized application, assigned the thesis.

The user study was conducted as a qualitative user study. Total number of participants was 19. The study took place in multiple board game events (Helsinki, Turku, Tampere, Salo and Somero). The participants took part in a full playing session of Race for the North Pole, a board game produced by Playmore Games. The participants learn the game with the interactive Dized tutorial.

The study results were gathered and analyzed using an inductive approach. The main purpose of the user study was to identify the potential benefits of an interactive board game tutorial. After the game session, as part of the study participants took part in a questionnaire. The participants reflected their experience with the Dized application by comparing the app against other ways of learning board games (reading the rulebook, video tutorials or learning from a other person).

In summary the study revealed that board gamers prefer learning board games in person from other people. The attitudes toward Dized and other digital board game companions has positive. Studies concluded that Dized application was the second best way to learn to play a board game.

### KEYWORDS:

board games, companion applications, mobile applications, user study, qualitative study

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2 MÄÄRITTELY</b>	<b>8</b>
2.1 Pelin määrittely	8
2.2 Lautapelin määrittely	9
<b>3 JAOTTELU</b>	<b>11</b>
3.1 Ikäjaottelu	11
3.2 Pelaajamäärä	12
3.3 Pelityyppi	12
3.4 Pelin kesto ja pakkauskoko	13
3.5 Pelimekaniikka	14
3.6 Teema	15
3.7 Vallitseva pelikomponentti	15
3.8 Symmetria ja asymmetria	15
3.9 Nollasumma ja ei-nollasumma	16
3.10 Täydellinen ja epätäydellinen informaatio	16
3.11 Samanaikaisuus ja peräkkäisyys	16
3.12 Kilpailu ja yhteistyö	17
<b>4 CASE: DIZED –APPLIKAATIO</b>	<b>18</b>
4.1 Tutkimuksen tausta	18
4.2 Tutkimuksen teoria	18
4.2.1 Käyttäjätutkimus ja aineistonkeruu	18
4.2.2 Strukturoitu käyttäjähaastattelu	19
4.3 Otanta	20
4.4 Tutkimuksen valmistelu ja toteutus	21
4.5 Tutkimustulokset ja analyysi	22
<b>5 VERTAILU MUIHIN TUTKIMUKSIIN</b>	<b>42</b>
<b>6 POHDINTA</b>	<b>48</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>50</b>

## **7 LIITTEET**

**1**

### 7.1 Käyttäjäkysely

**1**

# 1 JOHDANTO

Pelit ovat olleet osa ihmisten elämää jo vuosituhansien ajan. Jo muinaisilla egyptiläisillä oli lautapelin kaltaisia aktiviteetteja. Näillä oli tiettävästi uskonnollinen yhteys sen aikaiseen kulttuuriin (Piccione 1980, 55-58). Länsimaisessa kulttuurissa lautapelit on perinteisesti liitetty lasten leikkiin ja kehitykseen. Viimevuosina pelaamisen merkitys on muuttunut yhteiskunnassamme. Pelaamista ei enää mielletä vain lasten aktiviteetiksi, vaan pelaamisesta on tullut kaikille ikäpolville sopivaa ajanvietettä (Harviainen 2013,10).

Hiukan ennen vuosituhannen vaihdetta alkoi lautapeliä ympärillä uusi ilmiö. Tuohon saakka pelit oli karkeasti jaettu perinteisiin strategiapeleihin (esimerkiksi shakki tai tammi), amerikkalaistyyppisiin tuuripeleihin ja lastenpeleihin. Uutena pelityyppinä oli enimmäkseen Saksassa ilmestyvät perhe- ja strategiapelit. Näille peleille oli tyypillistä strategian ja onnen tasapainottaminen. Uudentyyppisiä pelejä kutsuttiin aluksi saksalaisiksi peleiksi ("German board games") ilmestymiskielen perusteella, mutta myöhemmin ajan myötä peleille on vakiintunut termi europelit ("Euro board games"). Toisinaan europelien rinnalla käytetään termiä "designer board games". Tämä johtuu siitä että niissä esiintyy pelisuunnittelijan nimi laatikon kannessa. Tunnustuksen lisäksi tarkoituksena oli erottaa pelit suunnittelijoiden tuotantoihin kirjailijoiden ja elokuvaohjaajien lailla.

Europelit tekivät merkittävän vaikutuksen kulttuuriin vuosituhannen vaihteessa. Uuden aallon pelit, kuten Catanin uudisasukkaat, Carcassonne, Menolippu ja Dominion synnyttivät ilmiön, jota kutsutaan lautapelirenessanssiksi. Ilmiön myötä lautapeliä suosio kasvanut räjähdysmäisesti myytyjen pelien, uusien harrastajien kuin uusien peli-innovaatioiden suhteen.

Tämän työn tarkoituksena on tutustua lautapeliä nykytilaan yhden digitaalisen apuvälineen avulla. Opinnäytetyöni toimeksiantaja on Playmore Games ja opinnäytetyössäni tutkin heidän Dized –sovellustaan. Työni teoriapohja käsittelee pelin määritelmiä ja lautapeliä ominaispiirteitä. Kirjoitelmaa tehdessä lautapeliä tuottamista käsittelevää tietoa on niukasti saatavilla. Kotimaiset lähdeaineet keskittyvät lautapeliä suunnitteluun.

Luvusta 5 lähtien tekstin pääpaino siirtyy Dized –applikaation. Sovelluksen avulla voi oppia lautapeliä säännöt mobiilisovelluksen vuorovaikutteisen käyttöliittymän avulla. Työssäni tutkin toimeksiantona Dized –applikaation etuja ja haittoja testiryhmien avulla.

Testipelaajien avulla pyrin selvittämään ohjelman mahdollistavat edut sääntöjen omaksumisen näkökulmasta. Testissä huomioidaan myös koehenkilöiden käyttäjäkokemusta, jota analysoin luvuissa 4.5. Tutkimukseni tulosten lisäksi analysoin ja vertaan tuloksia Playmore Gamesin tekemään tutkimukseen kappaleessa 5.

## 2 MÄÄRITTELY

### 2.1 Pelin määrittely

Jo lapsi tunnistaa pelin, mutta pelin käsitteen tyhjentävä määrittelemine ei ole täysin helppoa. Termi on moniulotteinen ja laajalti käytössä käsittämään monenlaisia asioita. On monta tapaa määritellä peli. Yksinkertaisimmillaan peli voidaan määritellä harjoitteeksi, jossa on kilpailullinen elementti (Ellington et al, 1982, 9).

Hyvän lähtökohdan pelin määrittelemiselle tarjoaa Parlett. Hänen mukaansa pelillä on selkeä loppu, sekä välineet sen saavuttamiseksi (Parlett 1999, 3). Hän korostaa leikin kaltaisen toiminnan eroa järjestäytyneeseen pelaamiseen. Välineillä Parlett tarkoittaa pelin sääntöjä. Hänen mukaansa pelin tärkein elementti on pelin säännöt.

Tieteellisissä yhteyksissä viitataan usein Salen & Zimmermanin määritelmään: ”A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (Salen & Zimmerman, 2004, 12). Määritelmän mukaan pelissä on jokin pelaajia osallistava konflikti, ennalta määritellyt säännöt, sekä selkeästi tunnistettava lopputila. Konfliktin avulla peli luo osallistavan vuorovaikutuksen pelaajan, pelin ja mahdollisten muiden pelaajien välille. Toinen määritelmän ehto on määritellyt säännöt. Tämä erottaa Salen & Zimmermanin mukaan pelit vapaamuotoisesta leikistä. Kolmas ehto liittyy pelin päättymiseen. Pelin sääntöjen on sisältävä tieto pelin päämäärästä sekä päättymiseen johtavista ehdoista. Pelillä pitää siis olla selkeä lopputila. Pelissä tämä on yleensä yhden tai useamman pelaajan voitto.

Artikkelissa *What is a Game?* Maroney esittää pelin määritelmäksi ”A game is a form of play with goals and structure” (Manoney 2001). Tämä määritelmä palvelee hyvin tarkastellessa lauta- ja seurapelejä. Ensinnäkin peli on leikin kaltainen aktiviteetti. Leikillä tarkoitetaan tässä yhteydessä työstä poikkeavaa, vapaaehtoista ja virkistystarkoituksessa suoritettavaa aktiviteettiä. Määritelmä sulkee pois ansaintatarkoituksessa harrastettava vedonlyönnin sekä opetustarkoituksessa tehtävät harjoitteet ja simulaatiot. Toiseksi pelissä on oltava tavoitteita. Tämä erottaa pelit virtuaalitodellisuuksista (esim. *Second Live*). Useimmissa peleissä on selkeät päämäärät, mutta on olemassa pelejä (esim. roolipelejä), joissa ei ole selkeää loppua. Nämä ovat usein tarinankerrontapelejä, joissa peliä johtaa pelinjohtaja. Tämän kaltaiset pelit kuitenkin lähes poikkeuksetta sisältävät väli- tai hahmokohtaisia tavoitteita. Maroneyn määritelmän kolmas ehto on



rakenne. Rakenne pitää sisällään ennalta sovitut säännöt ja tiedostettu suostumus kaikilta pelaajilta. Leikissä puolestaan ei ole pelin kaltaista rakennetta ja sääntöjä.

Kirjassaan *Homo Ludens* (1955) Johan Huizinga tarjoaa peli-termille laajemman määritelmän.

[...] a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious' but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings that tend to surround themselves with secrecy and to stress the difference from the common world by disguise or other means (Huizinga 1955, 446).

Huizingan määritelmä täyttää nykypelin käsitteen vielä 60 vuotta myöhemminkin täydellisesti. Hän esittää pelin olevan tavallisesta elämästä irrallaan oleva vapaasti valittava aktiviteetti, joka on luonteeltaan leikkimielinen, mutta pelaajan taitoja hyödyntävä. Pelissä ei ole todelliseen elämään sidottuja kannustimia tai palkintoja. Sillä on säännöissä määritellyt ehdot esimerkiksi ajan tai tilan suhteen. Peli kannustaa sosiaaliseen kanssakäymiseen ja todellisuuden irtiottoon.

## 2.2 Lautapelin määrittely

Lautapelisuunnittelija Wolfgang Kramer määrittelee peli-käsitteen ” The components are the hardware, the rules are the software. Both define the game. Both can exist independently from each other, but separately are not a game.” (Wolfgang, 2000). Kramerin mukaan peli koostuu säännöistä sekä peliin liittyvistä komponenteista (lauta, kortit, pelimerkit tms.). Hänen mukaansa kaikki mikä sisältyy sääntöihin kuuluu peliin. Säännöistä puuttuvat asiat eivät kuulu peliin.

Lautapeli-termin tarkka määrittelemisen on haastavaa. Vanhemmat määritelmät määrittelevät lautapelin tasaisella alustalla ja pelilaudalla pelattaviksi peleiksi (Parlett 1999, 5). Wikipedia määrittelee lautapeliksi pelin, ”... jota pelataan tyypillisesti pelilaudan ja pelinappuloiden tai muiden pelimerkkien avulla.” (Wikipedia haulla Lautapeli).

Arkikielessä ja nykypäivän ulkomaisissa yhteyksissä termi lautapeli (engl. board game) käsittää useimpia pöydällä tai sen äärellä pelattavia lauta-, kortti- ja seurapelejä. Eten-

kin englanninkielisissä yhteyksissä board game -termi käsittää myös pelilaudattomia pelejä. Lautapeli voi siis koostua esimerkiksi pelkistä pahvisista laatoista (engl. tiles), nopista (engl. dice) tai korteista (engl. cards) (Schädler and Dunn-Vaturi 2009).

Salenin ja Zimmermanin mukaan lautapelin pelilauta kuvastaa pelin luonnetta. Pelilauta kerää kaiken pelin kannalta oleellisen tiedon pelaajien käyttöön. Pelaajien pelinappulat ovat samassa ”tilassa”. Tämä mahdollistaa pelaajien toimien vertailun ja helpottaa pelin vaikutusten seuraamisen. (Salen & Zimmerman 2004, 137)

## 3 JAOTTELU

Nykypäivän lautapelit voidaan jaotella monen eri ominaisuuden avulla. Perinteisesti lautapelejä on lajiteltu ikäsuosituksen tai pelityypin mukaan. Lautapelit on Suomessa pitkään liitetty pelkästään lasten vapaa-ajanviettoon ja leluiksi. Edelleenkin valtaosa lautapeleistä on esillä lelukaupoissa ja lasten osastoilla.

### 3.1 Ikäjaottelu

Tavallisimmin pelit jaetaan iän mukaan pientenlasten peleihin (noin 2-5-vuotiaat), lasten peleihin (alle kouluikäiset), perhepeleihin (kouluikäiset aikuisen seurassa) ja aikuisten peleihin. Lautapeleillä ei ole mediakasvatuksen näkökulmasta ikäsuosituksia. Lautapeliin ikäsuositukset viittaavat useimmiten pelin sääntöjen raskauteen. Eli kuinka vaikea on omaksua pelin säännöt. Joskus pelin ikäsuositus kuvastaa pelin teeman ja kuvituksen kohderyhmää. Pienten lasten peleillä on yleensä hyvin vähän strategista ulottuvuutta. Niissä pelaajat toimivat pelin arpomalla tavalla. Lasten pelit ovat hiukan pienten lasten pelejä vaativampia. Niissä lapset yleensä pelaavat toisiaan vastaan ja pystyvät pelaamaan ilman aikuisen apua. Aikuisten peleistä poiketen lastenpeleissä on usein näppäryys, muisti ja nopeus tehtäviä.

Yleisin lautapeliluokka on perhepelit. Nimensä mukaan ne on suunnattu perheille ja vanhemmille lapsille. Perhepeleissä on tyypillisesti strategisen pelaamisen elementtejä, mutta mukana on usein sattumaa tuottava tekijä (esimerkiksi noppia tai kortteja). Tuurin ja strategian suhde on pyritty muodostamaan siten, että kaikilla pelaajilla on kohtalainen mahdollisuus voittaa riippumatta siitä kuinka hyvin tuntee pelin entuudestaan. Viimeisenä perinteisenä peliluokkana on aikuisemmalle väelle suunnatut seurapelit. Niissä pelin teema, vaikeustaso tai kysymysten taso on suunnattu selkeästi vanhemmille. Aikuisten pelit on edellä mainituista luokista pienen. Näiden lisäksi on harrastelijapelit.

Perinteisesti harrastelijapeliin myynti ja pelaaminen on tapahtunut alan harvoissa omissa liikkeissä. Viime vuosina massapelien ja harrastelijapeliin raja on hämärtynyt. Monia lautapelialan ja harrastelijoiden arvostamia pelejä alkaa löytymään tavallisista lautapelejä myyvistä lelu- ja kirjakaupoista. Raskaimmat lautapelit tosin edelleen löytyy lähes pelkästään alan omista liikkeistä.

### 3.2 Pelaajamäärä

Lautapelit mielletään usein kahden tai useamman pelaajan pelattavaksi. Nykypäivänä on kuitenkin tarjolla useita yksin pelattavia pelejä. Näissä peleissä pelaaja pelaa yleensä peliä vastaan. Monista monen pelaajan peleistä on olemassa viralliset tai harrastelijoiden tekemät epäviralliset yksinpelaajan säännöt. Pala- tai pulmapeleistä poiketen yksinpelattavissa lautapeleissä on vuorovaikutus pelin kanssa ja dynaaminen tila. Pala- ja pulmapeleissä on staattinen ja yksiselitteinen lopputila, toisin kuin lautapeleissä.

Toinen ääripää on suurilla ryhmillä pelattavat lautapelit. Nämä ovat yleensä pelityypiltään seurapelejä. Suuria pelaajamääriä tukevien pelien suurin haaste on pitää peliaika pelille sopivana. Eräs hyvä tapa on mahdollistaa pelaajien tehdä toimintonsa samanaikaisesti riippumattomina toistensa samanaikaisista valinnoista. Näin vähennetään pelaajien vuorojen kuluttamaa aikaa. Pelatessa vuoromuotoisessa pelissä pelaajan tekemät valinnat saattavat vaikuttaa seuraavan pelaajan mahdollisuuksia ja valintoja. Tämän kaltaisessa pelissä pelaajan mahdollisuudet selviävät vasta vuoron alussa pitkitäten mahdollisesti kaikkien pelaajien aikaa. Tehokas ajankäyttö koetaan lautapeleissä usein tärkeänä asiana.

### 3.3 Pelityyppi

Pelityypit voidaan jakaa monella erilaisella tavalla. Lautapeliharrastajien suosima [www-sivusto Board Game Geek](http://www.boardgamegeek.com) jaottelee lautapelit päätasolla (engl. subdomain) kahdeksaan ryhmään (Board Game Geek, 2017).

- abstraktit pelit
- muokattavat pelit
- lasten pelit
- perhepelit
- seurapelit
- strategiapelit
- teemalliset pelit
- sotapelit

Pääryhmien lisäksi sivusto jakaa pelityypit (engl. category) 84 erilaiseen aliryhmään teeman ja pelitavan mukaan.

### 3.4 Pelin kesto ja pakkauskoko

Lautapelit voidaan karkeasti jakaa arvioidun pelikeston ja pakkauskoon perusteella kuuteen ryhmään: nanopelit, mikropelit, fillerit, lastenpelit, perhepelit, raskaat harrastelijapelit. Pelipakkausten koot voidaan usein rinnastaa arvioituihin peliaikoihin, mutta poikkeuksia löytyy. Rinnastus selittyy alalla olevista vakiintuneista konventioista. Eri tyyppiset ja kestoiset pelit on totuttu julkaisemaan tietyssä pakkauskoossa.

Nanopelit on kokojaottelun pienin luokka. Nämä pelit koostuvat alle kuudesta kortista tai pelimerkistä. Nanopelit ovat kestoiltaan yleensä lyhyitä. Kaupallisella puolella nanopelit ovat kohtalaisen harvinaisia, mutta harrastelijoiden internetissä jakamia (ns. Print and Play) ilmaisia nanopelejä on joitakin olemassa.

Mikropeli-termi on kuvastaa pieneen tilaan mahtuvia pelejä. Nämä pelit usein koostuvat vain muutamista komponentista, jotka mahtuvat taskuun. Mikropelit levisivät ensimmäisen kerran 80-luvulla, mutta ovat olleet erityisen suosittuja 2010-luvulla. Tyypin tunnetuin esimerkki on kaupallisesti menestynyt Love Letter, joka koostuu vain 16 kortista ja muutamasta pelimerkistä.

Filleri-termi kuvastaa peliä, jonka kokonaiskesto on korkeintaan noin 15 minuuttia. Termi juontaa englanninkielen sanasta filler (suom. täyte) ja kuvastaa varsinaisten pitkien pelien välissä nautittavaa ”välipalaa”. Fillereitä käytetään usein alkulämmittelyyn, odotellessa paikalle saapuvia pelaajia tai kun aikaa on muutoin rajallisesti. Fillerit usein pohjautuvat yleensä vain yhteen pelimekaniikkaan ja sisältävät peruspeliä vähemmän pelikomponentteja. Filleri-pelien pakkaukset ovat usein selvästi peruspeliä pienemmät mutta selvästi mikropeliä suuremmat.

Lasten- ja perhepelien pakkauskoot vaihtelevat, mutta ylivoimaisesti yleisimmät pakkauskoot ovat 29.6 x 29.6 x 7.2 cm, 27.3 x 18.9 x 6.8 cm tai 43.1 x 29.9 x 5.3 cm. Yleisin pakkausmateriaali on pahvi, mutta myös metallilaatikkoja on käytössä. Perhepelit ovat kestoiltaan yleensä noin 30-90 minuuttia. Tätä pidempiä pelejä kutsutaan usein harrastelijapeleiksi. Lasten pelit ovat pelikestoiltaan perhepelejä lyhytkestoisempia (noin 15-25 minuuttia).

Harrastelijapelit voidaan karkeasti määritellä jälleenmyyntikanavan mukaan. Harrastelijoiden suosimia pelejä myydään suhteessa pienempiä painosmääriä ja enimmäkseen peleihin keskittyneissä myymälöissä. Harrastelijapelit ovat usein perhepelejä pitkäkes-

toisempia (yli 60min) ja sisältävät enemmän pelikomponentteja. Tästä syystä harrastelijapelien pakkaukset ovat usein painavampia ja isokokoisempia kuin muut pelit.

### 3.5 Pelimekaniikka

Lautapelit voidaan jakaa vallitsevan pelimekaniikan (engl. mechanic) avulla moneen eri ryhmään. Täydellistä jaottelua on hankala tehdä, sillä peleissä on yleensä useita pelimekaniikkoja. Tässä kappaleessa käymme läpi yleisimpiä tunnettuja pelimekaniikkoja.

Pelimekaniikka on pelin sääntöjen ja metodien muodostama kokonaisuus. Pelimekaniikan tarkoituksena on muodostaa merkityksellinen vuorovaikutus pelaajan ja pelin välille. Pelitutkimus ja pelisuunnittelu tutkii tarkemmin eri pelimekaniikan muotoja. Tässä kirjoitelmassa perehdymme erityisesti lautapeleissä esiintyviin mekaniikkoihin. Board game geek –sivusto tunnistaa 51 erilaista pelimekaniikkaa (Board Game Geek, 2017).

- Acting
- Action /Movement Programming
- Action Point Allowance System
- Area Control / Area Influence
- Area Enclosure
- Area Movement
- Area-Impulse
- Auction/Bidding
- Betting/Wagering
- Campaign / Battle Card Driven
- Card Drafting
- Chit-Pull System
- Co-operative Play
- Commodity Speculation
- Crayon Rail System
- Deck / Pool Building
- Dice Rolling
- Grid Movement
- Hand Management
- Hex-and-Counter
- Line Drawing
- Memory
- Modular Board
- Paper-and-Pencil
- Partnerships
- Pattern Building
- Pattern Recognition
- Pick-up and Deliver
- Player Elimination
- Point to Point Movement
- Press Your Luck
- Rock-Paper-Scissors
- Roolipeli (Role Playing)
- Roll / Spin and Move
- Route/Network Building
- Secret Unit Deployment
- Set Collection
- Simulation
- Simultaneous Action Selection
- Singing

- Stock Holding
- Storytelling
- Take That
- Tile Placement
- Time Track
- Trading
- Trick-taking
- Variable Phase Order
- Variable Player Powers
- Voting
- Worker Placement

### 3.6 Teema

Lauta- ja pöytäpelit voidaan jakaa myös teeman mukaan. Teemoja on lukematon määrä, mutta lautapeleillä on muutamia suosittuja aiheita (kaupankäynti, sota, fantasia ja sci-fi). Nykyään monien lautapeliä aiheet ovat sidoksissa yhteiskunnan ajankohtaisiin aiheisiin (uutiset, elokuvat ja historian tapahtumat). Board Game Geek –sivusto listaa 84 erilaista teemaa (Board Game Geek, 2017)

### 3.7 Vallitseva pelikomponentti

Pelit voidaan karkeasti jakaa vallitsevan pelikomponentin mukaan. Usein pelikomponentti valikoituu tuotantovaiheessa pelimekaniikan, kohderyhmän sekä pelityypin mukaan. Tyypillisiä pelikomponentteja ovat nopat, kortit, pahviset laatat ja puukuutiot. Tuuripitoisissa peleissä käytetään usein noppia ja kortteja satunnaisesti luomiseksi, kun taas eurooppalais-tyyppisissä peleissä käytetään usein eri värisiä puukuutioita. Puukuutiot yleensä edustavat pelissä kerättäviä resursseja, kuten esimerkiksi vilja, kivihiili, puuvilla, ruoka tai raha. Pelissä voi olla esimerkiksi noppia, mutta ollakseen noppapeli pitää nopanheiton olla pelin vallitseva toiminto.

### 3.8 Symmetria ja asymmetria

Parlet jaottelee lautapelit symmetrisiin ja asymmetrisiin peleihin (Parlet, 1999, 11). Symmetrisessä pelissä paikilla pelaajilla on lähes identtiset mahdollisuudet voittaa. Pelaajat aloittavat samasta pisteestä ja pyrkivät samaan päämäärään. Perinnepelit kuten esimerkiksi shakki tai tammi lukeutuvat yleensä tähän luokkaan.

Parletin jahti- ja sotapelit (engl. hunt tai war) edustavat asymmetristen pelien tyyppi-luokkaa. Niissä yksi pelaaja hallitsee eri tyyppisiä pelielementtejä ja pyrkii eri voittoti-laan kuin muut pelaajat. Asimerkiksi Scotland Yard, Eclipse ja Twilight Struggle ovat asymmetrisiä pelejä, joissa pelaajilla on toisistaan poikkeavat roolit ja voittoehdot.

### 3.9 Nollasumma ja ei-nollasumma

Nollasumma on peliteoriatermi, joka kuvaa pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta pis-teiden osalta (Salen & Zimmerman 2004, 10). Nollasummapelissä pelaajien voittojen ja tappioiden summa on aina nolla. Voitot ovat aina pois toisilta pelaajilta muodostaen heille samansuuruisen tappion. Esimerkiksi pokeripeli, jossa kaikilla pelaajilla on sama määrä pelimerkkejä on nollasummapeliksi. Pelaajat pelaavat kunnes yksi pelaaja on voit-tanut kaikki pelimerkit. Pelimerkkejä ei lisätä tai poisteta pelin aikana.

Useimmat lautapelit ovat ei-nollasummapelejä. Näissä pelaajat eivät suoraan pelaa toisiaan vastaan. Esimerkiksi Ruletissa pelaajien vuorovaikutus tapahtuu peliä vastaan. Ruletissa ei myöskään ole nollasumma asetelmaa, sillä pelillä katsotaan olevan rajat-tomat resurssit jakaa pisteitä. Vedonlyöntiasetelmassa sekä pelaajalla että Casinolla on omat rajalliset resurssit, jolloin teoriassa nollasumma-asetelma on olemassa.

### 3.10 Täydellinen ja epätäydellinen informaatio

Pelit voidaan jakaa täydellisen ja epätäydellisen informaation peleihin (Parlett, 1999, 11). Korttipeleissä tieto on usein epätäydellistä. Kukin pelaaja näkee omat korttinsa, mutta ei tiedä vastapelaajan kortteja. Vastakohtana on täydellisen informaation pelit (Thompson, *Defining the Abstract*). Täydellisen informaation pelissä kaikki pelin kan-nalta oleellinen tieto on pelaajien nähtävillä. Useimmat perinteiset strategiapelit ovat täydellisen informaation pelejä (esimerkiksi Shakki, Tammi, Go).

### 3.11 Samanaikaisuus ja peräkkäisyys

Pelien vuorojärjestys voi olla joko peräkkäinen tai samanaikainen. Peräkkäisessä vuo-rojärjestyksessä pelaajat tekevät yksitellen valintansa. Edellisten pelaajien tekemät valinnat ovat pelaajan tiedossa ja yhteydessä edellisten pelaajien tekemiin valintoihin.



Useimmissa lautapeleissä vuorojärjestys on peräkkäinen. Samanaikaisissa peleissä pelaajat tekevät valintansa samanaikaisesti muiden pelaajien kanssa. Tällöin pelaaja ei tiedä ennen vuoronsa alkua muiden pelaajien valinnoista. Monissa nopeus- ja reaaliaikaisissa peleissä pelaajat toimivat samanaikaisesti. Samanaikainen valinta on erityisen hyödyllinen osa monen pelaajan peleissä, joissa muutoin pelin kesto saattaisi venyä liian pitkäksi. Monen suosittu ja arvostettu lautapeli (esimerkiksi *Twilight Struggle*, *Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island*, *7 Wonders* ja *Roll for the Galaxy*) hyödyntävät samanaikaista vuorojärjestystä (Board Game Geek –sivusto, tarkastettu 7.9.2016).

### 3.12 Kilpailu ja yhteistyö

Kilpailuelementin puolesta lautapelit voidaan jakaa kilpailuhenkisiin ja yhteistyöpeleihin. Perinteisissä peleissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan yksilöinä tai joukkueina. Tällöin joukkue voi koostua myös yhdestä pelaajasta. Esimerkiksi *Hero Quest* pelissä yksi pelaajista ohjaa peliä ja hallitsee pelin antagonistia. Muut pelaajat pelaavat yhteistyössä pelin protagonisteja. Yhteistyöpelejä on ollut markkinoilla jo pitkään. Vanhimmat tunnetut yhteistyöpelit ovat lastenpelejä. Viime vuosina yhteistyöpelien määrä on ollut suuressa nousussa. Vuonna 2015 julkaistiin 264 uutta yhteistyölautapeliä ja 345 lisäosaa vanhemmille yhteistyöpeleille (Board Game Geek –sivusto, tarkastettu 7.9.2016).

## 4 CASE: DIZED –APPLIKAATIO

### 4.1 Tutkimuksen tausta

Tämän opinnäytetyön taustalla oli Play More Gamesin halu kehittää markkinoille digitaalinen opetustyökalu lautapeliin opetteluun. Dized –mobiilisovellus oli jo opinnäytetyötä aloitettaessa kehitysvaiheessa. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää sovelluksen etuja sekä tutkia yleisimpiä ongelmia, joita vastaavanlaisilla sovelluksilla esiintyy. Tutkimuksen kohderyhmiksi valikoimme erillaiset lautapelejä pelaavat henkilöt (harvoin pelaavat, satunnaisesti pelaavat ja lautapeliharrastajat). Tutkimuksen suunnittelu ja valmistelu aloitettiin syksyllä 2016. Tutkimuksen järjestelyt ja analysointi talvella 2016-2017.

### 4.2 Tutkimuksen teoria

Tutkimuksen tarkoituksena on kerätä tietoa mobiilisovelluksen käyttökokemuksista ja pelaajien asenteista digitaalisiin apuvälineisiin. Tavoitteiden pohjalta tutkimustavaksi valikoitui käyttäjätutkimus ja induktiivinen tutkimusstrategia. Tilaajalla oli ennestään määrällistä tutkimusaineistoa käyttäjäkokemuksista, joten valitsimme vanhan tutkimustiedon rinnalle laadullisen tutkimuksen.

#### 4.2.1 Käyttäjätutkimus ja aineistonkeruu

Käyttäjätutkimus on tutkimuksen tai kehittäelytyön vaihe, jossa kerätään tutkimuksen osallistujilta tietoa tutkittavasta laitteesta tai järjestelmästä. Osallistujan antamien tietojen pohjalta pyritään tekemään arvioita kohderyhmän tarpeista, tavoitteista ja ominaisuuksista. Yleisiä tutkimusmenetelmiä ovat haastattelut, havainnoinnit, aineistojen analyysit ja toimintatutkimukset. (Sinkkonen ym. 2009, 70-71)

Induktiivinen tutkimus on aineistolähtöistä päättelyä. Lähtökohtana on ilmiön seuraaminen. Induktiivisessa tutkimuksessa ei ole yleensä alkuteoriaa, josta johdettaisiin mahdollisia alkupäätelmiä. Tutkimuksen seurattava ilmiö luokitella ja sen ominaisuuksista tehdään yleistys. Induktiivisen tutkimuksen vastakohtana on deduktiivinen tutkimus, jossa tutkimus johdetaan teorioiden ja alkuoletusten pohjalta.

Aineistonkeruumenetelmät jaetaan perinteisesti laadullisiin ja määrällisiin tutkimustapoihin. Määrällistä menetelmiä kutsutaan kvantitatiiviseksi tutkimustavoiksi. Niissä pyritään keräämään suurella otannalla tietoa tutkittavasta kohteesta ja muodostamaan päätelmiä ennalta tehtyjen hypoteesien ja teorioiden pohjalta. Määrällisessä tutkimuksessa käsitellään usein numeerisesti ja tarkasti mitattavia tutkimuskohteita. (Hirsjärvi ym. 2007, 132)

Laadullinen, eli kvalitatiivinen tutkimustapa puolestaan pyrkii tutkimaan ilmiöitä havaintojen kautta. Määrällisestä menetelmästä poiketen laadullisessa tutkimustavassa ei ole ennalta muodostettua teoriaa tutkimusarvojen tulkitsemiseksi. Laadullisessa tutkimuksessa aineisto on usein ilmaisuasultaan vapaamuotoista tekstiä. Eri tutkimustapojen otannat eroavat myös merkittävästi toisistaan. Laadullisessa tutkimuksessa otanta on riittävä kun se on kylläinen, eli tutkimustuloksista nousee aiheen kannalta kiinnostavia huomioita esille. (Eskola & Suoranta 1998, 86)

Tässä opinnäytetyössä olen yhdistänyt laadullisen ja määrällisen tutkimuksen. Työn pohjana on laadullinen käyttäjä tutkimus, jossa havainnoinnin ja käyttäjäkyselyn avulla keräsin tietoa ilmiöstä. Laadullisen tutkimuksen analysointivaiheessa hyödynsin Playmore Gamesin kvantitatiivisen tutkimuksen aineistoa. Vertailemalla eri tutkimustapojen tuloksia sain varmempia päätelmiä aineistosta. Samalla pystyin vähentämään eri tutkimustapoihin liitettäviä heikkouksia ja ongelmia.

Triangulaatiolla tarkoitetaan useamman teorian, menetelmän, tutkijan tai tutkimustavan käyttämistä samassa tutkimuksessa. Yhdistämällä useita eri tutkimusmenetelmiä pyritään parantamaan tulosten luotettavuutta ja vähentämään mahdollisia yksittäisten tutkimustapojen tutkimusvirheitä. Tässä tutkimuksessa päätettiin käyttää havainnointia, strukturoituja käyttäjähaastatteluita sekä teemahaastatteluita. Useita menetelmiä ja aineistoja yhdistävää tapaa kutsutaan menetelmätriangulaatioksi. (Eskola & Suoranta 1998, 68-70).

#### 4.2.2 Strukturoitu käyttäjähaastattelu

Tutkimuksen strukturoitu käyttäjähaastattelu päätettiin toteuttaa sähköisenä paikallaan vastattavana lomakyselynä. Lomakekyselyn tarkoituksena oli kerätä tutkimukseen osallistuneiden luokiteltavia tietoja. Aineiston avulla pystyttiin testaamaan tutkimuksessa havaittuja hypoteeseja. Lomakehaastattelusta saatu tieto kvantifioitiin esit-

tämään tutkimuksen kannalta kiinnostavia ja merkityksellisiä tuloksia. (Eskola & Suoranta 1998, 86).

Tutkimuksessa hyödynnettiin havainnointiin perustuvaa tutkimustapaa. Havainnointitavaksi valitsin toiminnankuvauksen. Tutkimusryhmää seuraava seurasi tutkittavia pöydän ääressä, mutta kommunikoi tutkittavien kanssa vain tutkittavien aloitteesta (esim. ongelmatilanteessa). Ennalta määrittelin tutkimuksessa seurattavia ja kirjattavia asioita.

- ryhmän tarve turvautua fyysiseen ohjevihkoon sovelluksen sijaan
- tekniset ongelmat sovelluksen kanssa
- tulkinnalliset ongelmat pelin sääntöjen kanssa
- ryhmän tai jäsenen tarve ulkopuoliseen apuun
- ryhmän tai jäsenen tarve lopettaa harjoite
- ryhmänjäsenten keskittymisvaikeudet

Tutkimuksen aikana ei havainnoinut lainkaan edellä esitettyjä asioita. Tekemäni havainnot tukivat ryhmähaastattelussa ja kyselyssä saatuja tuloksia. Työn analysointiosiossa käyn läpi vastauksia tukevia havaintoja tarkemmin.

Sovelluksen käytön ja yksilökyselyiden jälkeen toteutettiin lyhyt teemahaastattelu ryhmäkeskusteluna. Teemahaastattelussa osallistujat saivat vapaamuotoisesti kertoa sovelluksen käytöstä ja kyselyyn liittyvistä teemoista.

#### 4.3 Otanta

Tutkimuksen menetelmän ja luonteen perusteella päädyin valitsemaan tutkimukseen osallistuvat henkilöt satunnaisotannan ja täydentävästi ositetun otannan avulla. Tutkimuksen alussa valitsin tutkittavat henkilöt sattumanvaraisesti tutkimuksen kannalta oleellisimmassa paikassa (lautapelitapahtuma). Myöhemmissä vaiheissa valitsin tutkimuksen koehenkilöiden rekrytointipaikat ositettua otantaa silmälläpitäen (esimerkiksi oppilaitoksesta pyrin hakemaan tutkimuskohteeksi opiskelijoita) (Aaltola & Valli 2015, 94-97). Otannan arvioimisessa käytin apuna tutkimuksessa saatua aineistoa. Tutkimusjärjestelyitä järjestettiin kunnes otanta oli kylläinen, eli aineistosta nousi esille toisuvia ja tutkimuksen kannalta kiinnostavia piirteitä.

#### 4.4 Tutkimuksen valmistelu ja toteutus

Tutkimuksen valmistelu aloitettiin hahmottelemalla toimeksiantajan kanssa tutkimuksen tavoitteet ja tutkimustapa. Toimeksiantajan tavoitteena oli saada tietoa valmisteilla olevan sovelluksen toiminnasta koeasetelman avulla. Erityisesti toimeksiantajaa kiinnosti sovelluksen ajallinen etu perinteisen ohjeidenlukuun nähden. Tutkimusmenetelmän ja ajallisten resurssien takia kvantitatiivisellä menetelmällä tutkitusta mittaamisesta luovuttiin. Aineiston keruumenetelmäksi valittiin sähköinen lomakekysely ja koetilanteessa tehdyt havainnot.

Tutkimuksessa päädyin selvittämään lautapelien digitaalisten apuvälineiden toimintaympäristöä, käyttäjäkokemusta ja ilmiötä. Tutkimuksen ominaisuuksien ja tavoitteiden pohjalta valitsin tutkimuksen tutkimustavaksi laadullisen menetelmän. Valintaan vaikutti usea tekijä kuten 1) tutkimuksen tavoitteet, 2) opinnäytetyön puitteissa saavutettava otannan suppeus ja 3) tutkimuksessa tarkasteltavan ilmiön luonne.

Tutkimuksen pohjaksi valmistin yhdessä toimeksiantajan kanssa sähköisen kyselylomakkeen. Tämän tarkoituksena oli toimia strukturoituna pohjana haastattelussa. Kyselyn kysymykset valittiin tutkittavien aiheiden pohjalta. Toimeksiantaja oli toteuttanut oman paperikyselyn lokakuussa lautapelialan Spiel -messuilla. Messut ovat lautapelialan suurimmat ja keräävät suurimman osan alan toimijoista yhteen vuosittain. Osa kyselyn kysymyksistä päätettiin pitää vertailukelpoisina toimeksiantajan messuilla teettämään kyselyyn. Näin messuilla kerättyä määrällistä tietoa oli mahdollista verrata tutkimukseni laadullisiin tuloksiin.

Kyselyssä oli yhteensä 18 kysymystä, joista ensimmäiset 16 kysymystä olivat pakollisia. Segmentoivissa kysymyksissä käytettiin pääosin monivalinta-asteikkoa. Koehenkilön asenteita ja mielipidettä selvittävässä kysymyksissä käytettiin pääosin Likertin asteikkoa, jossa kysymysvaihtoehdot on lueteltu positiivisesta negatiiviseen. Asenteita selvittävässä kysymyksessä vastausvaihtoehtoja on neljä, jolloin vastaajan oli pakko ottaa kantaa tai vastattava ”en osaa sanoa”. Sovelluksen soveltuvuudesta liittyviin kysymyksiin valittiin Likertin kolmiportainen asteikko (merkittävä, kohtalainen tai vähäinen). Viidellä ensimmäisellä kysymyksellä kerättiin vastaajan perustietoja ja pyrittiin luomaan luottamuksellinen suhde vastaajan ja tutkijan välille. Kyselyn alkupuolen kysymyksillä pyrin keräämään tietoa koehenkilöiden segmentillisiä määreitä (ikä, suku-

puoli, harrastuneisuus lautapeliin kanssa, peliseura ja kielirajoite). (Aaltola & Valli 2015, 98-99)

Ensimmäisen osion lopussa oli hyppykysymys lautapeliin digitaalisista apuvälineistä. Mikäli vastaaja vastasi kokeilleen jotain lautapeliin digitaalista apuvälinettä, hänet ohjattiin vastaamaan tarkentavia kysymyksiä kokemuksistaan aikaisemmista välineistä. Muutoin vastaaja ohjattiin suoraan kolmanteen osioon. Tarkentavilla kysymyksillä pyrittiin selvittämään koehenkilön asenteista digitaalisista apuvälineistä ennen Dized –sovelluksen kokeilua.

Kyselyn kolmannessa osiossa selvitettiin koehenkilön juuri saamistaan kokemuksista Dized –sovelluksen kanssa. Kysymyksillä pyrittiin selvittämään koehenkilön yleisiä ensivaikutelmia sovelluksen käytöstä. Lisäksi kysymyksillä pyrittiin selvittämään sovelluksen eroja suhteessa muihin sääntöjen oppimistapoihin (lukemalla, kuuntelemalla toiselta henkilöltä tai katsomalla ohjevideo). Kolmannen osion päätteeksi koehenkilöltä kysyttiin avoimella tekstikysymyksellä millaisia uusia toimintoja koehenkilö toivoi sovellukselta tulevaisuudessa.

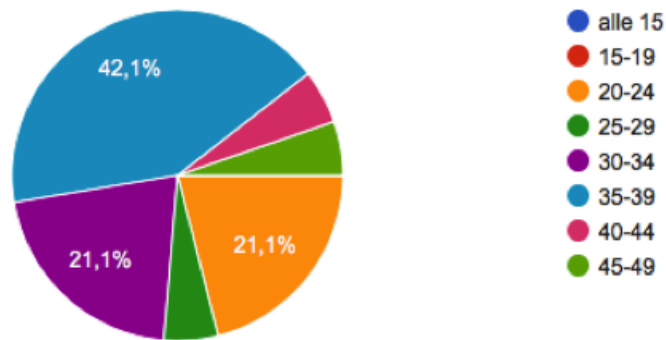
#### 4.5 Tutkimustulokset ja analyysi

Tutkimus toteutettiin lokakuun ja joulukuun 2016 välisenä aikana. Monipuolisen otannan mahdollistamiseksi koeasetelma toteutettiin useassa erilaisessa paikassa. Tutkimuspaikoiksi valikoitui lautapelikerho, valtakunnallinen lautapelitapahtuma, paikallinen lautapelitapahtuma, oppilaitoksen lautapelitapahtuma ja lautapelikahvilan ohjattu lautapelitapahtuma. Tutkimusta varten asetin koejärjestelyt lisäksi Salon lautapelitapahtumassa 5.11.2016, mutta tutkimukseen ei löytynyt vapaaehtoisia osallistujia tässä tutkimustilanteissa.

Tutkimuksen analysointiin valikoitui sisältöanalyysimenetelmä. Tässä menetelmässä tutkitaan tulosten merkityksiä ja vaikutuksia. Menetelmässä aineisto tiivistetään niin, että tutkittavaa ilmiötä tai asiaa voi yleisellä tasolla tarkastella. Sisältöanalyysi muodostuu kuudesta vaiheesta: aineistoon tutustuminen, analyysiyksikön valinta tutkimuksen mukaan, aineiston yksinkertaistaminen, aineiston luokittelu, aineiston tulkitseminen ja menetelmän luotettavuuden arvioiminen. Menetelmän vaiheet toteutuivat esitetyssä järjestyksessä. (Kyngäs & Vanhanen 1999, 4).

Tutkimuksen kyselyn vastauksista nousi esille selkeitä piirteitä. Tässä luvussa käsitte-  
len kyselyn kysymykset sekä vastaukset kokonaisuuksittain. Aluksi käymme läpi tutki-  
mukseen osallistuneiden segmentit.

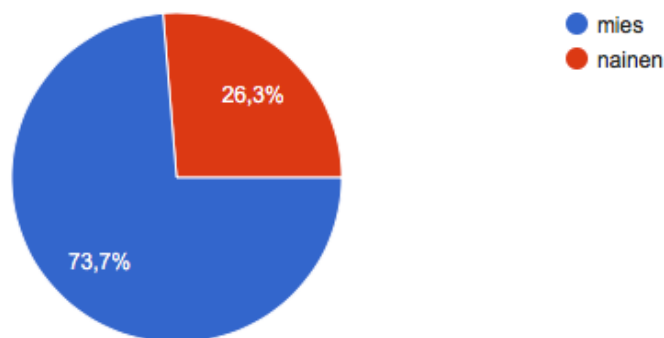
### Ikä (19 vastausta)



Kuvio 1. Tutkimukseen vastanneiden ikäjakauma (N=19)

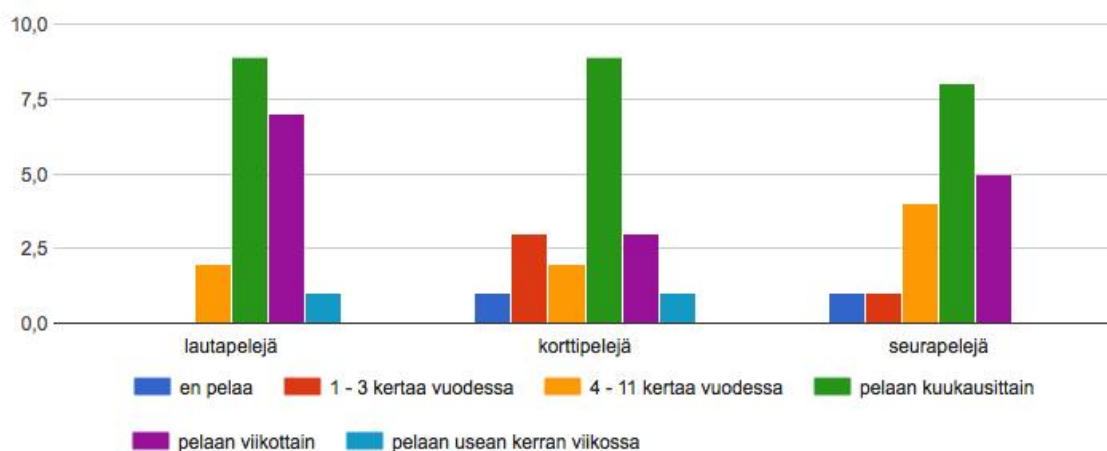
Tutkimukseen osallistui yhteensä 19 koehenkilöä (Kuvio 1). Yleisin ikäryhmä oli 35-39-  
vuotiaat, joita osallistui tutkimuksen kahdeksan henkilöä. Toiseksi eniten oli 20-24 ja  
30-34-vuotiaita. Näissä ryhmissä oli neljä vastaaja. Muun ikäisiä osallistui tutkimukseen  
kolme henkilöä. Tutkimuksen vastanneista valtaosa (73,7 %) oli miehiä (Kuvio 2).

### Sukupuoli (19 vastausta)



Kuvio 2. Tutkimukseen vastanneista 73,7 % oli miehiä ja naisia 26,3 % (N=19).

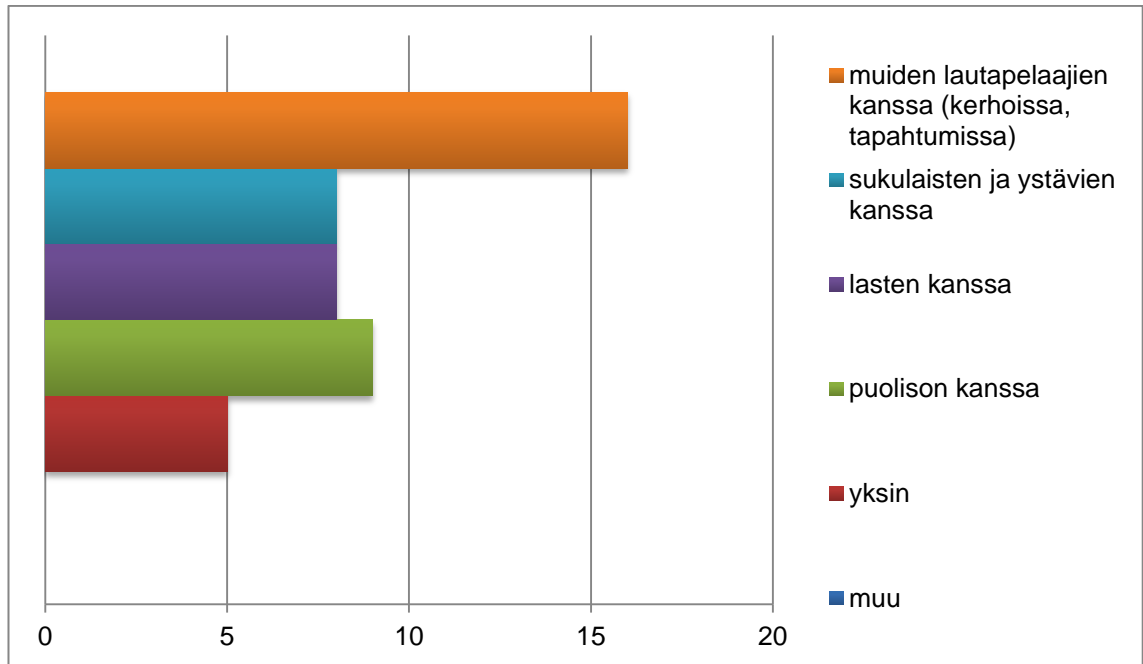
### Kuinka usein pelaat lauta-, kortti- tai seurapelejä?



Kuvio 3. Vastaajan pelaamista koskevassa kysymyksessä pyrittiin selvittämään peliajatyyppejä, harrastuneisuutta ja peliaktiivisuutta (N=19).

Pelikertoja tarkastelevassa kysymyksessä selvitettiin vastaajan suhdetta erillisiin pelityyppeihin pelikertojen avulla (Kuvio 3). Vastaaja valitsi kullekin pelityypille itsearviointin avulla sopivan vaihtoehdon. Esitetyt pelityypit olivat lautapelit, korttipelit ja seurapelit. Vastausvaihtoehtoina oli en pelaa, 1-3 kertaa vuodessa, 4-11 kertaa vuodessa, pelaan kuukausittain, pelaan viikottain tai pelaan usean kerran viikossa. Tutkimukseen osallistuneista enemmistö pelasi lauta-, seura- tai korttipelejä kuukausittain tai useammin. Kaikki vastaajat kertoivat tutkimustilanteessa pelaavansa aktiivisesti lautapelejä. Kortti- ja seurapelien suhteen oli hiukan hajontaa, mutta otantaan nähden vähäistä.

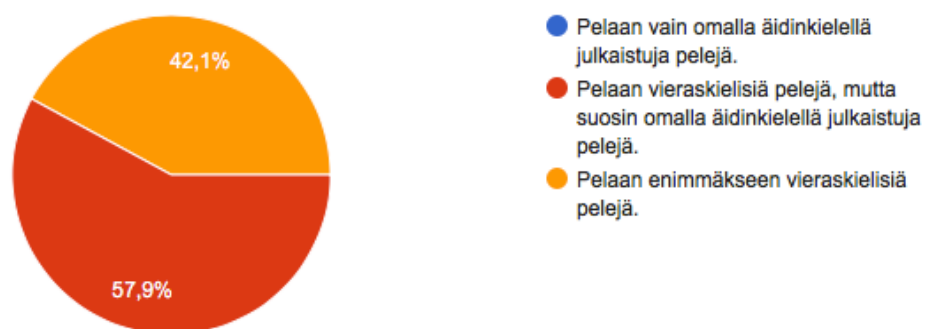




Kuvio 4. Vastaukset peliseurasta (N=19).

Tutkimuksen vastaajilta kysyttiin peliseuraa liittyvä kysymys. Tutkimukseen vastanneista 84,2 % pelasi lautapelejä muiden lautapelaajien kanssa lautapelikerhoissa tai lautapelitapahtumissa (Kuvio 4). Noin puolet vastaajista pelasi pelejä puolison tai lasten kanssa. Yksinpelejä pelasi kyselyn mukaan noin neljännes kyselyyn vastanneista.

#### Kuinka tärkeää sinulle on, että peli on äidinkielelläsi? (19 vastausta)



Kuvio 5. Pelin kieleen liittyvä kysymys (N=19).

Taustakysymyksissä esitimme kysymyksen koskien pelien julkaisukieleen (Kuvio 5). Kysymyksellä pyrittiin selvittämään vastaajan mieltymystä pelin julkaisukieleen ja ha-

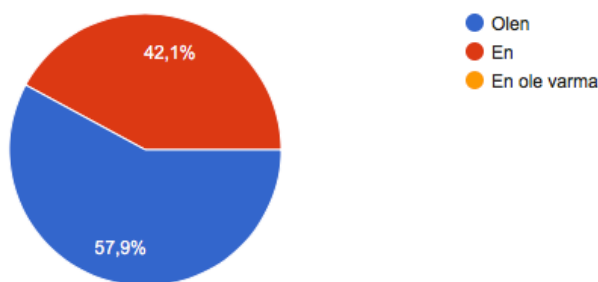
vaitsemaan mahdolliset kielirajoitteet. Tutkimukseen vastanneista kaikki olivat pelanneet vieraskielisiä lautapelejä. Enemmistö (57,9 %) vastaajista ilmoitti pelaavansa vieraskielisiä pelejä, mutta suosivansa omalla äidinkielellään julkaistuja pelejä. Enimmäkseen vieraskielisiä pelejä ilmoitti pelaavansa kahdeksan (42,1 %) vastaajista.

Peliseura-, aktiivisuus- ja kielitulosten perusteella voidaan arvioida vastaajien olevan aktiivisia lautapeliin harrastajia. Tätä arviota tukee kysymyksen 4 (Kenen kanssa pelaat lautapelejä?) vastausvaihtoehto ”muiden lautapelaajien kanssa” suosio. Arviota tukee myös vieraskielisten pelien suosio vastaajien keskuudessa. Kaikki vastaajista ilmoitti pelaavansa vieraskielisiä lautapelejä. Vieraskielisiä lautapelejä myyvät lähes yksinomaan lautapelialan erikoisliikkeet ja alan harrastajien myyntisivustot. Alan liikkeissä asiointi ei suoraan tarkoita lukeutumista harrastajaksi, mutta tämä tulkinta tukee muita tutkimuksessa esitettyjä seikkoja.

Seuraavassa kyselyn osiossa käsitelimme lautapeliin digitaalisia apuvälineitä. Hyppykysymyksenä vastaajalta kysyttiin mikäli oli kokeillut lautapeliä tukevaa sovellusta ennen Dized –sovellusta (Kuvio 6). Myönteisesti vastanneilta kysyttiin tarkentavia kysymyksiä ja muut vastaajat ohjattiin kyselyn kolmanteen osioon.

#### Oletko käyttänyt lautapelin tukena mobiilisovellusta ENNEN Dized-sovellusta?

(19 vastausta)



Kuvio 6. Kysymys lautapelejä tukevien sovellusten aikaisemmasta käytöstä (N=19).

Tarkentavia kysymyksiä oli kaksi. ”Mitä lautapelejä avustavia mobiilisovelluksia (Companion App) olet kokeillut” –kysymykseen vastaajille tarjottiin lista tunnetuista lautapelejä tukevista mobiilisovelluksista. Listalla oli 19 mobiilisovellusta Applen sekä Androidin sovelluskaupoista (Kuvio 7). Lisäksi vastaajalla oli mahdollisuus kirjoittaa muu –kohtaan oma vastaus. Yksi vastaajista valitsi kohdan muu (Secret Hitler –sovellus).

## Mitä lautapelejä avustavia mobiilisovelluksia (Companion App) olet kokeillut?

(11 vastausta)

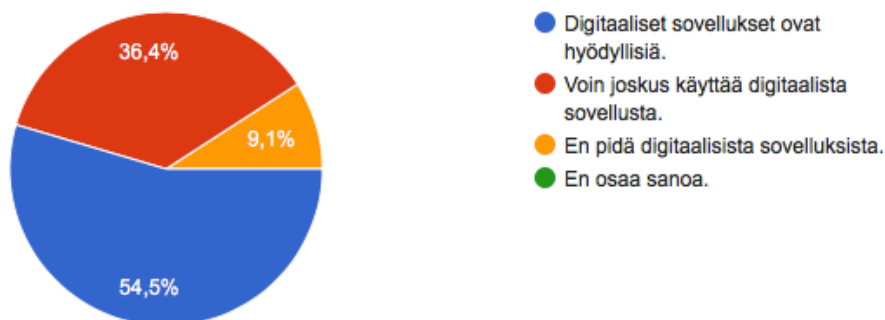
Afrikan tähti - Lisäjännitystä (Stars of Africa) 0  
**7 Wonders Companion** 1 (9,1 %)  
 Acquire Companion 0  
**Alchemist: Lab Equipment** 4 (36,4 %)  
**Codenames Companion** 1 (9,1 %)  
**Crossroads Companion (Dead od Winter)** 3 (27,3 %)  
 Fuse Timer 0  
**Lost Cities Scorer** 1 (9,1 %)  
 Mage Wars Companion 0  
**Mansions of Madness** 1 (9,1 %)  
**One Night Ultimate Werewolf** 2 (18,2 %)  
**The Resistance Companion** 4 (36,4%)  
 RISK Strategy Companion 0  
**Road of Legend (Desert: Journeys in the Dark)** 2 (18,2 %)  
**Sherif of Nottingham Companion** 2 (18,2%)  
 Smash App 0  
 Twilight Imperium 3 Companion 0  
 Zombicide Companion 0  
**XCOM Digital Companion** 2 (18,2 %)

**Muu: Secret Hitler Companion App** 1 (9,1 %)

Kuvio 7. Vastaajien aikaisemmin käyttämät sovellukset (N=11).

Toisen osion toinen tarkentava kysymys oli ”Mikä on yleisarviosi edellä mainituista mobiilisovelluksista?”. Lautapelejä tukevia mobiilisovelluksia kokeilleista vastaajista 54,5 % ilmoitti digitaalisten sovellusten olevan hyödyllisiä (Kuvio 8). Noin kolmasosa (36,4 %) kysymykseen vastanneista valitsi ”Voin joskus käyttää digitaalista sovellusta”. Yksi aikaisemmin digitaalisia sovelluksia kokeilleista vastaajista ilmoitti ettei pidä digitaalisista sovelluksista.

### Mikä on yleisarviosi edellämainituista mobiilisovelluksista? (11 vastausta)

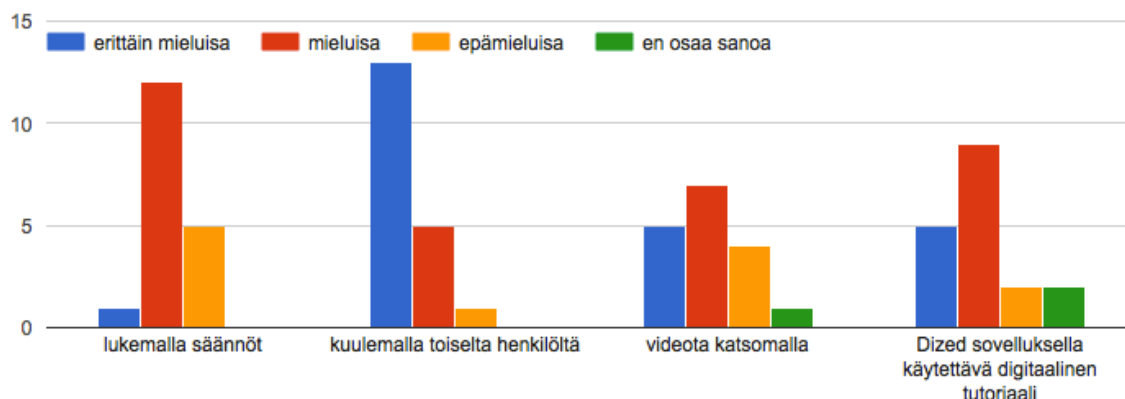


Kuvio 8. Vastaajien yleisarvio aikaisemmista kokemuksista (N=11).

Kyselyn kolmannessa osiossa keskityttiin sääntöjen opettamiseen ja opetteluun. Osion kysymyksissä pyrittiin asemoimaan Dized –sovellus suhteessa muihin opetustapoihin. Osiossa oli kolme monivalintakysymystä. Osion ensimmäisessä kysymyksessä selvitettiin vastaajien mielipiteitä eri opetusvälineistä. Esitetyt opetustavat olivat lukemalla säännöt, kuulemalla toiselta henkilöltä, videota katsomalla ja Dized –sovelluksella käytettävä tutoriaali. Kysymyksen vastausvaihtoehdot muodostettiin Likertin neliportaisella vastausjoukolla (erittäin mieluisa, mieluisa, epämieluisa ja en osaa sanoa). Kysymystä valmisteltaessa pyrittiin huomioimaan vastausten vertailukelpoisuus Playmore Gamesin teettämän kvantitatiivisen tutkimuksen kanssa.

Opetustapoja arvioitaessa sääntöjen lukeminen jakoi voimakkaasti mielipiteitä (Kuvio 9). Vastaajista 68,4 % piti sääntöjen lukemista mieluisana tai erittäin mieluisana. Osa vastaajista (26,3 %) valitsi sääntöjen lukemisen ”epämieluisaksi” –vaihtoehdoksi. Toinen vastausvaihtoehto ”kuulemalla toiselta henkilöltä” keräsi kyselyssä eniten ”erittäin mieluisa” arvioita. Vaihtoehto sai samalla vähiten ”epämieluisa” arvioita. Kysymyksen kolmas opetustapa oli videota katsomalla. Tämä opetustapa jakoi voimakkaimmin mielipiteitä. Viisi vastaajaa (26,3 %) piti videon avulla opettelua erittäin mieluisana tapana, mutta samalla neljä (21,0 %) piti vaihtoehtoa epämiellyttävänä. Kysymyksen neljäntenä opetustapana oli Dized –sovellus. Vastaajista viisi (26,3 %) piti sovelluksen kanssa opettelua erittäin mieluisana. Dized –sovellus sai opetteluvaihtoehdoista toiseksi eniten mieluisa tai erittäin mieluisa arvioita. Eniten mieluisa tai erittäin mieluisa arvioita sai ”kuulemalla toiselta henkilöltä” –opetustapa.

## Mikä on mieluisin tapa opetella uusia pelejä?

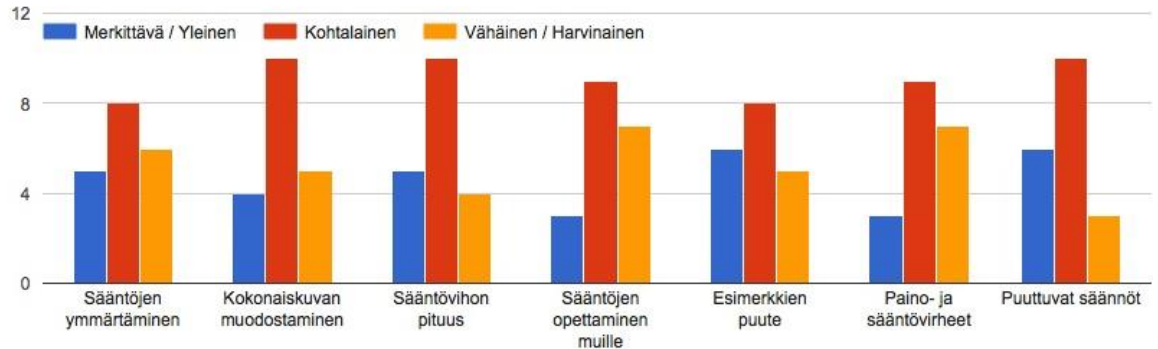


Kuvio 9. Tilastot kysyttäessä eri lautapelien opettelutapojen miellyttävyyttä (N=19).

Kolmannen osion toinen kysymys käsitteli lautapelien opetteluun liittyviä haasteita (Kuvio 10). Kysymyksessä esitettiin seitsemän opetteluun liittyvää haastetta (sääntöjen ymmärtäminen, kokonaiskuvan muodostaminen, sääntövihon pituus, sääntöjen opettaminen muille, esimerkkien puute, painovirheet, sääntövirheet ja puuttuvat säännöt). Kutakin kohtaa arvioitiin kolmiportaisella arvioinnilla (merkittävä / yleinen, kohtalainen ja vähäinen / harvinainen).

Kysymyksen ensimmäinen arvioitava kohta oli sääntöjen ymmärtäminen. Vastanneista 68,4 % piti sääntöjen ymmärtämistä merkittävänä tai kohtalaisena ongelmana sääntöjen opetteluun. Kolmasosa (31,5 %) piti sääntöjen ymmärtämistä vähäisenä tai harvinaisena ongelmana. Kokonaiskuvan muodostaminen ja sääntövihon pituus saivat samankaltaiset tulokset. Noin 73 – 78 % vastaajista piti kokonaiskuvan muodostamista ja sääntövihon pituutta haasteena, mutta 21 – 26 % vastaajista piti ongelmaa harvinaisena tai vähäisenä. Sääntöjen opettamista piti merkittävänä haasteena vain 15,7 % vastaajista. Kolmasosa (36,8 %) vastaajista piti sääntöjen opettamista vähäisenä tai harvinaisena ongelmana. Esimerkkien puute oli kuuden vastaajan mielestä merkittävä tai yleinen ongelma, mutta viisi vastaajista ei kokenut asiaa ongelmallisena. Esimerkkien puutteen mahdollinen puuttuminen jakoi vastaajien mielipiteitä kohtalaisesti. Vastaajista vain kolme (15,7 %) piti paino- ja sääntövirheitä merkittävänä haasteena, ja noin puolet vastaajista koki ongelman vähäisenä / harvinaisena. Kysyttäessä puuttuvista säännöistä enemmistö vastaajista piti ongelmaa yleisenä, merkittävänä tai kohtalaisena (84,2 %). Vain kolme vastaajista piti sääntöjen puuttumista vähäisenä tai harvinaisena haasteena.

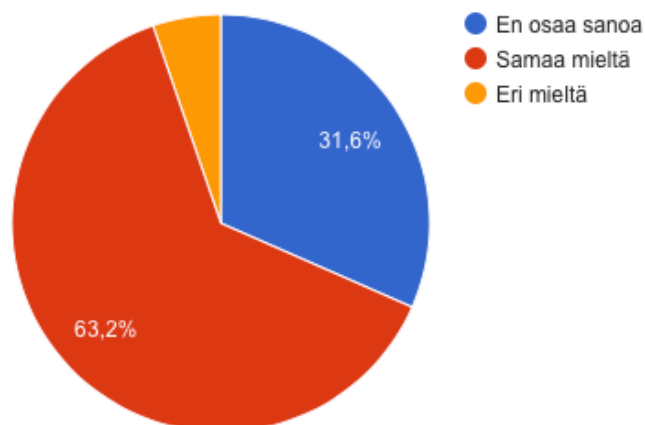
Uuden lautapelin opetteluun liittyy useita haasteita. Arvioi esitettävät haasteet omien kokemusten perusteella.



Kuvio 10. Lautapelin opetteluun liittyvät haasteet (N=19).

Osion kolmannessa kysymyksessä esitettiin väitteitä mobiilisovelluksen eduista, joihin vastaajat vastasivat kolmiportaisella monivalintakysymyksellä (samaa mieltä, eri mieltä tai en osaa sanoa).

**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Mobiilisovellus on selkeä opetusväline.**

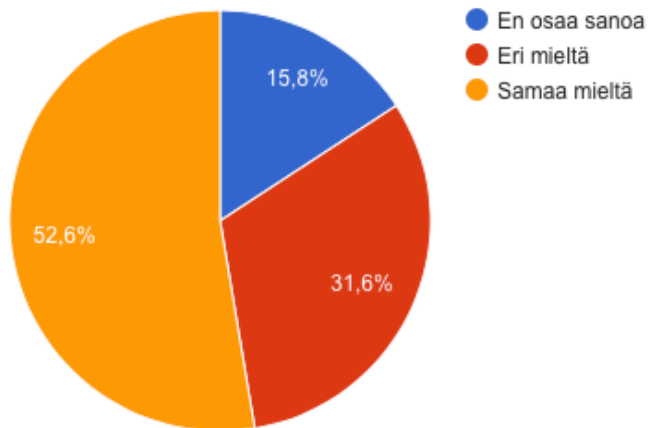


Kuvio 11. Vastaukset väitteeseen ”Mobiilisovellus on selkeä opetusväline” (N=19).

Kysymyssarjan ensimmäinen väite oli ”Mobiilisovellus on selkeä opetusväline” (Kuvio 11). Tähän 12 vastaajaa (63,2 %) vastasi olevansa väitteen kanssa samaa mieltä. Yksi

vastaajista oli väitteen kanssa eri mieltä. Muut 36,1 % vastaajista ei osannut vastata kysymykseen.

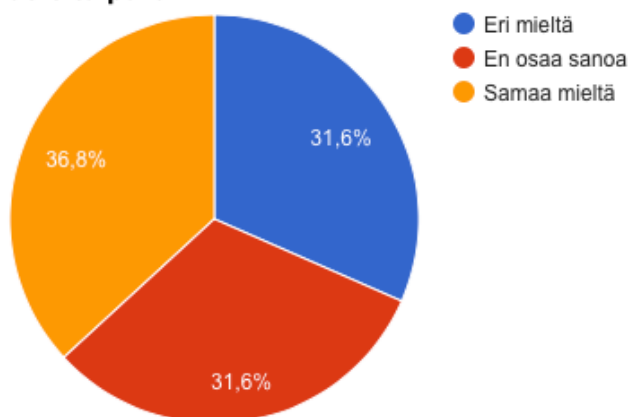
**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Mobiilisovellus on nopea opetusväline.**



Kuvio 12. Vastaukset väitteeseen "Mobiilisovellus on nopea opetusväline" (N=19).

Sarjan toinen väite oli "Mobiilisovellus on nopea opetusväline". Enemmistö vastaajista oli väitteen kanssa samaa mieltä, kolmas osa vastaajista vastasi kielteisesti väitteeseen ja kolme vastaajista (15,8 %) ei osannut sanoa (Kuvio 12).

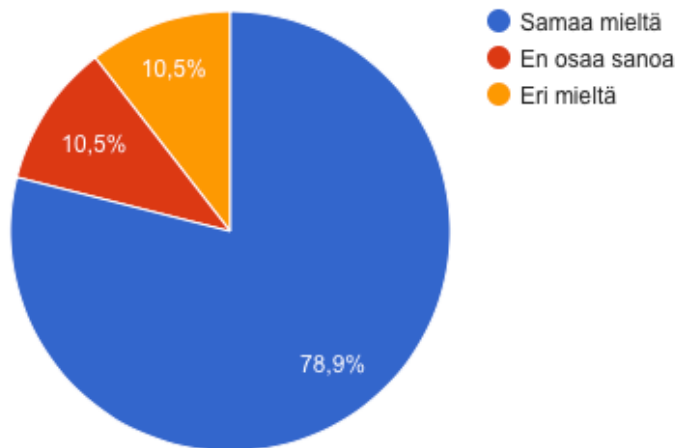
**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Mobiilisovellus esittää monimutkaisia asioita paremmin.**



Kuvio 13. Vastaukset väitteeseen "Mobiilisovellus esittää monimutkaisia asioita paremmin" (N=19).

Sarjan kolmas väite oli ”Mobiilisovellus esittää monimutkaisia asioita paremmin”. Vastajista noin kolmasosa (36,8 %) oli väitteen kanssa samaa mieltä ja noin kolmasosa eri mieltä (Kuvio 13). Kolmasosa vastaajista ei osannut vastata väitteeseen.

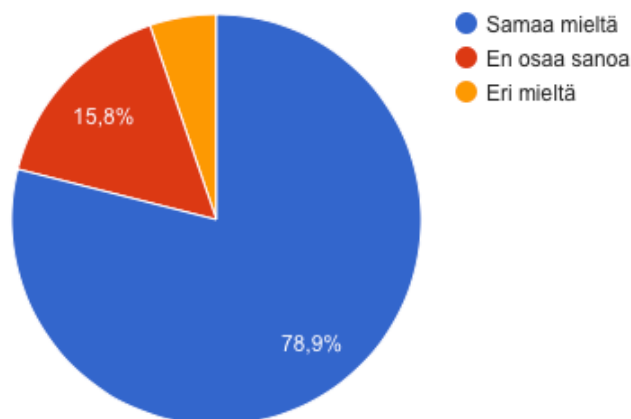
**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista:  
Mobiilisovellus pystyy parantamaan pelin tunnelmaa (esimerkiksi äänimaailmalla tai tarinankerronnalla).**



Kuvio 14. Vastaukset väitteeseen ”Mobiilisovellus parantamaan pelin tunnelmaa” (N=19).

Kysymyksen neljäs väite oli ”Mobiilisovellus pystyy parantamaan pelin tunnelmaa (esim. äänimaailmalla tai tarinankerronnalla)”. Suurin osa (84,2 %) vastaajista oli väitteen kanssa samaa mieltä (Kuvio 14). Muutama vastaaja (15,8 %) ei osannut vastata väitteeseen.

**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Sisältö on helposti päivitettävissä.**

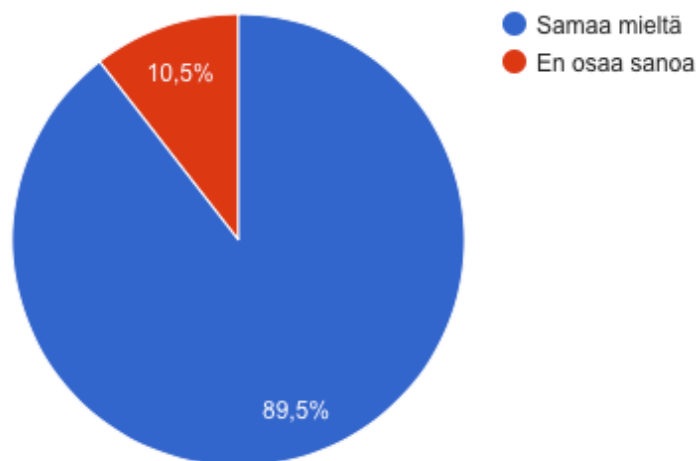




Kuvio 15. Vastaukset väitteeseen ”Sisältö on helposti päivitettävissä” (N=19).

Viides väite oli ”Sisältö on helposti päivitettävissä”. Väitteen kanssa oli enemmistö (78,9 %) samaa mieltä (Kuvio 15). Yksi vastaajista oli väitteen kanssa eri mieltä ja kolme ei osannut vastata väitteeseen.

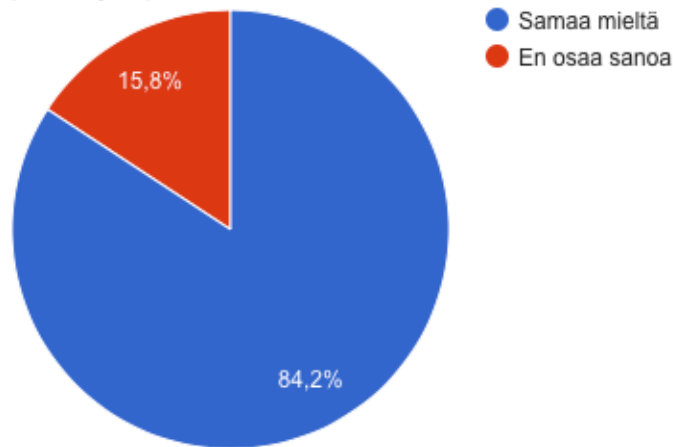
**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Tarjoaa mahdollisuuden lisäsisällölle.**



Kuvio 16. Vastaukset väitteelle ”Tarjoaa mahdollisuuden lisäsisällölle” (N=19).

Kysymyksen kuudes väite oli ”Tarjoaa mahdollisuuden lisäsisällölle”. Vastaajat olivat väitteen kanssa lähes yksimielisesti samaa mieltä (Kuvio 16). Kaksi vastaajista eivät osanneet vastata väitteeseen.

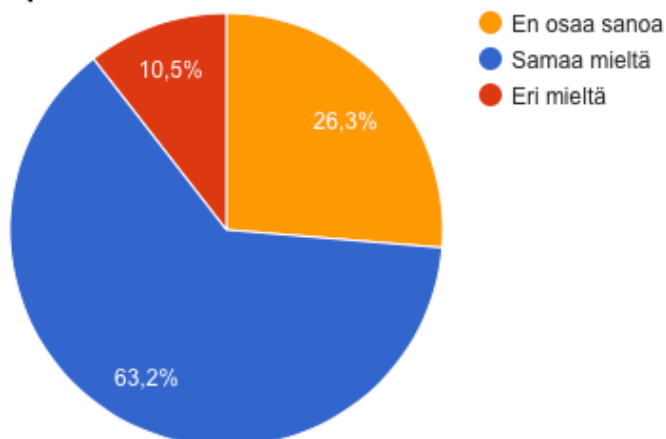
**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Mobiilisovellus voi hoitaa pelikirjanpitoa.**



Kuvio 17. Vastaukset väitteelle ”Mobiilisovellus voi hoitaa pelikirjanpitoa” (N=19).

Seitsemäs väite oli ”Mobiilisovellus voi hoitaa pelikirjanpitoa”. Tähän vastaajat olivat kohtalaisen samaa mieltä. Vastaajista 84,2 % oli väitteen kanssa samaa mieltä (Kuvio 17). Suullisessa haastattelussa ilmeni, että useat lautapelit vaativat erillistä pisteiden kirjanpitoa. Pisteiden laskemiseen on harvoin tarjolla paperia ja kynää pelin puolesta.

**Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista: Mobiilisovellus on miellyttävä opetusväline.**

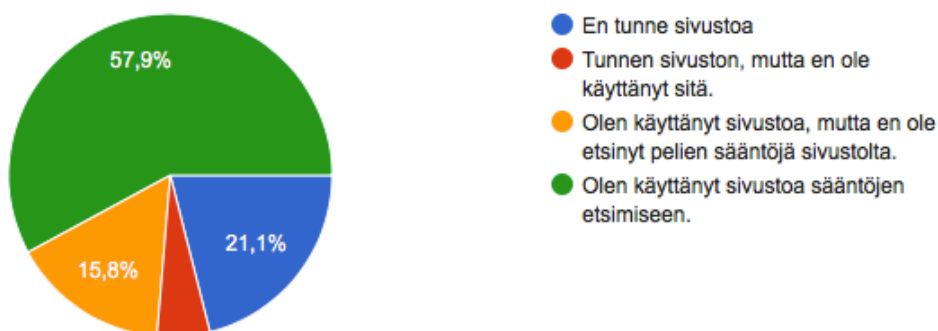


Kuvio 18. Vastaukset väitteelle ”Mobiilisovellus on miellyttävä opetusväline” (N=19).

Kysymyksen kahdeksas ja viimeinen väite oli ”Mobiilisovellus on miellyttävä opetusväline”. Tähän väitteeseen 12 vastaajaa ilmoitti olevansa samaa mieltä, kaksi vastaajaa eri mieltä ja viisi vastaajaa ei osannut sanoa (Kuvio 18). Väitteen tulos vastaa aikaisemmin kyselyssä esitetyn ”Mikä on mieluisin tapa opetella uusia pelejä?” kysymyksen tulosten kanssa.

Kyselyn kolmannen osion viimeinen kysymys käsitteli Board Game Geek -sivustoa. Vastaajilta kysyttiin mikäli tunsivat sivuston, olivat käyttäneet sivuston palveluita tai etsineet sivustolta lautapeliin sääntöjä.

### Board Game Geek -sivusto (19 vastausta)

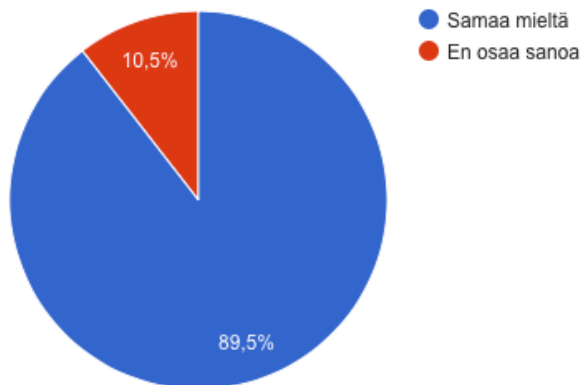


Kuvio 19. Vastaukset kysyttäessä Board Game Geek sivustosta (N=19).

Enemmistö vastaajista (57,9 %) tunsi Board Game Geek -sivuston ja oli käyttänyt sivustoa sääntöjen etsimiseen (Kuvio 19). Osa vastaajista (15,8 %) oli käyttänyt Board Game Geek -sivustoa, mutta ei ollut etsinyt sääntöjä sieltä. Yksi vastaajista (5,3 %) tunsi sivuston, mutta ei ollut käyttänyt sitä. Neljä vastaajista (21,1 %) vastaajista ei tuntenut sivustoa. Vastauksista voi päätellä Board Game Geek -sivuston olevan oleellinen tekijä sääntöjen selvittämisessä. Sivustoa käyttäneistä 73,6 % oli käyttänyt sivustoa sääntöjen etsimiseen.

Kyselyn neljännessä ja viimeisessä osiossa keskityimme Dized -sovelluksen arvioimiseen. Ensimmäisessä kysymyksessä esitimme sarjan väitteitä ja pyysimme vastaajia arvioimaan väitteet kolmiportaisella asteikolla (samaa mieltä, eri mieltä tai en osaa sanoa).

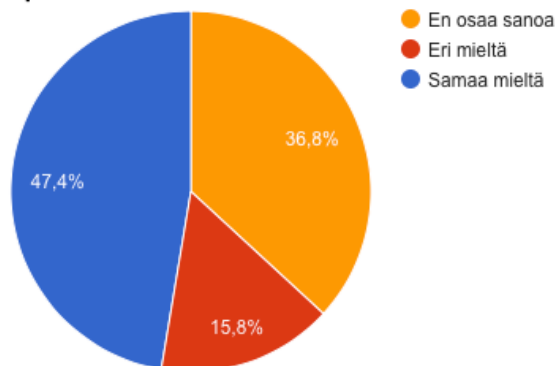
**Arvioi seuraavia väitteitä Dized -sovelluksesta:  
Dized -sovelluksen käyttö on helppoa.**



Kuvio 20. Vastaajien arvioidessa Dized –sovelluksen helppokäyttöisyyttä (N=19).

Ensimmäinen väite oli ” Dized -sovelluksen käyttö on helppoa”. Tähän väitteeseen lähes kaikki vastaajat vastasivat myönteisesti (Kuvio 20). Kaksi vastaajista ei osannut vastata väitteeseen.

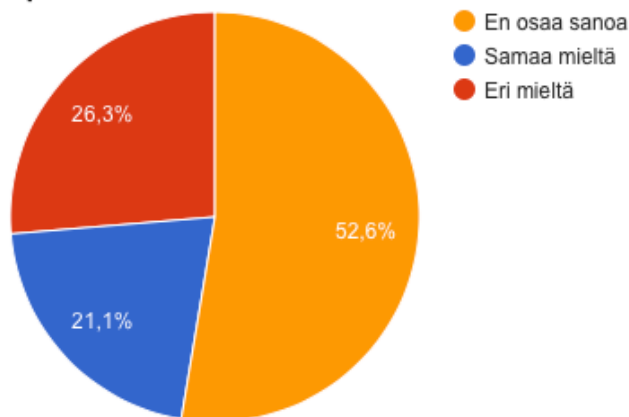
**Arvioi seuraavia väitteitä Dized -sovelluksesta:  
Dized -sovelluksen käyttö nopeuttaa sääntöjen opettelua.**



Kuvio 21. Vastaajien arvio Dized –sovelluksen käyttönopeudesta (N=19).

Toinen väite oli ”Dized -sovelluksen käyttö nopeuttaa sääntöjen opettelua”. Tähän väitteeseen 47,4 % vastaajista vastasi myönteisesti, 15,8 % kielteisesti ja 36,8 % ei osannut sanoa (Kuvio 21). Suullisessa haastattelussa ilmeni, että usean mielestä sovelluksen käyttönopeus riippuu paljon pelattavasta pelistä.

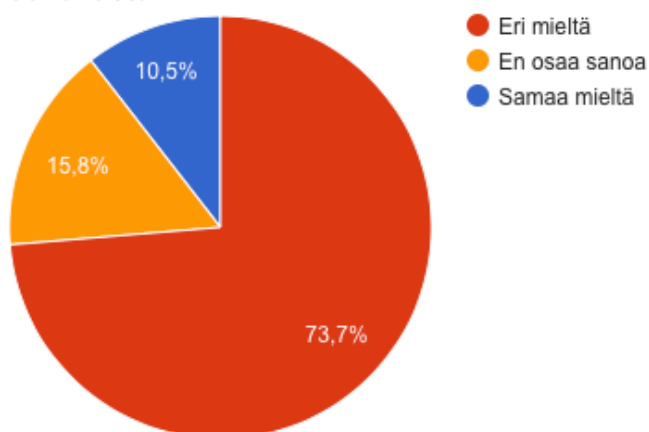
**Arvioi seuraavia väitteitä Dized -sovelluksesta:  
Uskon sääntövihon olevan parempi  
opetusväline.**



Kuvio 22. Vastaajien arvio sääntövihon paremmuudesta (N=19).

Seuraavaksi esitimme väitteen ”Uskon sääntövihon olevan parempi opetusväline”. Tähän väitteeseen enemmistö 52,6 % ei osannut vastata (Kuvio 22). Mielenpiteensä muodostaneista viisi (26,3 %) vastaajaa oli väitteen kanssa samaa mieltä ja neljä (21,1 %) eri mieltä. Vastaajilla oli suullisen haastattelun perusteella hankala arvioida opetusmenetelmien paremmuutta. Useat vastaajat vastasivat paremmuutta kysyttäessä vastauksen riippuvan opeteltavasta pelistä.

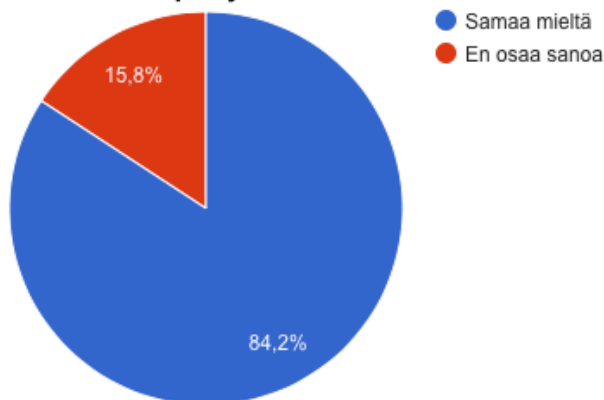
**Arvioi seuraavia väitteitä Dized -sovelluksesta:  
Sääntöjen opettaminen on haastavaa ilman  
sovellusta.**



Kuvio 23. Vastaajien arvio sääntöjen opettamisen haastavuudesta ilman sovellusta (N=19).

Neljäs väite oli ”Sääntöjen opettaminen on haastavaa ilman sovellusta”. Tähän väitteeseen enemmistö (73,7 %) vastasi kielteisesti. Useimmat vastaajat eivät kokeneet nykyisessä opettelutavassaan merkittäviä haasteita haastattelun perusteella. Vain kaksi vastaajista (10,5 %) koki sääntöjen opettamisen olevan haastavaa ilman sovellusta. Vastaajista kolme ei osannut vastata väitteeseen.

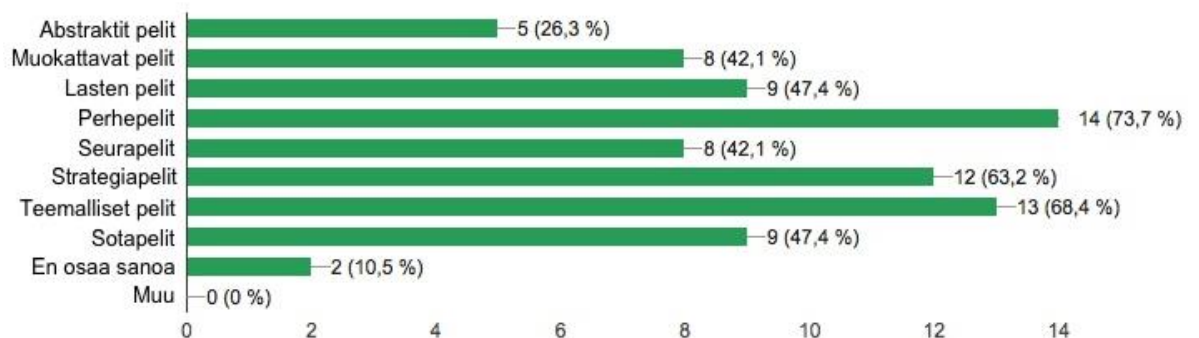
**Arvioi seuraavia väitteitä Dized -sovelluksesta:  
Dized -sovelluksen avulla pystyisi opettamaan monenlaisia pelejä**



Kuvio 24. Vastaajien arvio sovelluksen monipuolisuudesta (N=19).

Kysymyksen viides ja viimeinen väite oli ”Dized -sovelluksen avulla pystyisi opettamaan monenlaisia pelejä”. Tähän lähes kaikki vastaajat vastasivat myönteisesti (Kuvio 24). Kolme vastaajista ei osannut vastata kysymykseen. Seuraavassa kysymyksessä käsittelemme tarkemmin millaiset pelit hyötyisivät vastaajien mielestä Dized – sovelluksesta.

**Minkä tyyppiset pelit mielestäsi hyötyvät Dized-sovelluksesta? (19 vastausta)**

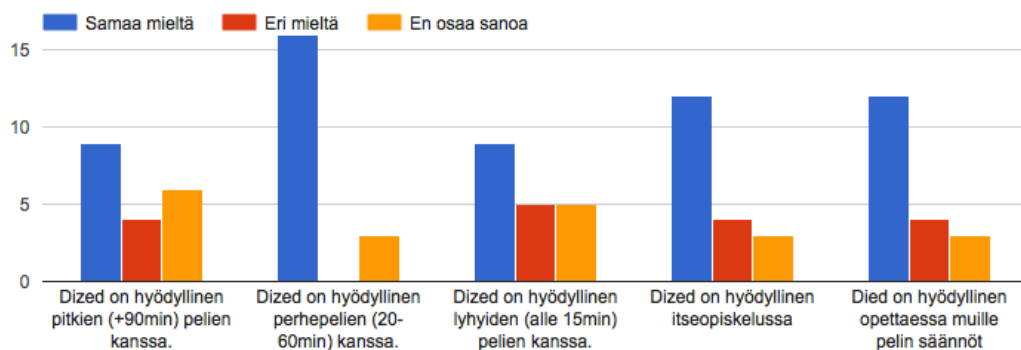


Kuvio 25. Vastaukset kysyttäessä ”Minkä tyyppiset pelit mielestäsi hyötyvät Dized –sovelluksesta?” (N=19).

Osion toisessa kysymyksessä kysyimme vastaajilta ”Minkä tyyppiset pelit mielestäsi hyötyvät Dized -sovelluksesta?”. Tähän kysymykseen esitimme listan ennalta valittuja pelityyppejä (Kuvio 25). Pelityyppejä ja jaotteluita on olemassa useita, mutta tähän tutkimukseen päädyin käyttämään Board Game Geek –sivuston päätason tyyppi jaottelua. Kappaleessa 3.3 käsittelen tarkemmin erilaisia pelityyppejä (Board Game Geek, 2017).

Kysymyksessä oli esitetty kahdeksan yleistä pelityyppiä. Pelityypit olivat abstraktit, muokattavat, lasten, perhe-, seura-, strategia-, teemalliset sekä sotapelit. Lisäksi vastaajalla oli mahdollista vastata ”en osaa sanoa” tai ilmoittaa jokin ”muu” pelityyppi. Vastaajat saivat valita useamman vaihtoehdon. Vastaajista viisi (26,3 %) arvioi abstraktien pelien hyötyvän Dized –sovelluksesta. Abstrakteille peleille oli kyselyssä annettu esimerkkeinä Shakki ja Tammi. Muokattavat pelit valitsi kahdeksan (42,1 %) vastaajaa. Muokattavista peleistä oli esimerkkinä keräilykorttipelit. Vastaajista yhdeksän (47,4 %) arvioi lasten pelien hyötyvän Dized –sovelluksesta. Perhepelien kohdalla vastaava luku oli 14 (73,7 %). Kahdeksan vastaajista (42,1 %) arvioi seurapelien hyötyvän sovelluksesta. Vastaajista 12 (63,2 %) kertoi strategiapelien hyötyvän Dized -sovelluksesta. Teemallisten pelien suhteen luku oli 13 (68,4 %). Noin puolet vastaajista uskoi sotapelien hyötyvän Dized –sovelluksesta. ”Muu” -kohtaan ei tullut kyselyssä tai haastattelussa vastauksia. Kaksi kyselyyn vastanneista ei osannut vastata kysymykseen.

**Esitämme Dized-sovellukseen hyötyyn vaikuttavia tekijöitä. Arvioi väitteet.**



Kuvio 26. Vastaukset kysyttäessä Dized –sovelluksen hyötyyn vaikuttavista tekijöistä (N=19).

Osion kolmannessa kysymyksessä tiedusteltiin vastaajien arvioita Dized –sovelluksen hyödyllisyyteen vaikuttavista tekijöistä. Kysymyksessä oli viisi tutkittavaa asiaa (pitkät +90min pelit, 20-60min perhepelit, lyhyet alle 15min pelit, itseopiskelu ja sääntöjen opettaminen muille). Vastausvaihtoehtoina oli samaa mieltä, eri mieltä tai ei osaa sanoa (Kuvio 26).

Ensimmäinen tutkittava väite oli ”Dized on hyödyllinen pitkien (+90min) pelien kanssa”. Tämän väitteen kanssa oli samaa mieltä yhdeksän vastaajista. Väitteen kanssa eri mieltä oli neljä vastaajista. Vastaajista kuusi ei osannut vastata väitteeseen.

Kysymyksen toisena väitteenä oli ”Dized on hyödyllinen perhepelien (20-60min) kanssa”. Selvä enemmistö vastaajista oli väitteen kanssa samaa mieltä. Kolme vastaajista ei osannut vastata väitteeseen.

Kolmas väite oli ”Dized on hyödyllinen lyhyiden (alle 15min) pelien kanssa”. Lyhyiden pelien suhteen vastaukset olivat jakaantuneet selkeästi. Yhdeksän vastaajista arvioi lyhyiden pelien hyötyvän Dized –sovelluksesta. Viisi vastaajista vastasi väitteeseen kielteisesti ja viisi ei osannut vastata väitteeseen. Kappaleessa 3.4 on kerrottu enemmän eri pituisista peleistä.

Neljäs väite koski itseopiskelua Dized –sovelluksen kanssa. Väitteen ”Dized on hyödyllinen itseopiskelussa” kanssa oli samaa mieltä 12 vastaajista. Väitteen kanssa eri mieltä oli neljä vastaajaa ja kolme vastaajista ilmoitti ettei osaa sanoa.

Dized –sovelluksen hyödyllisyyttä käsittelevässä kysymyksessä viimeinen väite koski sovelluksen käyttöä opettaessa muille pelin säännöt. Haastattelussa tarkennettiin väitteen tarkoittavan opettamista applikaation avulla. Tällöin peli olisi vastaajalle tuttu ja sovelluksen tarkoituksena olisi vain toimia opetusvälineenä. Tämän väitteen kanssa oli samaa mieltä 12 vastaajista. Neljä vastaajista ei katsonut Dized –sovelluksen olevan hyödyllinen opettaessa peliä muille. Kolme vastaajista ei osannut vastata väitteeseen.

Kyselyn viimeisessä osiossa oli kaksi avointa tekstikysymystä: ”Millaisissa uusissa asioissa mobiilisovellus voisi avustaa lautapelaajaa? Millaisia uusia toimintoja toivot sovellukselta?”. Vastauksia varten oli varattu yksi vastausalue. Avoimen tekstin tulkinnassa käytin kvantitatiivisen tekstianalyysin menetelmää ja sisällön erittelyä. Menetelmän avulla pyritään löytämään toistuvien sanojen tai aiheiden avulla yleistettäviä johtopäätöksiä. Avoimeen tekstikysymykseen vastasi yhdeksän henkilöä.



Avoimen kysymysten kaikki vastaukset käsittelivät erilaisia asioita. Esille nousevista asioista yleisin oli sääntöjen luettelointi ja sääntöjen tarkistus. Ohessa lainauksia vastaajien vastauksista.

”Mielestäni selkeää hyötyä sovelluksesta olisi silloin, jos pelissä on paljon erilaisia toiminta- tai tapahtumakortteja (tai merkkejä), että voisi nopeasti tarkistaa mitä kukin kortti tai merkki tarkoittaa.”

”Sääntöjen tarkistuksessa ja sovelluksessa voisi olla valmiina faq, toisin sanoen sovellus pystyisi korvaamaan bgg.com säännön tarkennuksessa.”

”Hakutoiminto tai valikko, jolla voi nopeasti hakea tietoa yksittäisistä säännöistä.”

Sääntökokoelman lisäksi vastaajat esittivät yksittäisiä ajatuksia opetustavan kehittämistä kieliriippumattomaksi ja pelilisäosien integroimisesta sovellukseen.

”Kielestä riippumattomien pelien opettamisessa erikielisille (esim. kun yhteinen kieli puuttuu), pelin opettamisessa innostavasti lapsille.”

”Toivon sovellukseen lisäsisältöjä (pelien lisäosia yms.).”

Avoimissa vastauksissa oli lisäksi yksittäisiä huomioita sovelluksen toimintaan. Nämä huomiot eivät täysin vastanneet kysymyksen asettelua.

## 5 VERTAILU MUIHIN TUTKIMUKSIIN

Tässä osiossa analysoimme laadullisen tutkimuksemme tuloksia muihin tutkimuksiin. Tärkeimpänä vertailukohtana on Playmore Gamesin teettämä kvantitatiivinen lomakekysely syksyltä 2016.

Tutkimuksen toimeksiantaja Playmore Games toteutti Saksassa järjestettävillä Spiel – lautapelimessuilla oman lomakekyselyn messuosastollaan (Kuva 1). Kyselyn tarkoituksena oli selvittää Dized –sovellusta messuilla kokeilevien mielipiteitä sovelluksesta.

**THANKS FOR PLAYING  
PLEASE TELL US  
WHAT YOU THOUGHT!**

**Dized**

My Name

Sex:

Age:  under 12  12-20  21-40  over 40

**HOW DO YOU FEEL ABOUT:**

	BLARGH	MEH	COOL	AWESOME
Learning from a rulebook?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Learning from a tutorial video?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Learning from someone else?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Skipping the rulebook and playing immediately with DIZED?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**NO! YES!**

Would you probably buy more games if they had a DIZED tutorial?

Would you like to get the latest news and information about DIZED from our monthly newsletter?

My Email  don't worry, no spam!

I would pay this much to skip the rulebook and play immediately:  €

Which 3 games would you like to see on DIZED?

**THANKS!**  
Additional feedback or suggestions?  
There's space on the back, or email  
info@dized.com

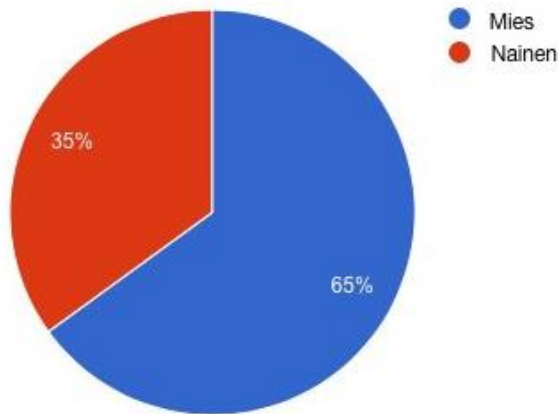
**SPIEL  
BOOTH  
2-D129**

**GETDIZED**  
   
DIZED.COM

Kuva 1. Playmore Gamesin kyselylomake Spiel 2016 –messuilla.

Paperilomakkeessa kysyttiin vastaajan nimeä, ikähaarukkaa, sukupuolta ja ajatuksia Dized –sovelluksesta. Lisäksi vastaajalta tiedusteltiin Dized –sovellukseen soveltuvista peleistä ja ostokäyttäytymiseen vaikuttavista tekijöistä.

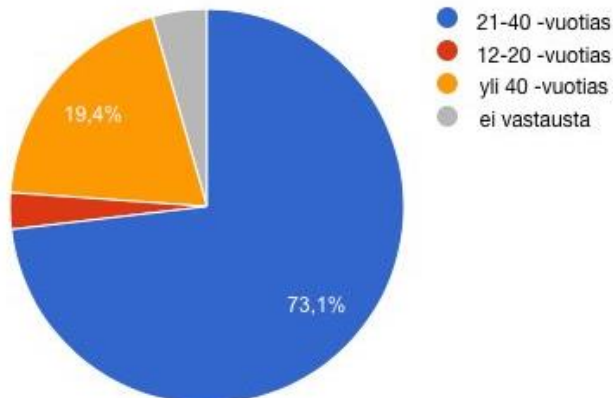
**Määrä: Sukupuoli**



Kuvio 27. Messuilla käyttäjäkyselyyn vastanneiden sukupuoli (N=67).

Ensimmäisenä tarkastelemme Playmore Gamesin oman lomaketutkimuksen vastaajia. Lomakekyselyyn vastasi 67 henkilöä. Heistä 65 % oli miehiä ja 35 % naisia (Kuvio 27). Opinnäytetyöni laadullisessa tutkimuksessa miehiä oli 73,7 % ja naisia 26,3 %. Sukupuolijakaumien ero vertailtavissa tutkimuksissa on alle 10 %. Arvioin suhdeluvun vastaavan kohtalaisen hyvin lautapeliharrastajien yleistä sukupuolijakaumaa. Osana tutkimustani laskin Lautapelaamaan –tapahtuman sukupuolijakauman tapahtuman ollessa käynnissä. Laskenta suoritettiin sattumanvaraisesti 3 kertaa tapahtuman ollessa käynnissä. Tapahtuman kävijämäärä oli noin 100-200, joista miehiä oli noin 70-55 % ja naisia 45-30 %. Sukupuolijakauman laskemisessa käytettiin apuna kävijälaskuria, mutta tilan kävijävirtojen takia tarkkaa laskentaa ei pystytty suorittamaan.

### Ikäjakauma

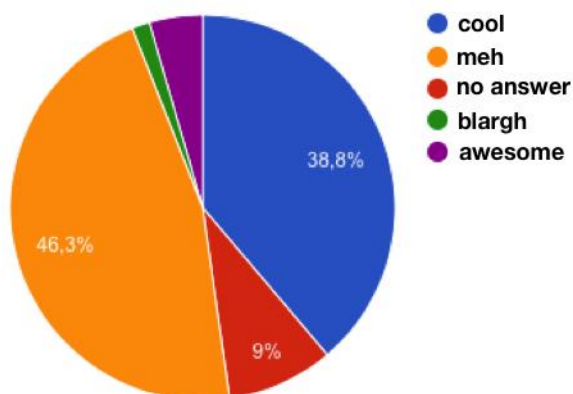


Kuvio 28. Messuilla käyttäjäkyselyyn vastanneiden ikäjakauma (N=67).

Spiel -messuilla teetetyssä kyselyssä ikäjakauma korreloi opinnäytetyöni vastaajien ikäjakamaa. Lautapeli harrastajakunta koostuu pääosin 21-40-vuotiaista (Kuvio 28). Alle 20-vuotiaita harrastajia on selkeästi vähemmän. Yli 40-vuotiaita on harrastuksen parissa vähän. Spiel-messuilla yli 40-vuotiaiden vastaajien määrä on suuri. Tämä selittyy sillä, että Spiel-messut kerää harrastajien lisäksi alan toimijoita paikalle.

Playmore Gamesin teettämässä kyselyssä kysyttiin vastaajan asenteita eri opetusvälineisiin. Tarkasteltavat opetusvälineet olivat sääntövihko, opetusvideo, ystävä ja Dized-sovellus. Kysymyksen vastausvaihtoehdot olivat ”1 - blargh 2 - meh 3 - cool 4 - awesome”. Vastausvaihtoehtojen yläpuolella oli neliportainen hymiö-vastausmuoto (epämieluisa, välinpitämätön, hyvä ja erinomainen).

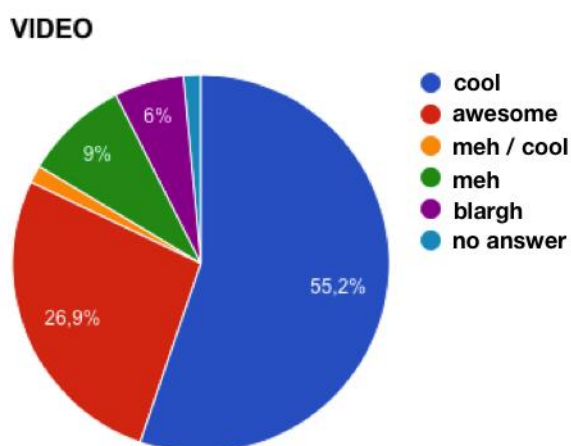
### RULEBOOK



Kuvio 29. Messuilla vastanneiden asenne sääntövihkoihin (N=67).

Vastaajista 46,3 % suhtautui sääntövihkoon neutraalisti ja 38,8 % piti sääntövihkoja hyvänä opetusvälineenä (Kuvio 29). Yksi vastaajista (1,5 %) suhtautui sääntövihkoihin negatiivisesti. Kuusi vastaajaa (9 %) ei osannut vastata kysymykseen.

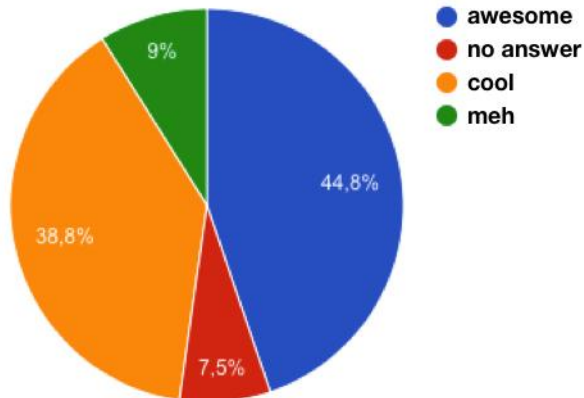
Opinnäytetyöni kyselyssä vastaava kysymys sai samankaltaisia tuloksia. Opinnäytetyöni vastaajista 68,4 % piti sääntöjen lukemista mieluisana tai erittäin mieluisana. Osa vastaajista (26,3 %) valitsi sääntöjen lukemisen ”epämieluisaksi” –vaihtoehdoksi. Muutama vastaaja ei osannut vastata tai valitsi muun vastausvaihtoehdon.



Kuvio 30. Messuilla käyttäjätutkimukseen vastanneiden asenne ohjevideoihin (N=67).

Vastaajista 55,2 % piti opetusvideoita hyvänä ja 26,9 % erinomaisena välineenä sääntöjen opettelussa (Kuvio 30). Neljä (6 %) vastaajista piti videota epämiellyttävänä tapana opetella säännöt.

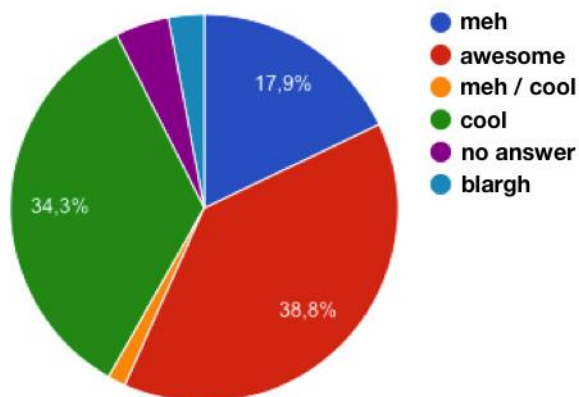
Opinnäytetyöni tutkimuksessa videon jakoi voimakkaimmin mielipiteitä. Viisi vastaajaa (26,3 %) piti videon avulla opettelua erittäin mieluisana tapana, mutta samalla neljä (21,0 %) piti vaihtoehtoa epämiellyttävänä. Vastaajista 36,8 % piti videon avulla opettelua miellyttävänä tapana oppia lautapelin säännöt.

**FRIEND**

Kuvio 31. Messuilla käyttäjäkyselyyn vastanneiden asenne ystävältä oppimiseen (N=67).

Kyselyn kolmas opetustapa oli ystävältä oppiminen, mutta tässä yhteydessä tulkitsemme kysymyksen tarkoittavan yleisesti toiselta ihmiseltä oppimista. Vastaaajista 44,8 % piti toiselta ihmiseltä oppimista erinomaisena ja 38,8 % hyvänä tapana oppia lautapelin säännöt (Kuvio 31).

Toiselta ihmiseltä oppimista pidettiin erittäin mieluisana tapana oppia pelin säännöt. Tämä oppimistapa oli myös opinnäytetyöni vastaajien mieluisin tapa oppia säännöt.

**DIZED**

Kuvio 32. Messuilla vastanneiden asenne Dized –sovellukseen (N=67).

Kyselyn viimeinen opetustapa oli Dized –sovellus. Messuilla vastaajat kokeilivat sovellusta ennen kyselyyn vastaamista. Vastaaajista 38,8 % piti Dized –sovellusta erinomai-

senä ja 34,3 % hyvänä välineenä sääntöjen opettelussa (Kuvio 32). Sovellukseen opetusvälineenä suhtautui neutraalisti 17,9 % ja 3 % negatiivisesti vastaajista. Muutama vastaaja ei osannut sanoa tai valitsi muun tuloksen.

Playmore Gamesin ja opinnäytetyöni kyselyn tuloksista voidaan tehdä samankaltaisia päätelmiä. Molemmissa tutkimuksissa suosituin opetustapa on toiselta henkilöltä oppiminen. Playmore Gamesin Dized –sovellus oli molemmissa tutkimuksissa toiseksi suosituin opetusväline. Myös videon ja sääntövihon saamat tulokset ovat tutkimusten välillä samansuuntaiset.

## 6 POHDINTA

Digitalisoitumisen kehitys on vaikuttanut ihmisen jokapäiväiseen elämään. Tabletti tai älypuhelin on vielä kohtalaisen uusi ilmiö joillain aloilla. Analogisten pelien tueksi ilmestyvät apuvälineet ovat vielä harvojen pelaajien käytössä. Tästä syystä vertailukelpoisia tutkimuksia on hyvin vähän olemassa.

Lautapeliin viimevuosien suosio huolimatta harraste on edelleen pieni verrattaessa esimerkiksi digitaalisiin peleihin. Syitä digitaalisen pelien suosioon on monia. Vaikka digitaaliset pelit kilpailevat ihmisten vapaa-ajasta ja rahasta, ne eivät ole näkyvästi heikentäneet perinteisten pelien myyntiä. Digitaalisilla ja analogisilla peleillä on siis omat erilliset markkinat. Hiljattain ilmestyneet sovellukset tuovat digitaalista sisältöä lautapeleihin, mutta lautapelin varsinaista olemusta ne eivät ole muuttaneet.

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli avartaa lukijalle lautapeliin nykytila digitalisoituvassa maailmassa. Digitaalisista apuvälineistä huolimatta lautapelin pohjimmainen määritelmä on sama. Sovellukset ovat löytäneet tapoja tukea lautapeliin pelaamista, mutta pääosin eivät ole muuttaneet lautapelin pelikokemusta. Luvussa 3 avasin lukijalle lautapeliin monimuotoisen kirjon. Jaottelu toimi lautapelin määritelmän avaajana, mutta samalla esitteli lautapelikokemuksen ytimen.

Opinnäytetyöni tutkimuksen otanta oli mielestäni riittävä. Koeasetelmien jälkeen tutkin vastaajien vastauksia etsien säännönmukaisuuksia. Otanta oli mielestäni kylläinen 19 vastaajan jälkeen. Vastaajien hankkiminen osoittautui ennalta vaikeammaksi prosessiksi. Koehenkilöitä etsiessäni kohtasin monia ennakkoluuloja ja asenteita. Osa asenteista liittyi suoraan digitaalisiin sovelluksiin.

Suurin osa asenteista kuitenkin liittyi lautapelikulttuurin nykytilaan. Vuosittain ilmestyy valtava määrä uusia pelejä. Lautapelit kilpailevat harrastajien huomiosta enemmissä määrin. Lautapeliin arvostelusivusto Board Game Geek kerää julkaistavat pelit järjestelmäänsä ja antaa käyttäjilleen mahdollisuuden arvostella pelejä. Sivuston parhaiten arvostellut pelit ovat lähes poikkeuksetta muutaman vuoden vanhoja pelejä. Tämä kuvastaa lautapelin parissa näkyvää uutta ilmiötä, jossa uudet pelit syrjäyttävät vanhemmat pelit arvostelusivustoilla. Samankaltainen uusien pelien hypetyks näkyy myös lautapelitapahtumissa pelattavissa peleissä.



Kokonaisuudessaan tutkimus paljasti kiinnostavia asioita lautapelien ja digitaalisten välineiden rooleista. Olisi mielenkiintoista selvittää miten tulevina vuosina analogisten pelien yhteisö omaksuu digitaalisten pelien teknisiä apukeinoja ja miten lautapelit säilyttävät tunnusomaiset piirteensä digitalisoituvassa maailmassa.

## LÄHTEET

### Painetut

Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) 2015. Ikkunoita tutkimusmetodeihin I (4. painos). Jyväskylä: PS-Kustannus.

Ellington, Henry, Addinal Eric, Percival Fred, *A Handbook of Game Design*, Kogan Page London / Nochols Publishing, New York, 1982

Eskola J., Suoranta J., 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Osuuskunta Vastapaino, Tampere

Harviainen J.T., Meriläinen M & Tossavainen T. (toim.): Pelikasvattajan käsikirja. Pelikasvattajien verkosto, 2013

Huizinga, J. 2000. Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture. Florence, Kentucky, Yhdysvallat: Routledge

Parlett, D. 1999. Oxford History of Board Games. Oxford: Oxford University Press.

Piccione, P. A., 1980. In Search of the Meaning of Senet. *Archaeology*, 33, 55-58.

Salen, K. & Zimmerman, E. 2004 Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts, Yhdysvallat: The MIT Press.

Sinkkonen, I., Nuutila, E. & Törnä S. 2009. Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Tietosanoma.

### Verkko

Board Game Geek (viitattu 1.9.2016)

<https://boardgamegeek.com/advsearch/boardgame>

Maroney Kevin, My Entire Life 04/2001 (viitattu 1.9.2016)

<http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>

Schädler, U. and Dunn-Vaturi, A. Board Games in pre-Islamic Persia. 1/2014 (viitattu 1.9.2016)  
<http://www.iranica.com/articles/board-games-in-pre-islamic-persia>

Wikipedia, Lautapeli (viitattu 1.9.2016)

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Lautapeli>

Wolfgang Kramer, What is a Game? 12/2000 (viitattu 1.9.2016)  
<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>

## 7 LIITTEET

### 7.1 Käyttäjäkysely

#### Sovellukset lautapelin tukena

Kyselyyn menee muutama minuutti vastata. Kiitos avustasi!

Opiskelen Turun Ammattikorkeakoulussa mediatuotantoa ja teen opinnäytetyötä joka käsittelee lautapelejä tukevia mobiilisovelluksia. Opinnäytetyöni toimeksiantaja on kotimainen Playmore games. Tämä kysely on osa Dized -sovelluksen käytettävyytutkimusta. Kyselyn tuloksia käsitellään luottamuksellisesti osana opinnäytetyötäni.  
Nicolas Fleury ([nicolas.d.fleury@edu.turkuamk.fi](mailto:nicolas.d.fleury@edu.turkuamk.fi))

\*Pakollinen

##### 1. Ikä \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- alle 15
- 15-19
- 20-24
- 25-29
- 30-34
- 35-39
- 40-44
- 45-49
- 50-54
- 55-59
- yli 60

##### 2. Sukupuoli \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- mies
- nainen

##### 3. Kuinka usein pelaat lauta-, kortti- tai seurapelejä? \*

Tässä kyselyssä käytämme termiä lautapeli, jolla viitataan pelilaudalla tai siihen rinnastettavalla tasolla pelattavaa strategiapeliä. Korttipelillä tarkoitamme pelkillä korteilla pelattavaa kortti- tai keräilykorttipeliä. Seurapelillä tarkoitamme yksinkertaista ja suuremmalla pelaajamäärällä pelattavaa peliä.

*Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.*

	en pelaa	1 - 3 kertaa vuodessa	4 - 11 kertaa vuodessa	pelaan kuukausittain	pelaan viikottain	pelaan usean kerran viikossa
lautapelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
korttipelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
seurapelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**4. Kenen kanssa pelaat lautapelejä? \***

*Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- muiden lautapelaajien kanssa (kerhoissa, tapahtumissa)
- sukulaisten ja ystävien kanssa
- lasten kanssa
- puolison kanssa
- yksin

**5. Kuinka tärkeää sinulle on, että peli on äidinkielelläsi? \***

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Pelaan vain omalla äidinkielellä julkaistuja pelejä.
- Pelaan vieraskielisiä pelejä, mutta suosin omalla äidinkielellä julkaistuja pelejä.
- Pelaan enimmäkseen vieraskielisiä pelejä.

## **Keskitymme seuraavaksi mobiilisovelluksiin.**

Mobiilisovelluksilla tarkoitamme puhelimeen tai tablettiin asennettavia sovelluksia (eng. Companion App). Lautapeliä tukevilla sovelluksilla voi helpottaa tai tehostaa pelikokemusta.

**6. Oletko käyttänyt lautapelin tukena mobiilisovellusta ENNEN Dized-sovellusta? \***

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Olen
- En *Siirry kysymykseen 9.*
- En ole varma

## **Kokemukset lautapeliä mobiilisovelluksista**

10. **Uuden lautapelin opetteluun liittyy useita haasteita. Arvioi esitettävät haasteet omien kokemusten perusteella. \***

*Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.*

	Merkittävä / Yleinen	Kohtalainen	Vähäinen / Harvinainen
Sääntöjen ymmärtäminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kokonaiskuvan muodostaminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sääntövihon pituus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sääntöjen opettaminen muille	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Esimerkkien puute	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Paino- ja sääntövirheet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puuttuvat säännöt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. **Arvioi seuraavia väitteitä mobiilisovelluksen eduista \***

*Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.*

	Samaa mieltä	Eri mieltä	En osaa sanoa
Mobiilisovellus on selkeä opetusväline.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiilisovellus on nopea opetusväline.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiilisovellus esittää monimutkaisia asioita paremmin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiilisovellus pystyy parantamaan pelin tunnelmaa (esim. äänimaailmalla, tarinankerronnalla).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sisältö on helposti päivitettävissä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tarjoaa mahdollisuuden lisäsisällölle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiilisovellus voi hoitaa pelikirjanpitoa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiilisovellus on miellyttävä opetusväline.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. **Board Game Geek -sivusto \***

*Merkitse vain yksi soikio.*

- En tunne sivustoa
- Tunnen sivuston, mutta en ole käyttänyt sitä.
- Olen käyttänyt sivustoa, mutta en ole etsinyt pelien sääntöjä sivustolta.
- Olen käyttänyt sivustoa sääntöjen etsimiseen.

**Seuraavat kysymykset liittyvät Dized -sovellukseen.**

## 13. Arvioi seuraavia väitteitä Dized -sovelluksesta. \*

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	Samaa mieltä	Eri mieltä	En osaa sanoa
Dized -sovelluksen käyttö on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dized -sovelluksen käyttö nopeuttaa sääntöjen opettelua	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uskon sääntövihon olevan parempi opetusväline.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sääntöjen opettaminen on haastavaa ilman sovellusta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dized -sovelluksen avulla pystyisi opettamaan monenlaisia pelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## 14. Minkä tyyppiset pelit mielestäsi hyötyvät Dized-sovelluksesta? \*

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Abstraktit pelit (esim. Shakki, Tammi)
- Muokattavat pelit (esim. keräilykorttipelit)
- Lasten pelit
- Perhepelit
- Seurapelit (esim. Alias, Trivial Pursuit)
- Strategiapelit
- Teemalliset pelit
- Sotapelit
- En osaa sanoa.
- Muu: \_\_\_\_\_

## 15. Esitämme Dized-sovellukseen hyötyyn vaikuttavia tekijöitä. Arvioi väitteet. \*

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	Samaa mieltä	Eri mieltä	En osaa sanoa
Dized on hyödyllinen pitkien (+90min) pelien kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dized on hyödyllinen perhepelien (20-60min) kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dized on hyödyllinen lyhyiden (alle 15min) pelien kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dized on hyödyllinen itseopiskelussa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Died on hyödyllinen opettaessa muille pelin säännöt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Lopuksi kysymme mobiilisovellusten tulevaisuudesta

16. Millaisissa uusissa asioissa mobiilisovellus voisi avustaa lautapelaajaa? Millaisia uusia toimintoja toivot sovellukselta?

---

---

---

---

---

---

Palvelun tarjoaa  
 Google Forms