

# **Asiantuntijuus lautapelialalla**

Joonas Bergman

Kasvatus- ja aikuiskasvatustieteen kandidaatintutkielma

Syyslukukausi 2022

Kasvatustieteiden ja psykologian tiedekunta

Jyväskylän yliopisto

## TIIVISTELMÄ

**Bergman, Joonas. 2022. Asiantuntijuus lautapelialalla. Kasvatus- ja aikuiskasvatustieteen kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden ja psykologian tiedekunta. 46 sivua.**

Tutkimuksen tavoitteena oli tutkia lautapelialan asiantuntijuutta ja sen muodostumista. Lautapeliala on kasvava, fyysisiä pelituotteita myyvä ala, jonka parissa työskentelee moniammatillisia asiantuntijoita. Asiantuntijuutta ei ole tutkittu aikaisemmin tässä kontekstissa, ja lautapelialaa koskevaa tieteellistä tutkimusta on niukasti. Tutkimuksen tulokset muodostavat ensimmäistä kertaa tieteellisen käsityksen asiantuntijuudesta lautapelialalla.

Tutkimusta varten haastateltiin kuutta lautapelialan asiantuntijaa, jotka työskentelevät ja vaikuttavat alalla erilaisissa tehtävissä. Puhtaaksikirjoitetut haastattelut muodostavat tutkimuksen aineiston, jota analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin metodein teemoittelulla ja tyypittelyllä.

Asiantuntijuus lautapelialalla muodostuu samanlaisista asiantuntijuuden elementeistä kuin mitä aiemmassa asiantuntijuustutkimuksessa on havaittu muita aloja tutkimalla. Lautapelialalle ominaisia asiantuntijuuden elementtejä ovat luovuus, lautapeliin tuntemus ja lautapelialan erityispiirteiden tuntemus. Näille tiedoille ja taidoille ei ole olemassa yksiselitteisiä tiedonhankintaväyliä.

Tutkimuksen perusteella lautapelialan asiantuntijuutta muodostuu kahta väylää pitkin, jotka nimettiin harrastajasta asiantuntijaksi -väyläksi ja työkokemuksen kautta asiantuntijaksi -väyläksi. Tutkimuksen tulokset ovat hyödyllisiä asiantuntijuuden tutkimukselle, lautapelialan tutkimukselle sekä asiantuntijuuden arvioimiselle lautapelialan organisaatioissa.

Asiasanat: asiantuntijuus, lautapeliala, asiantuntija, lautapelit

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>TIIVISTELMÄ</b> .....	<b>2</b>
<b>1 JOHDANTO</b> .....	<b>4</b>
<b>2 LAUTAPELIALA</b> .....	<b>6</b>
<b>3 ASIANTUNTIJUUS</b> .....	<b>14</b>
<b>4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS</b> .....	<b>20</b>
4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset.....	20
4.2 Aineistonkeruu.....	20
4.3 Tutkimukseen osallistujat.....	21
4.4 Aineiston analyysi.....	23
<b>5 TULOKSET</b> .....	<b>24</b>
5.1 Mitä on lautapelialan asiantuntijuus?.....	24
5.2 Miten lautapelialan asiantuntijuutta muodostuu?.....	30
<b>6 POHDINTA</b> .....	<b>38</b>
6.1 Jatkotutkimushaasteet.....	39
6.2 Eettinen arviointi.....	40
<b>LÄHTEET</b> .....	<b>42</b>
<b>LIITTEET</b> .....	<b>46</b>

# 1 JOHDANTO

Lautapelit ovat jo vuosituhansia olleet osa ihmisten kokemusmaailmaa ja kulttuuria ympäri maailmaa (Saastamoinen, 2022). Tyypillisesti pelaaminen ja pelilisyyks on tänä päivänä mielletty erityisesti lasten ja nuorten ajanvietteeksi, mutta pelaamisen valtavirtaistuminen on tuonut pelit osaksi kaikkia sukupolvia. Kokonaiskuvassa lautapelit ovat kuitenkin jääneet digitaalisten pelien jalkoihin – jopa pelitutkimuksen kentällä digitaaliset pelit ja niiden erityispiirteet ovat huomattavasti suuremman huomion kohteena kuin lautapelit (esim. Konieczny, 2017; Stenros & Waern, 2011).

Olisi kuitenkin piittaamatonta sanoa, että lautapelit olisivat katoava tai marginaalinen osa pelialaa – päinvastoin voitaisiin sanoa lautapelien elävän paraikaa niiden kulta-aikaansa (vrt. Konieczny, 2017). Tämä kulta-aika alkoi jo vuosituhannen vaihteessa, kun pääasiassa Saksasta lähtöisin olleet strategiapainottavat modernit lautapelit eli ”europelit” alkoivat saapua markkinoille (Donovan, 2017, s. 269–290; Keskitalo, 2010; Saari, 2018, s. 116–126). Lautapelien myynti kasvoi näihin aikoihin räjähdysmäisesti ja toi runsaasti uusia harrastajia alalle. Tämä vaikutus on entisestään jatkunut näihin päiviin asti. Tämän ajanjakson lautapelit ovatkin lautapelialalla suosionsa säilyttäneitä klassikoita, kuten Menolippu, Catan ja Carcassonne.

Lautapelialalla on tapahtunut hurjia muutoksia viimeisimpien vuosien aikana. Ensimmäiseksi, vuonna 2009 perustettu Kickstarter-joukkorahoitusala on jo sen varhaisista ajoista alkaen houkuttellut lautapelisuunnittelijoita rahoittamaan keksimiensä pelien tuotannon ilman ”ylimääräisiä” välikäsiä, kuten julkaisijaa tai jopa jälleenmyyjä, jolloin pelien kustannusrakenne- ja kustannusketjut (yleensä) muuntuvat suunnittelijatiimejä suosivampaan suuntaan (Tyni, 2020). Joukkorahoitetut pelit muodostavatkin tänä päivänä merkittävän osan uusista lautapelijulkaisuista: Wachsin ja Vedresin (2021) mukaan vuonna 2017 joukkorahoitetut pelit muodostivat jopa 30 % kaikista kyseisen vuoden pelijul-

kaisuista, kun vielä kymmenen vuotta aiemmin määrä oli alle 1 %. Tänä päivänä luku on oletettavasti vieläkin suurempi. Lautapeliharrastajien suosiman Boardgamegeek-tietokannan yksi kaikkien aikojen parhaaksi arvioituista harrastajapeleistä, Gloomhaven, saavutti markkinat juuri joukkorahoituksen ansiosta, ja tämän jatko-osa, Frosthaven, on Kickstarterin historian neljänneksi eniten rahaa kerännyt projekti (lähes 13 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria), jota rahoitti yli 83 tuhatta ihmistä (Kickstarter, 2022). Markkinat eivät siis ole marginaaliset, ja koko lautapelialan liikevaihdon on ennustettu yli tuplaantuvan seuraavien lähivuosien aikana (Arizton, 2022).

Toiseksi, koronapandemia lisäsi lautapeliä myyntiä huomattavasti ympäri maailmaa, mutta samalla myös tuotantokustannukset kasvoivat ja uudet logistiset ongelmat ja viivästymät arkipäiväistyivät (Fakbryka Kart, 2021). Ongelmat jatkuvat edelleen, mikä näkyy kuluttajille kasvaneina lautapeliä vähittäismyyntihintoina. Lautapelialan toiminta ja alaa myllertävät muutokset vaativat monitahoista asiantuntijuutta. Olipa kyseessä sitten lautapeliä suunnittelu, tuotantoprosessit, julkaisu, myyntityö, arvostelut tai akateeminen tutkimus, on mukana väistämättä lautapelialan asiantuntijoita.

Lautapelialan asiantuntijuudesta ei kuitenkaan ole olemassa lainkaan tutkimustietoa – ei edes siihen verrattavissa olevilta aloilta. Tätä tutkimusta varten olen haastatellut suomalaisia lautapelialalla vaikuttavia asiantuntijoita, tavoitteenani selvittää ja luoda kokonaiskäsitys siitä, mistä tekijöistä lautapelialan asiantuntijuus muodostuu. Kasvatustieteiden piirissä lautapeleihin ja lautapelialaan liittyvä tutkimus on toistaiseksi keskittynyt lautapeliä opetuskäyttämisen mahdollisuuksiin.

Lautapelialan asiantuntijuudesta ei siten ole olemassa tieteellistä esitystä, ja tieteellistä tietoa lautapelialasta on kokonaisuudessaankin hyvin niukasti. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on paikata tutkimustiedollisia aukkoja etenkin asiantuntijuuden tutkimuskentällä, ja tuoda näkyviin lautapelialan asiantuntijuuden ja sen muodostumisprosessit.

## 2 LAUTAPELIALA

Jo heti alkuun on hyvä nostaa esiin, ettei lautapelialalle ole olemassa yhtä yksiselitteistä määritelmää. Jopa itse lautapelin käsite on monimutkainen ja jatkuvasti muuttuva, kun esimerkiksi digitaaliset sovellukset ovat löytäneet tiensä osaksi lautapelejä. Tässä tutkimuksessa en suoranaisesti ota kantaa lautapelin määritelmään, mutta lyhyesti määriteltynä lautapeleillä tarkoitetaan tässä tutkimuksessa sellaisia tuotteita, joiden käyttäminen vaatii yhden tai useamman ihmisen sosiaalista ja fyysistä läsnäoloa, ja fyysisillä komponenteilla tapahtuvaa pelillistä toimintaa, jota ohjaa tuotteen suunnittelijan ennalta määrittelemät säännöt, jotka kaikki osallistujat ovat hyväksyneet (vrt. Johan Huizingan Taika-piiri-käsite, Salen & Zimmerman, 2004).

Lautapeliala-käsitteen ymmärtäminen on tämän tutkimuksen kannalta lautapelin määritelmää oleellisempaa. Tässä tutkimuksessa lautapelialalla tarkoitetaan niitä tahoja, jotka muun muassa valmistavat, markkinoivat ja myyvät lautapelejä, sekä tämän yläkäsitteen alle lukeutuvia strategia-, perhe-, kortti- ja noppapelejä. Lasken lisäksi olennaiseksi lautapelialan osaksi muun muassa peliarvostelijat sekä alan tutkijat ja kirjailijat.

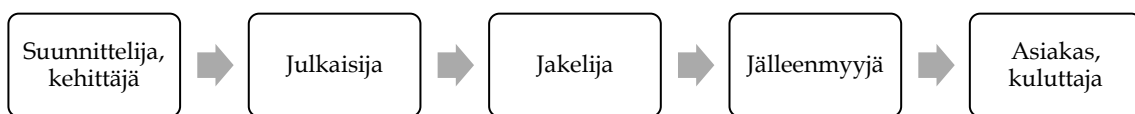
Lautapelialaa voidaan pilkkoa pienempiin osiin riippuen tarkastelunäkökulmasta, esimerkiksi kuluttajasegmentteihin. Tinsmanin (2018) mukaan lautapeliala jakautuu lautapelisuunnittelijan näkökulmasta: 1) massamarkkinapeleihin, 2) harrastajapeleihin, sekä 3) amerikkalaistyylyisiin- ja 4) eurooppalaistyylyisiin peleihin, joista jokaisella on omat kohderyhmänsä. Näistä selkeimmän jaon muodostavat massamarkkina- ja harrastajapelit, ja kaksi jälkimmäistä ovat pikemmin harrastajapelien häilyvärajaisia alagenrejä. Myös osan roolipeleistä voidaan nähdä kuuluvan osaksi lautapelialaa niiden jaetun historian vuoksi, mutta nykymuodossaan roolipelit ovat selkeästi oma ja erillinen lajinsa, ja eivät tästä syystä kuulu tämän tutkimuksen rajauksen piiriin. Lautapelialan pilkkominen on merkittävää etenkin markkinoita tutkittaessa, mutta asiantuntijuuden näkö-

kulmasta keskeisempää on lautapelialla vaikuttavien toimijoiden tunnistaminen ja esittely. Tässä tutkimuksessa massamarkkina ja -harrastajapelit ja -alat eivät ole eroteltuja selkeyden vuoksi.

Lautapelialan/-teollisuuden selkärangan voidaan nähdä muodostuvan tuotantoketjuista, joiden lähtöpisteenä toimii lautapelisuunnittelija ja loppukäyttäjänä kuluttaja, jolle lopputuote (lautapeli) myydään. Digitalisaatiota edeltänyt videopelialan tuotantoketjurakenne on pääpiirteissään erittäin samankaltainen lautapelialan tuotantoketjujen kanssa. Ennen digitaalista videopelien jakelua videopelialan tuotantoketju oli yksinkertainen, ja jokaisen tuotantoketjun toimijan rooli oli selkeärajainen. Kelly ja kollegat (2021) ovat kuvanneet tätä tuotantoketjua seuraavanlaisena lineaarisena prosessina (Kuvio 1):

### Kuvio 1

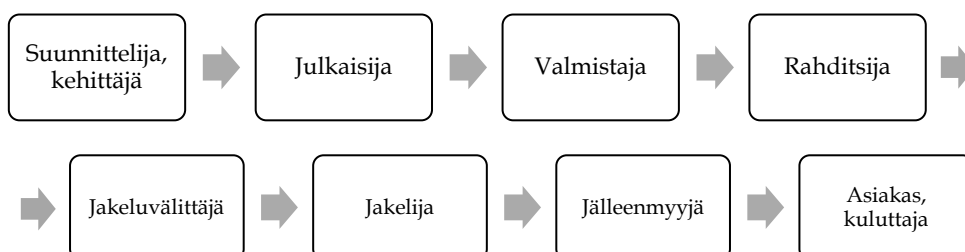
*Lautapelialan tuotantoketju (muokattu lähteestä Kelly ym., 2021)*



Kuviossa 1 esitelty videopelialalta lainattu malli toimii hyvänä lähtökohtana lautapelialan toimijoiden ymmärtämiseksi, mutta ei ole vielä kovin tarkka tai yksityiskohtainen katsaus. Lautapelijulkaisija Stonemaier Gamesin perustaja Jamey Stegmaier (2017) on kuvannut oman yrityksensä tuotantoketjua blogissaan seuraavasti (Kuvio 2):

### Kuvio 2

*Lautapelialan tuotantoketju (muokattu lähteestä Stegmaier, 2017)*



Jo tässä vaiheessa lautapelialan toimijoiden kattaus on kasvanut huomattavasti suuremmaksi. Tärkeimpänä lisäyksenä Kellyn ja kollegoiden (2021) malliin Stonemaier Gamesin tuotantoketju tuo valmistajan ja rahtiliikenteen, joita toki voitaisiin jakaa entistä pienempiin osiin. Iso osa julkaisijoista käyttää tänä päivänä lautapeliensä valmistamiseen Kiinassa sijaitsevia isoja tuotantolaitoksia, mutta myös etenkin Keski-Euroopasta löytyy lukuisia lautapeliäsiin erikoistuneita tehtaita. Julkaisijat saattavat myös valmistaa lautapelit itse omalla tehtaallaan, kuten vaikkapa suomalainen Tactic Games Oy. Tyypillistä kuitenkin on, ettei kaikkea tuoteta itse, jolloin julkaisijoiden ja tehtaiden väliset tiiviit ja kansainväliset yhteistyöverkostot ovat korostuneen tärkeitä.

Siinä missä Kuvion 2 malli on selkeä ja lineaarinen, on mikä vain tästä kattavampi malli huomattavasti hajautuneempi, monitasoisempi ja suuremmalla todennäköisyydellä tositilanteeseen yksi-yhteen pätemättömämpi – siinä missä aiemmat mallit ovat kuvanneet tyypillisen lautapelin muodostumista ajatuksesta tuotteeksi, on seuraavan mallin tarkoitus kuvata mahdollisimman tarkasti erilaisia toimijoita ja osapuolia, joita tähän prosessiin voi liittyä.

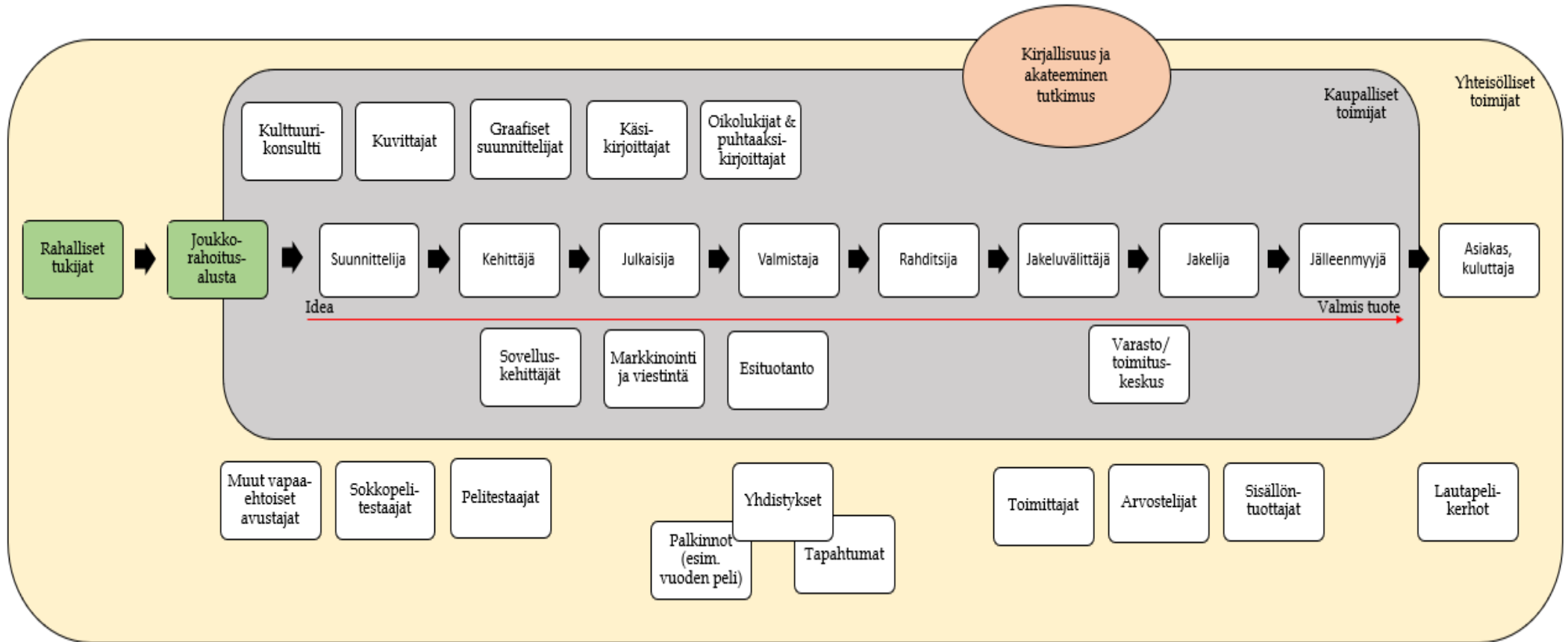
Tässä tutkimuksessa olen jaotellut lautapelialan toimijat kolmeen eri pääryhmään edellä esiteltyjen mallien (Kuvio 1; Kuvio 2) pohjalta. Tynin (2021) luoma malli joukkorahoitetun videopelialan tuotantoketjusta on toiminut niin ikään korvaamattomana apuna mallin laatimisessa. Lisäksi tätä tutkimusta varten suoritettut asiantuntijahaastattelut ovat auttaneet tämän mallin hahmotte- lussa ja antaneet vahvistusta tämän mallin luomiseksi, ja oma henkilökohtainen havainnoimalla ja harrastamalla hankittu hiljainen tieto ovat ohjanneet toimijoi- den kuvausten laatimisprosessia.

Aiemmista tutkimuksista ja mallinuksista poiketen sisällytän tässä mal- lissa lautapelialan toimijoiksi myös sellaisia osapuolia, jotka eivät ole osa lautapelin tuotantoprosessia. Mallin (Kuvio 3) ytimenä toimii pääosin aiemmin viita- tussa tutkimuksessa esitelty tuotantoketju, jota on täydennetty monilla keskei- sillä työtehtävillä tai osapuolilla.



### Kuvio 3

Lautapelialan toimijat mallinnettuna (kaupalliset toimijat, yhteisölliset toimijat ja kirjallisuus ja akateeminen tutkimus)



Lautapelialan ytimen muodostaa toimijoiden ryhmä, jota kutsun kaupallisiksi toimijoiksi. Lautapelialan toimijoiden kaupallista puolta täydentää sitä ympäröivä yhteisöllisten toimijoiden ryhmä, johon sisältyy lautapelite tuotteiden asiakkaat: lautapeliharrastajat, lautapeleihin liittyvää sisältöä tuottavat henkilöt sekä yhdistykset. Kolmas kokonaisuus on kirjallisuus ja akateeminen tutkimus, jotka tarkastelevat lautapelialaa sen eri vaiheista ja näkökulmista.

**Kaupalliset toimijat.** Lautapelialan kaupalliset toimijat (Kuvio 3, harmaa pohja) muodostavat lautapelialan keskeisen rungon, jonka ympärille muut toimijat ovat alun perin muodostuneet. Lautapelialan perimmäinen tarkoitus on liiketoiminta: markkinoille tuodaan ja kuluttajille myydään uusia lautapelejä. Tämän pisteen saavuttamiseksi projektien parissa työskentelee useita henkilöitä useissa eri tehtävissä.

Lähtökohtana toimii suunnittelijan idea lautapelistä. Etenkin harrastajapeli puolella valtaosa suunnittelijoista on itsenäisiä freelancer-toimijoita, jotka myyvät suunnittelemansa lautapelin, mekaniikat tai jopa pelkän idean kustantajalle/julkaisijalle. Tällaisissa tilanteissa pelisuunnittelijoille maksetaan rojalteja myytyjen tukkukappaleiden mukaan, tyypillisesti 5–8 % (Slack, 2019). Julkaisijoilla voi olla myös palkkalistoillaan vakituisia pelisuunnittelijoita, joka on tyypillisempää etenkin massamarkkinapeli kohdalla.

Suunnittelijan ja julkaisijan sopimuksen mukaan suunnittelija saattaa olla mukana pelinkehitysprosessissa vain sen alussa, tai jopa osana koko prosessia. Suunnittelijalta peli siirtyy pelin kehittäjille, joiden tehtävänä on hioa peli myytävään kuntoon sekä mekaniikkojen että materiaalien osalta. Vaikka suunnittelija on tässäkin vaiheessa mukana pelin kehityksessä, on käytännössä julkaisijalla lopullinen valta siitä, millainen painokoneesta ulos tuleva tuote on. Esituotannon avulla varmistutaan komponenttien laadusta ja pelin käsiteltävyyden toimivuudesta, ja tarvittaessa tehdään muutoksia ennen massavalmistusta.

Ennen pelin valmistusta projektiin osallistuu kuitenkin edellä mainittujen osapuolten lisäksi ammattilaisia useilta eri aloilta. Kuvittajat ja graafiset suunnittelijat luovat peleille teemaan sopivan ulkoasun, joka tekee pelin hahmotta-

misesta pöydällä mahdollisen ja miellyttävän. Kirjoittajat viimeistelevät sääntökirjan, jotta kuka vain kiinnostunut voi oppia pelaamaan peliä. Yhä enemmän yleistyvät tarinapohjaiset pelit tarvitsevat käsikirjoittajia luomaan mukaansatempaavia maailmoja, jolloin esimerkiksi kulttuurikonsultteja saatetaan käyttää apuna. Jos peli hyödyntää teknologiaa esimerkiksi pelaamiseen vaaditun sovelluksen avulla, tarvitaan sen luomiseen sovelluskehittäjiä.

Koska iso osa lautapeleistä valmistetaan kaukana niiden suunnittelu- maista, joudutaan pelit kuljettamaan merirahtina isoissa rahtialuksissa. Jakelijat ostavat isoja eriä lautapelejä, jotka he kauppaavat eteenpäin jälleenmyyjille ympäri maailman. Lautapelialan globaalin luonteen (ainakin länsimaiden näkökulmasta) ansiosta tulevat englanninkieliset lautapelit myyntiin esimerkiksi Suomeenkin, vaikka niitä ei julkaistaisi suomenkielisinä. Jokainen peli ei kuitenkaan näe julkaisua edes välttämättä suunnittelumaan ulkopuolella, ja esimerkiksi suomalaisille massamarkkinapeleille on tyypillistä, että markkinat keskityvät nimenomaan Pohjoismaihin.

Jos lautapeli tuodaan markkinoille joukkorahoitusväyliä käyttämällä, tulee malliin lisäksi kaksi keskeistä tekijää. Joukkorahoituksen kautta suunnittelijat ovat useammin omakustanteisia, jolloin mukana ei välttämättä ole alusta alkaen tai lainkaan erillistä julkaisijaa – suunnittelija ja julkaisija saattavat siis olla sama henkilö tai yritys. Jos henkilö tahtoi julkaista pelin omakustanteisesti suoraan kaupan hyllyille, vaatisi tämä hyvin paljon rahaa ennakoon, eikä tuotteen myynnistä olisi siltikään takuita. Joukkorahoituksen avulla riski siirtyy kuluttajille, jotka rahoittavat pelin joukkorahoituslun avulla. Joukkorahoituslun alustat tarjoavat lautapelisuunnittelijoille ja -julkaisijoille kuluttajien tuntemaan ja seuraaman alustan, sekä keinoja markkinoida peliä tehokkaasti. Joukkorahoituslun alustat ottavat ennalta määritetyn osuuden projektien keräämistä varoista palvelumaksuina.

Lautapeliprojektien kasvaessa kooltaan, syvyydeltään sekä työntekijämäärältään, kasvavat myös kustannukset. Tehokkaan ja kohdennetun markkinoinnin merkitys näyttyy entistä enemmän korostuneena nykypäivänä, jossa tie-

totulva on jokapäiväistä. Pelin tulee saavuttaa kuluttajien mielenkiinto jo hyvissä ajoin ennen markkinoille saapumista. Tässä auttavat myös lautapeliarvostelijat ja muut sisällöntuottajat. Heille lähetettävät ennakkokappaleet tulevista lautapelijulkaisuista ja maksetut yhteistyöt ovat keskeinen keino markkinoida tuotetta sosiaalisessa mediassa. Arvostelijat, sisällöntuottajat ja toimittajat ovatkin keskeisiä yhteisöllisen ja kaupallisen puolen välimaastossa työskenteleviä tiedonvälittäjiä.

**Yhteisölliset toimijat.** Vaikka kaupalliset toimijat ja yhteisölliset toimijat (Kuvio 3, keltainen pohja) ovat erillisiä ja toimivat ainakin osittain erilaisten motiivien varassa, on erittäin tärkeää ymmärtää, että nämä ryhmät eivät ole yksiselitteisesti erillisiä, eikä missään nimessä toisistaan irrallisia.

Siinä missä kaupallinen lautapeliä julkaisutoiminta on koko alan ydin, on sen ympärille rakentunut yhteisö alaa kannatteleva voima. Käytännössä jokainen lautapelisuunnittelija on myös harrastaja – jos uusia harrastajia ei tulisi, ei tulisi myöskään uusia suunnittelijoita ja täten ideoita (vrt. Keskitalo, 2010). Toisaalta kuluttajat viestivät lompakoillaan millaisia lautapelejä he tahtovat nähdä ja millaisia taas eivät.

Vaikka kaupallisten toimijoiden kohdassa mainitut tehtävät ovat palkallisia, ei ole lainkaan epätodennäköistä, etteikö lautapeliharrastajat tarjoaisi apuaan esimerkiksi vapaaehtoiseen pelien kääntämiseen tai muuhun taustatyöhön. Joukkorahoituksessa tukijoita osallistetaan tarkoituksenmukaisesti avustamaan kehittäjiä pienissä peliä koskevissa päätöksissä. Pelien suunnittelun ja kehityksen kannalta erityisen kriittistä on pelitestaus, johon osallistuvat henkilöt ovat pääasiassa lautapeliharrastajia ja suunnittelijoiden, kehittäjien ym. henkilöiden tuttuja. Sokkotestauksista, eli pelitestauksista, joissa testaajat eivät ennalta tunne suunnittelijaa tai välttämättä edes koko peliä, saatava palaute on kullarvoista pelisuunnittelun ja kehityksen kaikissa vaiheissa.

Keskeisin yhteisöllinen toimija on kuluttaja, joka ostaa pelin kaupasta. Tämä henkilö voi olla joko lautapeliharrastaja tai aivan kuka tahansa lautapelin ostava henkilö. Lautapelialan yhteisöllinen puoli on kuitenkin huomattavasti

tiivimmin rakentunut harrastajien ympärille: Satunnaisesti lapsilleen pelejä ostava vanhempi on tuskin kiinnittynyt lautapeliverkostoihin, eikä välttämättä edes ole tietoinen aikuisille suunnattujen strategiapeli- olemassaolosta.

Lautapeliharrastajat ovat muodostaneet Suomessakin lukuisia lautapelikerhoja ympäri maata (ks. Saari, 2007, s. 214–218). Lautapelikerhot toimivat keskeisenä väylänä muiden lautapeleistä kiinnostuneiden paikallisten ihmisten tutustumiselle, ja voivat tuoda alalle myös uusia harrastajia. Lisäksi Suomessakin on olemassa erilaisia lautapeleihin liittyviä liiketoimintamalleja, kuten lautapelikahviloita, joiden funktio harrastajalle on hyvin samankaltainen kuin lautapelikerhot. Nykyaikaiset harrastajapelit ovat lähes poikkeuksetta kalliita ja tilaa vieviä – jos aktiivisessa peliporukassa yksi henkilö omistaa tietyn pelin, ei useinkaan toisen ole tarvetta omistaa samaa peliä hänen lisäkseen.

Yhdistykset yhdistävät lautapeliharrastajia koordinoimalla lautapelialalla lukuisia tapahtumia ja jakamalla vuosittain myös peleille, suunnittelijoille ja julkaisijoille erilaisia palkintoja, kuten Suomen lelu yhdistyksen jakama Vuoden Peli -palkinto tai Saksassa jaettava Spiel des Jahres -palkinto. Kaikissa maissa yhdistyksien asema ei ole yhtä suuri, ja esimerkiksi yhdysvaltalainen sisällöntuottajista ja arvostelijoista koostuva yritys Dice Tower jakaa palkintoja vuoden parhaille lautapeleille samaan tapaan kuin edellä esitellyt yhdistykset.

**Kirjallisuus ja akateeminen tutkimus.** Lautapelialaan selvästi vähemmän kiinnittynyt osapuoli ovat lautapelialasta tutkimustietoa ja (tieto)kirjallisuutta tuottavat toimijat. Vaikka sekä lautapelialan tutkimusta ja kirjallisuutta on olemassa, on se verrattain pientä. Kirjailijat ja tutkivat tarkastelevat lautapelialaa omista lähtökohdistaan ja jakavat ja tuottavat hyödyllistä tietoa alan muille toimijoille sekä yhteisöllisten toimijoiden että kaupallisten toimijoiden ryhmissä.

Lautapelialan asiantuntijuus on kiteytynyt Kuviossa 3 esiteltyihin kolmeen toimijoiden ryhmään ja niissä sijaitseviin lukuisiin eri (työ)tehtäviin. Tyypillisesti mallissa esitellyt tehtävät kuvastavat jokainen eri henkilöä tai henkilöitä. Ei kuitenkaan ole mahdotonta, etteikö yksittäinen henkilö voisi vastata useammasta tehtävästä/vaiheesta, tai jopa koko prosessista, vaikka tämä on huomattavasti epätyypillisempää (ks. myös Stegmaier, 2016).

### 3 ASIANTUNTIJUUS

Kysymys siitä, ketä voidaan kutsua asiantuntijaksi, on monitasoinen ja monimutkainen. Perinteisesti asiantuntijuus on nähty johonkin asiantuntija-ammattiin, kuten lääkärin, opettajan, lakimiehen tai lentäjän ammattiin liittyvänä substanssiosaamisena. Tällainen asiantuntijuus pohjautuu opiskeluun ja pitkälle hiottuihin tietoihin, taitoihin ja osaamiseen, jota tavallisilla ihmisillä ei tyypillisesti ole. Tämänäköisestä asiantuntijuutta kutsutaan akateemiseksi asiantuntijuudeksi ja sen tunnuspiirteitä ovat pitkä ja korkea koulutus (Jakonen, 2017, s. 12–15).

Perinteinen akateeminen asiantuntijuus ei ole hävinnyt minnekään, eikä koulutuksen merkitystä asiantuntijuuden rakentajana ole syytä kyseenalaistaa. Tänä päivänä asiantuntijuutta kuitenkin tunnustetaan syntyvän korkeakoulujen ulkopuolellakin. Globalisaation ja digitalisaation muuttaessa maailmaa ihmisten keskittyminen rajautuu selvästi aiempaa pienempiin kokonaisuuksiin: Tiedon laaja jakautuminen ja jatkuva tietotulva luo osaltaan omaan asiaansa perehtyneitä yksilöitä, joiden tieto-, taito- ja osaamisperusta on yksittäisellä alalla asiantuntevaa (Jakonen, 2017, s. 15–18). Voidaan todeta, että työ- ja harrastusyhteisöt ovat tänä päivänä asiantuntijuutta tuottavia oppimisympäristöjä yhtä lailla kuten korkeakoulutkin, vaikkakin asiantuntijuuden tavoitteet ovat alakohtaisesti eriäviä (vrt. Jakonen, 2017; Palonen & Gruber, 2011).

Asiantuntijuuden tutkimus ulottuu usean tieteenalan rajapintaan. Psykologian puolella kiinnostus on kohdistunut alun alkujaan etenkin kognitiivisiin funktioihin ja eri alojen huippuosaajiin – on haluttu selvittää mitkä psyykkiset ominaisuudet erottavat huippuosaajat muista ihmisistä (Paloniemi ym., 2011, s. 13). Tässä näkökulmassa asiantuntijuutta tarkastellaan yksilön henkilökohtaisena ominaisuutena, kun taas kasvatustieteellinen tutkimus on korostanut asiantuntijuuden muodostumisprosessin sekä sosiaalisen tai kollektiivisen ulottuvuuden tärkeyttä (Paloniemi ym., 2011; Palonen & Gruber, 2011). Modernimpi katsoaus asiantuntijuuteen saadaan yhdistämällä kaksi edellistä näkemystä – niin sa-

nottu tiedon luomisen näkökulma tarkastelee asiantuntijuutta yhteisöllisenä tietoa tuottavana prosessina, jota tapahtuu asiantuntijayhteisöjen tai -verkostojen välisessä vuorovaikutuksessa (Hakkarainen ym., 2002; Paloniemi ym., 2011).

Lave ja Wenger (1991) ovat esittäneet erityisesti aikuiskasvatustieteessä paljon hyödynnetyn teorian ja käsityksen käytäntöyhteisöistä (*communities of practice*) ja näissä tapahtuvasta osallistuvasta oppimisesta osana sosiaalista ympäristöä (*socially situated learning*). Heidän mukaansa oppimista tapahtuu yksilön osallistuessa yhteisön toimintaan ja omaksumalla yhteisön arvoja ja olemassa olevia toimintatapoja. Teorian mukaan yksilön osallistuminen alkaa yhteisön ”reunalta”, ja vasta tietojen ja taitojen kehityksen myötä ihminen voi saavuttaa merkittävän aseman käytäntöyhteisössä. Keskeistä prosessissa on osaavimmilta ja yhteisössä merkittävän aseman jo saavuttaneilta henkilöiltä oppiminen, ja tätä polkua pitkin asiantuntija-aseman saavuttaminen (Lave & Wenger, 1991).

On esitetty, että eri aloilla toimivat asiantuntijayhteisöt olisivat käytäntöyhteisöjen kaltaisia – tullakseen asiantuntijaksi on henkilön opittava yhteisön kulttuurista, käytänteistä, normeista, tiedoista ja taidoista. Kollektiivinen asiantuntijuus kuvastaa käsitteenä sellaista sosiaalisesti ilmenevää asiantuntijuuden muotoa, jossa asiantuntijuus on sitoutunut moniammatilliseen kenttään ja asiantuntijuus kehittyy useiden asiantuntijoiden yhteistoiminnassa kohti yhteistä päämäärää (Hakkarainen ym., 2012). Hakkarainen ja kollegat (2003; 2012) nostavat kuitenkin esiin havaintonsa siitä, että Laven ja Wengerin esittämä käytäntöyhteisöjen malli ei ole tänä päivänä asiantuntijuuden osalta riittävä – asiantuntijatyössä käytäntöyhteisö-mallin oletama kaavamaisuus ei kuvasta nykypäivän työelämää, sillä uusien asiantuntijoiden ideat ovat aivan yhtä arvokkaita kuin pidempään alalla vaikuttaneiden. He ovatkin esittäneet uuden käsitteen käytäntöyhteisöjen tilalle: tietoverkostot tai tietoyhteisöt kuvastanevat asiantuntijatyötä paremmin kuin käytäntöyhteisöt.

Digitalisaation ja globalisaation seurauksena nykypäivän asiantuntijatyössä sosiaaliset verkostot ovat entistä merkittävämpiä. Asiantuntijatyö ja asiantuntijaryhmät ovat myös yhä harvemmin yksittäiseen alaan kytkeytyneitä, eivätkä asiantuntijat työskentele yksin. Asiantuntijoiden työ ja tietämys ovat siis

luonteeltaan kollektiivisia. Vaikka tieto olisikin pohjimmiltaan sitoutunut yksittäisiin asiantuntijoihin, saavuttaa se todellisen potentiaalinsa asiantuntijoiden yhteistyössä ja verkostoituessa. Käytäntöyhteisöjen sijaan tämän päivän asiantuntijat muodostavat laajoja, monialaisia ja alan yhteisiä päämääriä tavoittelevia verkostoja ja yhteisöjä, joissa asiantuntijat oppivat toinen toisiltaan dynaamisesti (Hakkarainen ym., 2003; Hakkarainen ym., 2012).

Suuret yhteiskunnalliset muutokset ovat saaneet aikaan sen, että tavalliset ihmiset ovat kiinnostuneempia asiantuntijoiden mielipiteistä kuin ennen, joka on johtanut asiantuntija-asemassa olevien ihmisten asiantuntijuuden kyseenalaistamiseen (Jakonen, 2017, s. 46). Asiantuntijatiedosta on tullut maallisempaa, sillä sitä joudutaan perustelemaan ja pohjustamaan avoimesti. Jakosen (2017, s. 16) mukaan asiantuntijuuden arvo on laskenut sen arkipäiväistyessä, mutta toisaalta asiantuntijatiedon arkipäiväistymisen voi nähdä kertovan myös siitä, että ihmiset ja yhteiskunnat haluavat ja tahtovat arvostaa, uskoa ja luottaa asiantuntijoihin – vaikka kritiikki saattaakin olla äänekkästä, suoraa ja vähättelevää.

Asiantuntijuudessa tärkeää on sen tunnistaminen. Yksilön itsenäinen identifioituminen asiantuntijaksi ei kuitenkaan riitä, sillä asiantuntijuutta ei voi olla olemassa ilman yhteisön osoittamaa hyväksyntää asiantuntijan asemasta (Goldman, 2018; Isopahkala-Bouret, 2008). Sama pätee toisinkin päin – vaikka yhteisö nostaisi henkilön asiantuntijaksi, ei asiantuntijuutta voi olla olemassa, ellei henkilö itse vastaanota tätä roolia ja toimi sen odotusten mukaisesti.

Asiantuntijuutta on jaoteltu erilaisiin osatekijöihin – asiantuntijuuden osaluokkiin tai elementteihin – jotka muodostavat asiantuntijuuden kokonaisvaltaisen ilmiön. Tynjälä ja kollegat (2016) ovat integratiivista pedagogiikkaa käsittelevissä tutkimuksissaan (ks. myös Tynjälä, 2008; 2011; Tynjälä ym., 2020) päätyneet tulokseen siitä, että asiantuntijuus jakautuu neljään pääelementtiin. Heidän esittelemät neljä asiantuntijuuden tietoelementtiä ovat 1) teoreettinen/käsitteellinen tieto, 2) käytännöllinen/kokemuksellinen tieto, 3) toiminnan säätelyä koskeva tieto/itsesäätelytieto ja 4) sosiokulttuurinen tieto. Mallin keskeinen perus-



ajatus on, että neljä asiantuntijuuden tietoelementtiä muodostavat yhteisvaikutuksellaan asiantuntijatiedon, täten mahdollistaen asiantuntijuuden olemassaolon (Tynjälä, 2008; 2011; Tynjälä ym., 2016; Tynjälä ym., 2020).

Tieteellinen tai käsitteellinen tieto (*theoretical/conceptual knowledge*) tarkoittaa teoreettista tietoa, jota asiantuntijat tarvitsevat asiantuntijatyössään toimiakseen. Teoreettinen tieto on pitkälle kehittynyttä ja vaatii syvällistä aiheeseen perehtymistä, jota usein opitaan formaalin koulutuksen kautta. Käytännöllinen tai kokemuksellinen tieto (*practical/experiential knowledge*) on sen sijaan helpommin käsiteltävää tietoa – se on kokonaisuus taitoja, joita asiantuntija tarvitsee. Tämänkaltaisen tieto voi myös olla automatisoitunutta ja rutiininomaista.

Käsitteellinen- ja käytännöllinen tieto yhdistyvät ja muodostavat yhdessä henkilökohtaisen asiantuntijuuden, mutta ilman toiminnan säätelyä koskevaa tietoa tai itsesäätelytietoa (*regulative/self-regulative knowledge*) asiantuntijuus ei ole kestäväää tai uusiutuvaa. Tässä keskeistä on reflektio, ja oman toiminnan ja asiantuntijuuden arvioiminen. Tämä tarkastelu voi kohdistua sekä henkilöön itseensä tai asiantuntijuuden laatuun, tai vaikkapa asiantuntijuuden fyysiseen ja sosiaaliseen ympäristöön. Sosiaalisen puolen asiantuntijuuden muodostaa sosiokulttuurinen tieto (*sociocultural knowledge*). Ilman (asiantuntija)yhteisöjä ei voisi myöskään olla asiantuntijoita tai asiantuntijuutta – ollakseen asiantuntija tulee henkilön pystyä osallistumaan asiantuntija-alaa käsittävään yhteisöön ja tämän yhteisön normeihin, työvälineisiin ja kontakteihin.

Asiantuntijuudelle on esitetty lukuisia ominaispiirteitä. Nykytiedon valossa näistä keskeisimpiä ovat asiantuntijuuden kontekstisidonnaisuus, jatkuva oppiminen ja jo ylempänä tarkasteltu kollektiivisuus. Asiantuntijuuden konteksti- tai alapidonnaisuudella tarkoitetaan sitä, että asiantuntijuus on tyypillisesti suuntautunut vain yhteen tai muutamaaan osa-alueeseen (Goldman, 2018; Palonen & Gruber, 2011). Psykologian puolella on toisaalta tarkasteltu adaptiivista asiantuntijuutta, joka huomioi asiantuntijoiden mahdollisuuden siirtää osaamistaan alalta toiselle tarpeen vaatiessa (Barnett & Koslowski, 2002).

Jatkuva oppiminen on asiantuntijuuden kiistämätön elinehto. Vaikka asiantuntijoiden laaja tietämys- ja osaamisperusta mahdollistaa nopean tiedon prosessoinnin, kohtaavat asiantuntijat uuden oppimista vaativia tilanteita ja haasteita. Asiantuntijuus vaatiikin motivoituneen asennoitumisen uuden opettelua kohtaan (Isopahkala-Bouret, 2008; Palonen & Gruber, 2011). Asiantuntijuustutkimuksessa laajasti hyväksytyn Bereiterin ja Scardamalian (1993) käsityksen mukaan asiantuntijuuden muodostuminen ja kehitys vaatii yksilön kykyjä haastavia kokemuksia. Vain tämänlaiset lähikehityksen vyöhykkeellä tapahtuvat kokemukset vievät osaamista ja asiantuntijuutta eteenpäin. Jatkuvan oppimisen voidaan siten ajatella olevan eräs asiantuntijuuden vaatimuksista. Kuten asiantuntijuus itsessään, myös asiantuntijuuden muodostuminen, kehittyminen ja oppiminen on ilmiönä sosiaalista ja kollektiivista, eikä se tapahdu kertaheitolla, vaan vaiheittain ja sykleissä (Bereiter & Scardamalia, 1993; Grenier, 2006). Asiantuntijoiden oppimista tapahtuu osana asiantuntijaverkostoja ja työpaikoilla työn ohessa, ja työorganisaatio saattaa suurestikin säädellä asiantuntijalta vaadittavaa osaamista (Billett, 2004).

Tänä päivänä asiantuntijuuden tutkimus on jäänyt kasvatustieteessä merkittävästi ammatillisen identiteetin ja ammatillisen toimijuuden tutkimuskenttien varjoon, ja kenties asiantuntijuuden käsityksen laajentamisesta on jopa kieltäytytty. Ammatillinen identiteetti ja -toimijuus ovat hyvin läheisiä käsitteitä asiantuntijuudelle: Osaltaan tutkitaan jopa samaa ilmiötä, mutta eri näkökulmasta ja eri prosesseja painottaen. On kuitenkin merkillepantavaa, että ammatillisen identiteetin ja -toimijuuden tutkimusalat ovat syntyneet sille perustalle, jonka asiantuntijuuden tutkimuskenttä rakensi kasvatustieteen ja lähitieteiden puolella. Lisäksi iso osa ammattikentistä, joissa ammatillista identiteettiä ja -toimijuutta on tutkittu, ovat samoja, joissa asiantuntijuutta tutkittiin aiemmin.

Asiantuntijuuden tutkimuksessa tutkituimpia kohteet ovat olleet opettajat, opiskelijat, lääkärit ja IT-alan työntekijät. Sosiaali- ja terveysalalla asiantuntijuuden tutkimus on niin ikään ollut suosittua.

Asiantuntijuuden voi ikään kuin nähdä ammatillisen identiteetin taustalla piilevänä ilmiönä. Asiantuntijuus on yksilöihin ja tietyn alan yhteisöihin kytkeytynyttä osaamista, tietoa ja taitoa. Ammatillinen identiteetti sen sijaan on yksilön sisäinen prosessi, jossa yksilö identifioituu ja sitoutuu osaksi näitä yhteisöjä ja ammattikuvaa. Ammatillinen toimijuus on sen sijaan yksilön keinoja, mahdollisuuksia ja mahdottomuutta toteuttaa omaa ammattikuvaansa ammatillisen identiteetin ja sosiaalisen ympäristön ohjeistamalla tavalla.

Tässä tutkimuksessa mielenkiinto keskittyy siihen, mistä asioista lautapelialan asiantuntijuus rakentuu ja miten sitä muodostuu. Tästä syystä keskeiseksi käsitteeksi valikoitui asiantuntijuus, eikä kumpikaan ”trendikkäämmistä” lähikäsitteistä, ammatillinen identiteetti tai ammatillinen toimijuus. Näen asiantuntijuuden tutkimuksen olevan myös eräänlainen edellytys sille, että ammatillisen identiteetin tutkiminen olisi edes mahdollista. Miten voidaan tutkia yksilön ammatillista identiteettiä, jos emme kunnolla ymmärrä sitä, mistä asioista osaaminen, tiedot ja taidot muodostuvat tietyllä alalla? Lisäksi ilman asiantuntijatiedon dokumentoimista ja tutkimista asiantuntijoiden osaaminen ja tietämys jää herkästi hiljaiseksi tiedoksi (vrt. Nonaka & Takeuchi, 1995), jonka tekeminen näkyväksi ja konkreettiseksi voi olla vaikeaa. Tämä tutkimus toimiikin eräänlaisena ensiharppauksena lautapelialan asiantuntijuutta tarkastelevaan tutkimukseen, joka voi avata ovet myöhemmälle tutkimukselle myös ammatillisen identiteetin ja -toimijuuden kentillä.

Tässä tutkimuksessa asiantuntijuutta tarkastellaan tiedon luomisen näkökulmasta (esitely tämän luvun alussa). Tutkimuksen painopisteenä on lautapelialalla esiintyvän asiantuntijuuden henkilökohtainen sekä sosiaalinen, kollektiivinen puoli. Sen sijaan tutkimuksessa ei keskitytä haastattelemieni asiantuntijoiden tiedonkäsittelyprosesseihin, päätöksentekoon eikä asiantuntijuuden tasojen vertailuun ja arviointiin. Tutkimuksen lähtökohtana on oletus, että lautapelialan asiantuntijoilla on asiantuntijuutta, eikä tutkimushenkilöiden asiantuntijuuden olemassaoloa olla asetettu kyseenalaiseksi.

## 4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

### 4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tehtävänä on muodostaa käsitys siitä, millaista on lautapelialan asiantuntijuus ja miten sitä muodostuu. Lisäksi tämän tutkimuksen tuottamaa näkemystä peilataan olemassa olevaan asiantuntijuuden tutkimukseen. Tutkimusta varten muodostettiin seuraavat kaksi tutkimuskysymystä, joiden kautta tutkimustehtävään etsitään vastauksia:

1. Mistä lautapelialan asiantuntijuus koostuu?
2. Miten lautapelialan asiantuntijuutta muodostuu?

Tutkimuskohteena on erityisesti lautapelialan asiantuntijuuden rakennuspalat, se mistä lautapelialalla vaadittu spesifi osaaminen ja täten asiantuntijuus koostuu. Mielenkiinto keskittyy tutkittavien kertomasta nouseviin yhteneväisyyksiin, eikä niinkään tutkittavien välisiin eroihin.

### 4.2 Aineistonkeruu

Tutkimustehtävään ja tutkimuskysymyksiin pyritään saamaan vastaus aikaisemman tutkimuskirjallisuuden ja tätä tutkimusta varten kerättyjen asiantuntijahaastatteluiden pohjalta. Tutkimuksessa käytetty aineisto kerättiin lautapelialan asiantuntijoiden teemahaastatteluilla loka-joulukuussa 2022. Teemahaastattelu etenee ennalta määritettyjen teemojen ja kysymysten ohjeistamana, mutta kuitenkin siten, että haastattelun aikana esiin nousevista teemoista on mahdollista esittää lisäkysymyksiä, sekä muuttaa kysymysten järjestystä tarpeen vaatiessa (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 87–87). Teemahaastattelurunko suunniteltiin siten, että siinä esiintyvien kysymysten avulla saataisiin vastauksia tutkimuskysymyksiin (ks. Liite 1).

Haastattelut olivat pituudeltaan 26–55 minuuttia, ja ne järjestettiin etäyhteyksin Zoom-videopuhelupalvelussa. Haastattelut nauhoitettiin jatkokäsittelyä

varten, ja nauhoitukset poistettiin tutkimuksen valmistuttua. Tutkimusta varten haastateltiin kuutta henkilöä, joista jokainen omaa asiantuntijuutta yhdeltä tai useammalta lautapelialan osa-alueelta (ks. Luku 2).

### 4.3 Tutkimukseen osallistujat

Tutkimukseen osallistuneesta kuudesta henkilöstä kaksi on naisia ja neljä miehiä. Tutkittavat ovat iältään 32–52-vuotiaita (ikien keskiarvo, mediaani ja moodi ovat 44 vuotta). Tunnistamattomuuden turvaamiseksi heitä ei ole eritelty iän mukaan tarkemmin. Sitaateissa tutkimushenkilöt on eritelty numeroilla 1-6, ja jatkossa heistä käytetään nimitystä ”tutkittavat”.

Tutkittavista kolme on suorittanut yliopistotutkinnon (ylempi korkeakoulututkinto), yksi ammattikorkeakoulututkinnon, yksi tohtoritutkinnon (tutkijakoulutusaste) ja yksi ylioppilastutkinnon. Tutkittavista jokainen on harrastanut lautapeliä pelaamista lapsesta asti, mutta kolme tutkittavista korosti harrastuksen todellisen aktivoitumisen alkaneen vasta varhaisaikuisuudessa. Kahdella tutkittavista (3 ja 5) lautapeliä pelaaminen on ollut pikemmin satunnaista, ei niinkään aktiivinen harrastus.

Tutkittavista neljä työskentelee tällä hetkellä lautapelialalla, ja heillä on työkokemusta alalta 5–17,5 vuotta. Tutkittava 2 ei työskentele lautapelialalla palkallisessa työssä, mutta on harjoittanut työhön verrattavissa olevaa ”harrastustoimintaa” 25 vuoden ajan. Tutkittava 5 on aikaisemmin työskennellyt lautapelialalla, ja tehnyt lautapelialaan linkittyvää akateemista tutkimusta. Yhteensä hänellä on työkokemusta alalta noin 25 vuotta, vaikka tämänhetkinen työnkuva ei ole lautapelialan parissa. Tutkittavat 3, 4 ja 5 työskentelevät tai ovat aiemmin työskennelleet samassa lautapelialan organisaatiossa. Tutkittavien 3 ja 4 kohdalla tämä yhdistävä piirre oli tiedossa jo ennen haastattelujen suorittamista, mutta tutkittavan 5 kohdalla tämä yhteneväisyys ilmeni vasta haastattelun aikana epäsuorasti.

Tutkittavien tiedot sekä nykyiset työtehtävät on esitelty Taulukossa 1. Lautapelialalla asiantuntijuus on jakautunut lukuisiin työtehtäviin ja ammatteihin

(ks. Kuvio 3), minkä vuoksi ei ole olemassa ainoastaan yhtä asiantuntijuutta, vaan eri alojen asiantuntijat ovat kiinnittyneet lautapelialaan erityisesti heidän oman työnkuvansa kautta. Tämän tutkimuksen tutkittavat työskentelevät tai vaikuttavat lautapelialalla eri ammateissa, vaikka päällekkäisyyttä nykyisissä ja aiemmissa työtehtävissä on ollut tutkittavien välillä. Vaikka tutkittavilta on ilmoitettu ainoastaan nykyinen työtehtävä (Taulukko 1), ei tämä tarkoita kuitenkaan, että heidän asiantuntijuutensa olisi rajautunut pelkästään työnimikettä vastaavaan tehtävään, vaan jokaisella tutkittavalla asiantuntijuus jakautui laajalle alueelle, tietyt osa-alueet painottuen. Tässä tutkimuksessa työtehtäväkohtaista osaamista ei tarkastella tarkemmin, vaan tarkastelunäkökulma keskittyy yleisesti lautapelialaa koskeviin asiantuntijuuden osa-alueisiin.

## Taulukko 1

*Tutkittavien esittely taulukkomuodossa*

ID	Sukupuoli	Korkein suoritettu	Tämänhetkinen	Työkokemus
		koulutusaste	työnkuva	lautapelialalta (vuosina)
1	mies	Ylempi korkeakoulu	Myymäläpäällikkö	12* + 5
2	mies	Ylempi korkeakoulu	Arvostelija*	25*
3	nainen	Ylempi korkeakoulu	Tuotekehityspäällikkö <sup>1</sup>	15
4	mies	Ylioppilas	Tuotekehittäjä/ Pelimekaniikko <sup>1</sup>	17,5
5	nainen	Tutkija-tohtori	Tutkija <sup>1,2</sup>	25
6	mies	Ammattikorkeakoulu	Yrittäjä (lautapelin koko elinkaari, joukkorahoitus)	7

\* = työhön verrattavissa oleva muu palkaton (harrastus)toiminta

<sup>1</sup> = työskentelevät nyt tai ovat aiemmin työskennelleet samassa työpaikassa

<sup>2</sup> = ei työskentele lautapelialalla tällä hetkellä

## 4.4 Aineiston analyysi

Äänimuotoon nauhoitetut haastattelut puhtaaksikirjoitettiin eli litteroitiin tekstimuotoon sanatarkasti. Tekstimuodossa aineiston kokonaispituudeksi muodostui 1050 riviä ja 12500 sanaa, mikä tarkoitti asetuksillani noin kolmeakymmentä sivua tekstiä. Tässä tutkimuksessa esitetyt sitaatit ovat nostoja litteroidusta haastatteluaineistosta, jossa tutkittavat ovat pseudonymisoitu ja mahdollisia henkilö- ja tunnistetietoja poistettu.

Puhtaaksikirjoitetusta aineistosta haettiin teemoittelun avulla yleisiä ja yhtenäisiä teemoja. Tutkimuksen analyysiyksikkönä oli tutkittavien ajatuskokonaisuudet (vrt. Patton, 2002, s. 228–230), ja analyysi toteutettiin sisällönanalyysin menetelmiä noudattaen (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 104). Ensimmäiseksi aineistosta nostettiin alkuperäisilmauksia, jotka tämän jälkeen pelkistettiin tulosluvussa esiteltäviksi teemoiksi ja kategorioiksi. Tutkimuskysymyksiä lähestyttiin analyysissa hieman eriävistä lähtökohdista.

Analyysiprosessin aikana ensimmäisen tutkimuskysymyksen saamat vastaukset osoittautuvat jo olemassa olevaa tietoa vastaavaksi, sillä asiantuntijuuksluvussa (Luku 3) esitellyt asiantuntijuuden elementit vastasivat hyvin paljon aineistosta nousevia yläkategorioita. Tästä syystä, jotta tutkimus tuottaisi konkreettisemmin uutta tietoa, Tynjälän ja kollegoiden asiantuntijuuden elementit sisällytettiin analyysiin sellaisinaan lautapelialan asiantuntijuuden yläluokkina (ks. Luku 5.1). Tutkimuskysymystä 1 lähestyttiin siten teoriaohjaavasti (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 109–110). Sen sijaan, että tutkimus pyrki vahvistamaan olemassa olevaa teoriaa, on taustalla oleva teoria pikemminkin vahvisteena lautapelialan asiantuntijuudesta ja sen pätevydestä asiantuntijätietona. Luvussa 5.1 esitellyt alaluokat ovat nostettu tutkimusta varten kerätystä aineistosta, eivätkä ennalta määritetyt yläluokat ole vaikuttaneet niiden muodostumiseen.

Tutkimuskysymystä 2 sen sijaan lähestytään puhtaasti aineistolähtöisesti (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 107–108), pyrkien häivyttämään taustalla vaikuttavat teoriat. Tutkimuskysymyksen 2 teemat on lisäksi tyypitelty kahteen asiantuntijuuden muodostumisen väyliä kuvaavaan tyyppiesimerkkiin, johon sitä ennen luodut teemat sisältyvät.

## 5 TULOKSET

### 5.1 Mitä on lautapelialan asiantuntijuus?

Tutkimuskysymystä 1 varten aineistosta etsittiin tutkittavien yhteisesti jakamia lautapelialan asiantuntijuutta kuvastavia asiantuntijuuden osatekijöitä. Tutkimuskysymystä lähestyttiin teemoittelulla, etsien ensin aineistosta useaan toistuvia asiantuntijuutta kuvastavia ajatuskokonaisuuksia. Aineistosta nousseet teemat muodostavat alaluokkia asiantuntijuustutkimuksen ennalta tunnistamille asiantuntijuuden elementeille (ks. Luku 3; Luku 4.4). Seuraavaksi esittelen esiin nousseita teemoja ja näitä teemoja kuvastavia alkuperäisilmauksia aineistositaattien muodossa. Teemat ovat asetettu lautapelialan asiantuntijuus -yläkäsitteen alle Taulukossa 2.

**Työtehtäväkohtainen osaaminen.** Tutkittavat asiantuntijat ovat lautapelialan asiantuntijoiden lisäksi omien ammattiensa ja työtehtäviensä asiantuntijoita. Aineiston pohjalta onkin selvästi havaittavissa, ettei heidän asiantuntijuutensa siten kohdennu täysin samoihin asioihin. Tässä tutkimuksessa tutkittavien eroavia osaamisen kohteita ei ole tarkasteltu, vaan analyysissä on keskitytty yhdistävien tekijöiden löytämiseen. Työtehtäväkohtainen osaaminen näyttäytyi analyysin pohjalta olevan erityisesti käytännöllistä tietämystä, eli työssä vaadittavia taitoja. Toisaalta on tärkeää huomioida, että nämä taidot saattavat yhdistyä tiiviisti lautapeleihin – jolloin työtehtäväkohtainen osaaminen on myös käsitteellistä tietoa – kuten esimerkiksi myyntityössä tai markkinoinnissa lautapelit ovat myytävä kohde. Perinpohjaisesti nämä taidot olivat kuitenkin sellaisia, joita voi oppia ja tehdä muilla aloilla ilman tietämystä lautapeleistä.

**Syvä lautapelien tuntemus ja ymmärrys.** Lautapelien ja niiden tunnuspiirteiden tuntemus osoittautui välttämättömäksi osaksi lautapelialan asiantuntijuutta jokaisen tutkittavan kohdalla. Tuntemus ja ymmärrys lautapeleistä saa kuitenkin erilaisia piirteitä ammatin mukaan – siinä missä myyntityötä tai arvosteluja tekevän täytyy tuntea sekä uusimmat julkaisut että iäkkäät klassikot ja



osattava suositella niitä, on tuotepakkausten kehityksessä tärkeää erityisesti kilpailijoiden tuotteiden tuntemus. Pelimekaniikkojen kohdalla pelkästään nimikkeiden tunteminen ei riitä, vaan analyytinen ymmärrys erottaa asiantuntijan harrastajasta. Lautapeliin syvä tuntemus ja ymmärrys vaikuttaisi olevan erityisesti käsitteellistä tietoa, jota sisäistääkseen asiantuntijan on hankittava omakohtaisia kokemuksia ja opiskeltava lautapeleistä – informaalisti tai formaalisti.

Tunnen ja olen pelannut todella paljon lautapelejä. - - Ei riitä että osaan luetella eri mekaniikat, vaan että niistä on syvää tuntemusta. - - Tuntemistakin tärkeämpää ymmärtäminen. (Tutkittava 4)

Jos joku sanoo, että tämmösillä pelaajamäärillä tai tällasesta pelistä on tykätty, niin pysyy suunnilleen ohjaamaan, että hei nää pelit vois ehkä toimia, kun on ite kokeillu tai kuullu hyvää siitä. (Tutkittava 1)

Ne [lautapelipakkaukset] täytyy suunnitella siten että ne pomppais sieltä hyllyltä ja oisivat mielenkiintoisia, ainakin sitten enemmän kuin kilpailijoiden tuotteet. (Tutkittava 3)

**Sosiaaliset taidot.** Lähes kaikki työ on tänä päivänä jossain määrin asiakaspalvelutyötä, mikä näkyi myös tutkittavien vastauksista. Asiantuntijuuden elementtien kautta tarkasteltuna sosiaaliset taidot ilmentävät sosiokulttuurista tietoa, ja aineiston pohjalta ilmenikin, että ihmistaidot ja sosiaaliset taidot olivat asiantuntijuuden ylläpitämisen elinehto. Sosiaalisia taitoja ei voi todellisuudessa nähdä omana erillisenä asiantuntijuuden alueena niiden asiantuntijuuteen kietoutuneen luonteen vuoksi. Tutkittava 1 korosti tätä näkemystä huomauttamalla, että ”sellanen pelitietous yhdistettynä ihmistaitoihin on tärkeää just siinä myyntityössä”. Tietyissä ammateissa sosiaaliset taidot saivat uudenlaisia ulottuvuuksia, jos henkilö esimerkiksi työskenteli esihenkilöasemassa johtajana:

Mun mielestä se ihmisten kanssa toimiminen on yks tärkeimpiä ominaisuuksia, että saa pidetty sen hyvän fiiliksen päällä. Ja kun on luovia ihmisiä, täytyy saada ne sitoutuun. (Tutkittava 3)

Mun myöhäisemmät pelit on isompia ja laajempia, niitä varten on tarvinnut saada isompaa tiimiä mukaan, ja sitä kautta johtamistaidot ja tiimin johtaminen. (Tutkittava 6)

Toisaalta sosiaaliset taidot merkitsivät myös verkostoitumista, sopimusten tekemistä ja asiantuntijuuden ilmi tuomista, kuten tutkittavat 2 ja 3 esittivät:

Täytyy tuntee alan toimijoita ja tietää kuka tietää mistäkin - - siinä sosiaaliset taidot tärkeitä, että pysyy väleissä ihmisten kanssa ja saa solmittua suhteita (Tutkittava 2)

Etsin uusia toimittajia ja neuvottelen heidän kanssaan sitten uusista komponenteista mitä tulee peleihin. Sit mä vastaan sopimusneuvotteluista ja sopimusten tekemisestä keksijöiden kanssa. (Tutkittava 3)

Itse olen tavallaan yrittänyt just nostaa muita henkilöitä asiantuntija-asemaan ja nostaa [omissa kanavissa] muita esille ja bloggaajille antaa näkyvyyttä. Että kyllä mä koen että mitä laajempi joukko asiantuntijoita sen parempi, ettei äivan yhden ihmisen varassa olla. (Tutkittava 2)

**Jatkuva oppiminen ja itsensä kehittäminen, motivaatio.** Asiantuntijoille uuden oppiminen ja itsensä kehittäminen on osa työtä. Uudet tapaukset, kohtaamiset ja tilanteet vaativat asiantuntijoilta nopeaakin oppimista, mikä saattaa paikoittain näyttäytyä haasteellisena. Usein asiantuntijatehtävissä asiantuntija on itse vastuussa omasta osaamisesta ja ajantasaisuudesta.

Lähinnä ne niinkun isoimmat haasteet on omaan ajankäyttöön liittyviä ja jaksamiseen, aina tietysti vähän vaihdellut että mitä on jaksanut tehdä ja miten paljon panostamaan. (Tutkittava 2)

Se jatkuva ajan tasalla pysyminen vie resursseja ja aikaa ja energiaa. (Tutkittava 1)

Iso haaste oli se että se tuote oli niin outo, että en tiennyt miten mä markkinoin sitä, miten kerron pelistä joukkorahoituksen aikana, jotta ihmiset jotka tykkäisivät pelistä tulisivat sinne. En tiennyt mitä mä kerron siitä, koska halusin pitää vähän salassakin ja tuote oli outo. Niin se oli iso oppimiskokemus. (Tutkittava 6)

Merkittävää on kuitenkin se, että uusista tilanteista opitaan ja omaa osaamista soa ylläpidetään aktiivisesti. Jatkuva oppiminen ja itsensä kehittäminen on käytännöllistä tietoa, kun omia taitoja kehitetään työn vaatimuksiin vastaamiseksi, mutta myös itsesääätelyä vaativaa erityisesti motivaation osalta. Oppiminen ei tapahdu yksin, vaan osana (työ)yhteisöä ja verkostoja. Asiantuntijoiden oppiminen on myös tiiviisti sidoksissa yhteisön ja alan odotuksiin, ja omia oppimisen kohteita säädelläänkin edellä mainitut sidosryhmät mielessä.

Mulla on myös aika sellanen vahva henkilökohtainen arvo tiedon välittämisestä ja tiedon jakamisesta, se on ollut sellanen mikä on puskenut sitä eteenpäin. Ja siihen tiedon välittämiseen tarvitsee aina itse ensin sisäistää asiat. Se on ollut sellanen iso henkilökohtainen motivaatio tässä. (Tutkittava 2)

Asiantuntijatehtävissä on just se odotusarvo siitä että on kaikkeen mahdolliseen olemassa mielipide ja näkemys, mikä on toki haastavaa. Etenkin pelimaailmassa kun mua ei kiinnosta ihan kaikki maailman pelit kuitenkaan, esimerkiksi joukkorahoituspuoli on mulle vastenmielinen niin mun täytyy siitäkin asiasta pitää jonkinlaista käsitystä ja tietää mitä on liikenteessä. (Tutkittava 1)

Mun mielestä se on sellanen sisäsyntyinen asia, kun huomaan että en ihan ymmärrä jostakin asiasta jotakin, tai on vähän heikoilla, niin sitten voi punnita onks se mulle oikeesti mielenkiintoinen tai relevantti vai ei. Jos se on mielenkiintoinen niin kyllä mä jollakin tavalla pyrin itseäni siinä sitten kehittämään. Tässä mun johtamassa tiimissä on graafikkoja ja visuaalisia suunnittelijoita, enkä mä itse osaa käyttää mitään näitä sovelluksia kuten photoshoppia ja oon ajatellut että se on asia mikä ei ole mun juttu ja missä mä en kehity, koska ne tyypit on jo niin pro. Mut sit on muut osa-alueet ja vähän sen perusteella katson että millaista osaamista tiimissä tarvittais ja millasta ois hyvä että osaisin. (Tutkittava 3)

**Kokemus omasta asiantuntijuudesta.** Haastattelujen aluksi osa tutkittavista vaikutti yllättyneeltä siitä, että lautapelialaa lähestyttiin asiantuntijuuden näkökulmasta. Pienellä pohdinnalla jokainen tutkittavista kuitenkin omaksui asiantuntijuutensa, ja toi esiin pohdintoja siitä, millaisena kokee oman asemansa.

Mä itse sanon että mä flirttailen pelitutkimuksen kanssa, mut mä en oo pelitutkija, mä teen paljon pelitutkimuksen ja tutkijoiden kanssa yhteistyötä, mutta mä oon leikin ja leulun tutkija. Olen kiinnostunut mitä siellä maailmassa tapahtuu ja osallistunut keskusteluihin siitä mitä lautapelit tänä päivänä on. Mut mä en oo tällä hetkellä siinä ytimessä en tutkijana enkä työntekijänä. Mulla on silti selvä näköalapaikka siihen tällä hetkellä ja ymmärrän sen kehityskaaren mitä se oli 20 vuotta sitten ja tiedän yhä tuotantoprosessit vaikka liiketoiminta on kasvanut kaikilla mittareilla aivan erilaiseksi. (Tutkittava 5)

Toki se että mun sanomisia on pidetty riittävän monipuolisina, että mä sain sitä kautta tarpeeks kauan itekseen harrastusta tehtyäni yhteyksiä tähän nykyisen työpaikan pomoihin ja sitä kautta vähän puolivahingossa itselleni työn. En mä usko että ilman sitä tietynlaista asiantuntijuuden omaksumista, sitä että mä oon asiantuntija, että hei mä tiedän peleistä ja osaan näitä asioita, se olisi ollut mahdollista. (Tutkittava 1)

Kokemus omasta asiantuntijuudesta ja aseman omaksuminen onkin tärkeä komponentti asiantuntijuudessa sekä refleктоimisen että sosiaaliseen yhteisöön kiinnittymisen puolesta. Asiantuntijuuden tulisi myös olla yhteisöjen ja muiden ihmisten hyväksymää, ja tutkittavilla tämä osoittautui olevan totta. Yllättäen yksikään tutkittavista ei tuonut ilmi kokeneensa asiantuntijuutensa kyseenalaistusta, mikä on asiantuntijuustutkimustiedon valossa lisääntynyt. Tutkittava 2 kertoi kokeneensa pääsyn lautapelialalle helppona:

Sitä [asiantuntijuutta] mä oon kovasti koittanut brändätä - - Tää lautapelihomma on tietysti ollut siitä kiitollinen että tää on niin pieni ja vaatimaton juttu että kukaan ei oo missään vaiheessa kysynyt että millä kannuksilla tässä nyt on asiantuntijaksi ryhtynyt, vaan kaikki on ottanut sen sellasenaan. Kun ei tää oo sellanen ala missä kellään olisi niinkään tutkintoja tai mitään että... jos sitä nyt lautapelien historiasta alkais kirjottamaan niin joku saattais kysyä ootko sä mitä opiskellut. Mutta näin kun yleisesti puhuu lautapeleistä ei sitä kukaan hirveästi ole kyseenalaistanut tähän mennessä. (Tutkittava 2)

**Koulutus.** Koulutuksen on nähty olevan asiantuntijuutta muodostava mekanismi niin pitkään kuin asiantuntijuutta on tutkittu. Tämän tutkimuksen tutkittavista kukaan tutkittavaa 5 lukuun ottamatta ei ollut opiskellut tai käsitellyt lau-

tapelejä tai lautapelialaa formaaleissa opinnoissa. Koulutuksen merkitys näyttyi silti korostuneena haastateltavien vastauksissa. Tutkittavat olivat korkeasti kouluttautuneita, sillä jokainen tutkittavista, pois lukien tutkittava 4, oli suorittanut loppuun vähintään korkeakoulututkinnon. Koulutuksen nähtiin tuottaneen nykyisessä työssä ja lautapelialalla toimimisessa vaadittavia taitoja, vaikkeivat tutkittavat olisivatkaan nähneet koulutusta oman asiantuntijuuden kannalta merkittäväksi tekijäksi. Asiantuntijoiden puheissa kouluttautuminen ja koulutus näyttyivät osin itseisarvona ja osittain työtehtäväkohtaisten taitojen hankkimisen väylänä (ks. myös Luku 5.2).

Mä oon oikeastaan koko mun työurani ajan aina pyrkiny päivittämään mun koulutusta, että mä oon ollut sillä tavalla tosiaan kiinnostunut myös kouluttautumaan. Mä oon johtamisen erikoisammattitutkinnon opiskellut ja sitten kauppa korkeakoulussa lukenut asiantuntijamarkkinointia ihan oman työn ohessa vaan. (Tutkittava 3)

**Lautapelialan erityispiirteiden ja lainalaisuuksien tuntemus.** Lautapelialan asiantuntijan on tunnettava oman alansa käytäntöjä ja normeja. Osa näistä käytännöistä osoittautui olevan käsitteellistä tietoa, jota ainoastaan lautapelialan asiantuntijalla on, kuten tutkittava 4 toi ilmi: ”Kaikki on lopussa visuaalista vaikka ne aluksi ovatkin abstrakteja ideoita. Harrastaja ei tunne näitä kaikkia osastoja, eikä sitä mikä on pelin matka ajatuksesta valmiiksi tuotteeksi. Tietäjät tietää.”

Toisaalta lainalaisuudet eivät välttämättä näyttydy positiivisina tekijöinä, vaan voivat olla myös sosiaalisen ympäristön haasteita, joihin asiantuntijoiden täytynyt omassa ammatissaan sopeutua tai tyytyä. Negatiivisina erityispiirteinä nousi esiin sukupuolten välinen epätasa-arvo alalla ja lautapelialan vähättely pelitutkimuksen piireissä:

Ehkä se että peliteollisuus ylipäättään on aika tavalla miesvoittoista. Myyjät on tyypillisesti miehiä ja ehkä koko pelaaminenkin, etenkin saksalaistyyppisten pelien ja heavy-gamerien kautta on yllättäen aika maskuliininen maailma. Jos aatellaan että lapset pelaa ja perheet, ja vaikka kaupasta pelejä eniten ostavat äidit, silti tää on hyvin miesvoittoista. Ei se mua oo haitannut sinänsä mutta kyllä se on silti hyvä tiedostaa että on tällainen vanha jäännös. Suunnittelijoissa myös paljon enemmän miehiä. Ja vähän tätä oon kyseenalaistanutkin, kun lautapeleissä on miehiä kiinnostavia aiheita ja ne designit näyttää myös miehiltä, sellaiset miehiin vetoavat teemat, vaikka mummuttien tappamiset ja muut on vahvasti esillä. Lautapelialan asiantuntijoista niin monet on miehiä ja tuntuu että kansainvälisillä markkinoilla ja messuilla otetaan mies vakavammin. Mut... mulle riittää olla täällä taustalla ja pyörittää tätä teollisuutta. (Tutkittava 3)

Lautapelitutkimus on aika marginaalista suhteessa digitaalisiin peleihin. Olisi hullua jos sitä ei kuitenkaan olisi, koska kaikki pelit ovat sieltä lähtöisin. Itseä on ärsyttänyt lautapelialan väheksyminen ja sen laittaminen marginaaliin, ja Suomessakin peliala on niin dominoitu digitaalisten pelien puolelta ja niiden menestystarinoista. (Tutkittava 5)

**Alan sanaston tuntemus.** Myös lautapelialalla on olemassa omaa sanastoa, jota ulkopuoliset eivät välttämättä ymmärrä. Kuten ylempänä, tämänkaltainen tieto on paitsi käsitteellistä, mutta myös sosiokulttuurista, sillä kieltä käytetään yhteisöissä ja asiantuntijatehtävissä toimimiseen.

Pelisuunnittelua voi harrastaa, mutta et sä silti välttämättä tiedä kaikkia muita toimijoita edes nimeltä. Vaikkapa pre-production, jossa pelimekaniikka puetaan visuaaliseksi. (Tutkittava 4)

Pitää ymmärtää perussanastoja, puhutaan työläistenasettelusta, pakanrakentamisesta, draftauksesta. Aika usein media missä muodossa tahansa käyttää näitä tiettyjä sanastoja, et jos niistä ei oo omakohtasia kokemuksia se jää aika pintapuoliseksi. (Tutkittava 1)

**Luovuus.** Etenkin uusia lautapelejä kehittävien tutkittavien kohdalla luovuus oli erittäin keskeisessä asemassa heidän ammatinkuvaansa ja asiantuntijuuttaan. Tutkittavien asiantuntijuus saattoi olla oman luovuuden ja uuden tuottamisen kyvyn suoraa seurausta. Asiantuntijat kuvailivat luovuuttaan pääosin henkilökohtaisena ominaisuutena, jonakin sellaisena, joka oli sitoutunut nimenomaisesti asiantuntijaan ja tämän tekemiin päätöksiin ja suunnittelemiin tuotteisiin.

Kyllä mä sitten myös olen mukana pelikehitystyössä. Vaikka toiminki vähän tämmösessä projektipäällikön tehtävässä niin kyllä mä sit osallistun itekki siihen luovaan prosessiin ja olen mukana kehittämässä jos koen että mulla on niihin annettavaa. (Tutkittava 3)

Mä oon ainut kokoaikainen työntekijä, ja työtehtäviin kuuluu pelien suunnittelu, koko luomisprosessi, sääntöjen luominen, pelitestaus, kuvitus, kommunikointi tehtaan kanssa, valmistaminen, joukkorahoitus, koko prosessi. (Tutkittava 6)

Tulin opiskeluaikana sitten [aiempaan työpaikkaan] creative managerin -rooliin, josta etäännyin sitten kun menin jatko-opiskelemaan, vaikka sielläkin suunnittelin lopputyöksi lasten lautapelin. Kasvoin suunnittelijan rooliin ja olen itseoppinut tähän työhön. (Tutkittava 5)

Edellä esitellyt lautapelialan asiantuntijuutta kuvastavat teemat ovat lautapelialan asiantuntijuuden rakennuspaloja (Taulukko 2). Lautapelialan asiantuntijan osaaminen siten koostuu komponenteista, jotka ovat toisilleen erillisiä, mutta lautapelialan kontekstissa kokonaisvaltaista asiantuntijuutta muodostavia. Asiantuntijan henkilökohtainen ammattikuva suuntaa asiantuntijuuden komponenttien painottumista ja tärkeyttä.

## Taulukko 2

*Mistä asiantuntijuus muodostuu lautapelialalla:  
lautapelialan asiantuntijuuden komponentit.*

Yhdistävä luokka	Lautapelialan asiantuntijuus			
Yläluokat (Luku 3; esim. Tynjälä ym., 2020)	Käsitteellinen tieto	Käytännöllinen tieto	Itsesäätelytieto	Sosiokulttuurinen tieto
Alaluokat	Syvä lautapeli- tuntemus ja ymmärrys  Työtehtäväkohtainen osaaminen  Lautapelialan erityis- piirteiden ja lainalai- suuksien tuntemus  Alan sanaston tunte- mus	Työtehtäväkohtainen osaaminen  Jatkuva oppiminen ja itsensä kehittäminen  Koulutus	Jatkuva oppiminen ja itsensä kehittäminen (Motivaatio)  Kokemus omasta asi- antuntijuudesta  Luovuus	Sosiaaliset taidot  Jatkuva oppiminen ja itsensä kehittäminen  Kokemus omasta asi- antuntijuudesta  Lautapelialan erityis- piirteiden ja lainalai- suuksien tuntemus  Alan sanaston tunte- mus

## 5.2 Miten lautapelialan asiantuntijuutta muodostuu?

Tutkimuskysymystä 2 varten tarkasteltiin tutkittavien vastauksia heidän asiantuntijuutensa muodostumiseen. Tutkittavien kokemuksissa asiantuntijuuden muodostumisessa oli hyvin paljon samankaltaista, mutta he jakautuivat selkeästi kahteen taustoiltaan eriävään ryhmään. Tutkimuskysymystä 2 lähestyttiin ensin aineistolähtöisellä teemoittelulla ja tämän jälkeen tyypittelyllä, jotta tutkittavien kokemukset ja havainto kahdesta erilaisesta polusta lautapelialan asiantuntijuuteen saataisiin parhaalla mahdollisella tavalla esiteltyä lukijalle. Seuraavaksi esitelen esiin nousseet teemat ja näitä kuvastavia aineistositaatteja. Teemat ja niiden kuvaukset ovat esiteltyinä helposti tarkastettavassa muodossa Taulukossa 3.

**Työssä oppiminen.** Eräs keskeinen tutkittavien asiantuntijuuden muodostumisen väylistä oli työssä tapahtunut oppiminen. Tähän teemaan sisältyvät tutkittavat korostivat asiantuntijuuden muodostumisessaan kokemuksen merkitystä ja työtä tekemällä oppimista. Esimerkiksi tutkittava 3 kertoi, kuinka ”Suurin asiantuntijuus mikä mul on tullut ihan vaan työtä tekemällä - - kaikki tää mitä mä oon tästä pelialasta oppinut oon oppinut ihan vaan töitä tekemällä.” Asiantuntijuuden muodostuminen työnteon ohessa osoittautui mahdolliseksi myös ilman aihepiiriin liittyvää koulutusta:

Lautapelialasta en oo varsinaisesti koulutuksen puolelta saanut tietoa, en oo käynyt koulutuksia peliteoriasta, markkinoinnistakaan, en oikeastaan edes projektinjohtamisesta - - Nämä taidot käytännössä vaan tekemällä oppinut. (Tutkittava 6)

**Koulutus.** Lautapelialaan ei ole olemassa formaalia koulutusta, vaikka peliteoreettiset tutkinnot käsittelevätkin lautapelejä yhtenä pelien muotona. Tutkittavaa 5 lukuun ottamatta yksikään tutkittavista ei ollut saanut koulutuksen puolelta formaalia opetusta lautapelialasta. Formaalin koulutuksen merkitys kuitenkin korostui asiantuntijuutta mahdollistavana taustatekijänä. Lautapelialalla työskentelee ihmisiä lukuisissa eri työtehtävissä, lukuisilla eri taustoilla. Työtehtäväkohtaisten tietojen ja taitojen kannalta koulutuksen merkitys oli kiistämätön, ja jokainen tutkittavista toikin esiin aiemman koulutuksen ja tätä koulutusta vastanneiden työtehtävien merkityksen nykyisessä asiantuntijuudessaan:

Mä koen, että se mun alkuperäinen ammatti tai se mihin mä oon oikeasti pätevä, on fysiikan ja tietotekniikan opettaja, ja mä toimin 12 vuotta kuitenkin yläkoulun opettajana niin mä jotenkin koen että siitä osaamisesta on aika paljon etua. (Tutkittava 1)

Toki mä sit opiskelin ja opinnoissa oli vähän tuotekehitystä ja kaikkea sellasta mut oikeesti työelämä on opettanut. (Tutkittava 3)

Se koulutus luo sellaisen kehikon itsensä kehittämiseksi. Teorian kautta pääsee hahmottamaan paremmin kaikkea sitä mitä voi tietää peleistä ja mitä kaikkea tiedän peleistä, ja mitä kaikkea peleissä on. (Tutkittava 5)

Graafiseen suunnitteluun on tullut sitten [osaaminen] oman tutkinnon kautta. (Tutkittava 6)

**Lautapelaaminen.** Tutkittavista jokainen toimii työtehtävissä, joissa heiltä vaaditaan tietämystä ja asiantuntemusta olemassa olevista lautapeleistä. Lautapelaaminen ja lukuisia pelejä pelaamalla kartutettu osaamisperusta näyttäytyi asiantuntijuuden hankkimisen, kehittämisen ja ylläpitämisen keskeisenä resurssina. Työtehtävästä riippuen lautapelien pelaaminen voi saada enemmän tai vähemmän merkittävän roolin työssä vaaditun osaamisen kannalta, mutta tutkittava 1 nosti esiin, kuinka ”se pelaaminen on aika tärkeä osa tätä [alaa], tai se ei ehkä oo aivan välttämätön, mut tuntuu aika jännältä, että ois aika hankalaa jättää pelaamisen pois ja vaan vaikka seurata mediaa”.

Se on... siis ihan vaan se, että kun pelaa pelejä. Kyllä se tulee sieltä että sulla täytyy olla siinä omassa arjessa, siinä omassa harrastuspuolessa lautapelaamista, että sä pystyt ylläpitämään sitä tietämystä ja osaamista siitä lautapelijutuista. (Tutkittava 1)

Koko ikäni [olen harrastanut lautapelejä]. Sen takia mut on tännekin palkattu. Olen ollut tekemisissä pelien kanssa ja syventynyt peleihin aivan nuoresta asti koska tahdoin ymmärtää ja tietää enemmän. Aika pian hahmotin myös, että joku suunnittelee pelejä, ja 12-19-vuotiaana pelasin säännöllisesti pöytäroolipelejä. Itsekin aloin kehittämään omaa roolipeliä - - Se ei tuntunutkaan niin innovatiiviselta kuin olin toivonut ja se jäi puolitiehen. Sekin oli osa oppimista. Tein tavallaan tätä nykyistä työtä jo silloin ja huomasin ja havainnoin asioita ja siten tarkoituksella treenannut oikein huolella. Täällä taas kun on tekemisissä satojen ja satojen pelien kanssa vuoden aikana se [asiantuntijuus] harjaantuu aika perusteellisesti. (Tutkittava 4)

**Lautapelimediaan syventyminen.** Toisaalta lautapelimediaan ja lautapeleihin syventyminen voi olla tapa muodostaa, kerryttää ja ylläpitää lautapelialan asiantuntijuutta siinä missä lautapelien pelaaminenkin. Lautapelimedian, uusien julkaisujen ja tutkimustenkin seuraaminen oli jotain, mitä jokainen tutkittavista toi esiin jossain muodossa. Merkittäviksi tiedonhankinnan väyliksi nostettiin muuten muassa lautapelialan blogit, uutiset, podcastit, videot, lehdet ja artikkelit.

Internetissä paljon alan tekijöitä, jotka kirjoittavat omia blogitekstejä ja suunnittelupäiväkirjoja missä kertovat pelin kehittämisestä ja matkalla tulleista ongelmista, miten peli on kehittynyt ideasta valmiiseen tuotteeseen. Ei nyt alan kirjallisuudesta voi puhua, mutta tällaista nettikirjallisuutta tai tietämystä tavallaan. Sieltä saa ammennettua tosi paljon. (Tutkittava 6)

Lautapelimediaa niin monissa eri muodoissa, podcasteja, YouTube-videoita ja luettavaa löytyy sekä artikkeleja että keskusteluja että lehtiä ja kirjoja, että kyllä sitä tosi paljon on. Sitä voi tosi vapaasti valita, että jos on kiinnostunut pelialasta niin löytyy alan ihmisten podcasteja. Jos on kiinnostunut pelikritiikistä löytyy lehtiä ja alan osajia netistä, ja jos on kiinnostunut pelisuunnittelusta, löytyy pelisuunnittelualan keskustelua. Sitä löytyy monen eri lähtöön ja monessa eri mediassa, seuraa vaan sitä mikä omaa mielenkiintoa eniten koskettaa. (Tutkittava 2)



**Harrastuspohjainen tiedonhankinta.** Lautapelialan asiantuntija-asema on mahdollista muodostua yllättäviäkin väyliä pitkin. Tämä teema kuvastaa erityisesti tutkittavien 1 ja 2 kokemuksia siitä, kuinka lautapelien ottaminen osaksi muuta harrastamista vei lautapelialan osaamista pidemmälle kuin alun perin osattiin kuvitellakaan:

Mul on ollu vähän joka harrastuksen suhteen et siit on jossain vaiheessa päätynyt kirjoittaa jotain ja tekeen jotain nettisivuja aiheesta. Siitä se sitten lähti että sitä rupes kirjoittaa peleistä. (Tutkittava 2)

Se mistä mä lähdin tähän nykyiselle tielle oli se, että mä halusin teknisesti harjoitella videoiden tekoa. Mä otin siihen mun [lautapeli]harrastuksen mukaan. Et se uskallus kokeilla jotain uutta on hirveen tärkeää ja sitä mä alleviivaisin. Halu kokeilla jotain uutta, kokeilla jotain uutta pelityyppiä ja kokeilla jotain mikä ei oo ihan siinä omalla turvallisuudella mukavuusalueella on auttanut paljon tässä hommassa viihtymisessä. (Tutkittava 1)

**Vuorovaikutus harrastaja- ja/tai asiantuntijaverkostoissa.** Asiantuntijuuden muodostumista käsittelevistä teemoista viimeinen on kenties myös yksi tärkeimmistä, ja jokaista muuta teemaa koskettava ja ympäröivä. Asiantuntijuutta koskevassa Luvussa 2 sekä ensimmäisen tutkimuskysymyksen Tulosluvussa 5.1 käsitelty asiantuntijuuden sosiaalinen ulottuvuus heijastavat vahvasti myös tässä esiteltäviä tuloksia.

Paitsi asiantuntijuuden muodostumisessa, myös sen kehityksessä, jokainen tutkittavista korosti muiden ihmisten merkitystä. Muiden ihmisten merkitys korostui sekä harrastajapiireissä että tämänhetkisissä työpaikoissa, kuin myös laajempina osallisuutena kansalliseen ja kansainväliseen lautapeliyhteisöön. Harrastuksen puolella tämä näkyi erityisesti omien lautapelikavereiden ja -ryhmien tärkeänä roolina harrastuksen syventymiselle ja mielipiteiden jakamiselle, kuten tutkittava 2 esitti:

Kyllähän se [asiantuntijuus] paljon rakentuu just [muiden ihmisten kanssa]. Paljon on luettu ja käyty nettikeskusteluja ja sitten toki on se oma peliporukka mikä on mahdollistanu sen että on voinut pelata, ja sieltä tietysti tulee ajatuksia ja oma ajattelu kehittyy siinä kun puhuu muitten kanssa. Siitä se, siitä se rakentuu kyllä. (Tutkittava 2)

Tutkittava 1 kertoi harrastuksessa käytävän vuorovaikutuksen vaikuttavan myös lautapelien myyntityössä vaadittavan osaamisen kehittämiseen:

Siis jos mulla ei olis mun vakio-peliporukkaa ja jos mul ei ois sellasta nettiryhmää missä on muita lautapelibloggareita, minkä osallisena mä oon, jos mä en niitten kanssa juttelis peleistä ja näin edelleen, niin aika yksinään mä olisin ja ei se ois niin kiinnostavaa. Tai esi-

merkiksi ku pitkään tein podcasteja, mikä on ollut nyt jonkin aikaa vähän vähemmällä, siinäkin se pointti oli päästä juttelemaan muiden harrastajien kanssa ja nähdä heidän näkökulmiaan, koska minun mielenkiinnot, minun kiinnostuksen tasot, minun ja jokaisen oma näkökulma on kuitenkin aika rajallinen, et minulle on hienoa ja ammatillisesti tärkeää kuulla niitä muiden mielipiteitä, koska mä en henkilökohtaisesti pysty pelaamaan niitä kaikkia maailman pelejä, enkä mä ole vaikkapa lapsiperheellinen, niin mä en näe sitä lapsiperheä et mikä toimii viisivuotiaan kanssa. Mut jos mä kuulen sitä viisivuotiaan vanhemman lautapeli-harrastajan näkökulmasta ja hän pystyy perustelemaan minulle sitä, et hän tykkää tästä koska näin, niin mä pystyn alkaa näkemään et tää ominaisuus selvästi toimii tällaisissa tilanteissa, ja sen pohjalta osaan suositella myös muille. (Tutkittava 1)

Työtehtävien puolella muiden ihmisten merkitys tuntui selittävän kokonaisvaltaisen asiantuntijuuden yhteisöllistä rakentamista. Työpaikoilla oppimista tapahtui vastavuoroisesti siten, että jokaisen osapuolen ammattitaito ja tietämys lisääntyi vuorovaikutuksessa keskustelujen ja yhteisen ongelmanratkaisun myötä.

Kokoajan imee vaikutteita muista ja ryhmässä innovoidessa jos onnistutaan niin se on hienoa. Toisaalta luovat yksilöt haluavat aina viedä omaa juttuaan siinä rinnalla, ja jos saa omia juttuja tuotua esiin se on hienoa. Luovissa yksilöissä on aina se oma agenda, sellainen motivaatio siitä, että omilla päätöksillä on vaikutusta ja saa oman äänensä tuotua kuuluviin kaikkiin projekteihin. Mikään ei ole solo-projekti - - tarkoituksena olisi olla mahdollisimman omavarainen - - ei siihen pysty muotoilijat tai suunnittelijat, koska niitä tuotteita kehitetään aina kuluttajia varten ja on tavallaan sellaista yhteiskehittäjyyttä. (Tutkittava 5)

Täällä [työpaikalla] on lähes sata ihmistä töissä, ja vaikka jokainen ei ole ollut minun asiantuntijuutta rakentamassa, niin tosi moni kuitenkin. Jos mä katson kun painokone tekee työtään, nii mä hyvin pian jo haastattelen sitä sen ohjaajaa että mitäs toi nappi tekee ja toi nappi ja sit minulle kerrotaan. Tosi paljon tietoa on siirtynyt toisilta minulle. (Tutkittava 4)

Tutkittava 3 nostaa esiin asiantuntijuuden sosiaalista ulottuvuutta, ja sitä kuinka asiantuntijaverkostoissa tapahtuva uuden oppiminen on luonteeltaan kollektiivista, ammattirajat ylittävää ja horisontaalista:

Mulla on ollut todella hyviä opettajia, kollegoita ja esihenkilöitä. Sellasia, jotka ei oo päättänyt mua helpolla, vaikka hammasta kiristelly. - - Tätä bisnestä rakentanut ja kasvattanut henkilö myös ohjas mua ja se on ollut tosi tärkeää. Kaikilta myös tiimissä oppii kokoajan, eikä mussa oo mitään sen enempää viisautta. Mä vaan osaan tehdä jotain minun hommaa hyvin ja muut on asiantuntijoita omilla tehtävissään. Että vaikka mä vedän tätä tiimiä en mäe koe että mulla olis sen enempää osaamista tai yhtään erikoisempi kuin ne muut, mä oon vaan eri sektorilla asiantuntija kuin he. (Tutkittava 3)

Verkostot eivät ole rajoittuneet ainoastaan omaan fyysiseen ympäristöön kuten työpaikalle tai harrastuspiiriin, vaan asiantuntijaverkostot voivat olla myös virtuaalisia ja kansainvälisiä, kuten tutkittava 6 kertoo hänen osaamisperustansa muodostumisesta:

Muiden kirjoituksista olen oppinut. Toisaalta haluan myös pyrkiä oppimaan muiden virheistä, jotta en tekisi virheitä jotka voisin välttää. - - Se että pelaan vaikkapa sata uutta peliä vuodessa opettaa mulle tosi paljon, miks mä suunnittelisin itse sata uutta peliä kun mä voin hyödyntää sitä mitä muut ovat ja tehneet ja oppineet. Ottaa oppia muiden osaamisesta. (Tutkittava 6)

Asiantuntijuuden muodostumisen ja kehittymisen kannalta sosiaalisuus ja yhteisöllisyys on näkyvillä kaikessa oppimisessa, eikä tämän kollektiivisen luonteen kokonaisvaltaisuutta ja koko asiantuntijuuden ilmiötä ympäröivää luonnetta voi sivuuttaa.

No se [asiantuntijuus] on oikeastaan tullut ihan vaan pelaamalla, lukemalla ja keskustelemalla ihmisten kanssa. Että onhan sitä tässä vuosien varrella pelannut nelinumeroista määrää peliä, niihin koittanut suhtautua analyttisesti ja keskustellut niistä ihmisten kanssa. (Tutkittava 2)

### Taulukko 3

#### *Teemoittelu lautapelialan muodostumisen väylistä*

Teema	Sanallinen kuvaus
Työssä oppiminen	Asiantuntijuus muodostunut työn ohessa
Koulutus	Koulutus luonut nykyiselle asiantuntijuudelle merkittävän pohjan
Lautapelaaminen	Aktiivinen harrastus muodostanut asiantuntijuutta
Lautapelimediaan syventyminen	Informaali lautapelialan ja lautapeliin ”opiskelu” asiantuntijuuden muodostajana
Harrastuspohjainen tiedonhankinta	(Lautapeli)harrastuksen tarkoituksenmukainen edistäminen muodostanut asiantuntijuutta
Vuorovaikutus harrastaja- ja/tai asiantuntijaverkostoissa	Asiantuntijuus muodostunut yhteisöllisesti sosiaalisessa vuorovaikutuksessa – osa kaikkea asiantuntijuuden muodostumista

Edellä esitellyt teemat jakoutuivat yhtä poikkeusta (vuorovaikutus harrastaja- ja/tai asiantuntijaverkostoissa) lukuun ottamatta selkeästi kahteen erilliseen kategoriaan (Taulukko 4). Koko aineistoa tarkastelemalla löytyi myös selviä viitteitä siitä, että tietyt tutkittavat sopivat paremmin toisen kategorian muodostamaan kuvaan lautapelialan asiantuntijuuden muodostumisesta, kun taas toiset tutkittavat nousivat selkeämmin esiin toisen kategorian edustajina. Nämä kaksi

kategoriata heijastivat kahta erillistä, tämän aineiston pohjalta nousutta tyyppilistä väylää lautapelialan asiantuntijaksi kehittymiselle. Tyypittelyssä esiin nousseet tyyppiesimerkit asiantuntijuuden muodostumisesta olivat ”harrastajasta asiantuntijaksi” ja ”työkokemuksen kautta asiantuntijaksi”.

Harrastajasta asiantuntijaksi -tyypissä asiantuntijuus oli muodostunut pitkälti harrastustoiminta edellä, ja tähän ryhmään lukeutuivat tutkittavat 1, 2, 4 ja 6. Lautapeliharrastuksen ohessa kertynyt osaaminen ja tietämys oli tutkittavien 1, 4 ja 6 kohdalla mahdollistanut siirtymän lautapeliharrastajasta työelämän asiantuntijaksi. Tutkittavan 2 asiantuntijuus on taas sen sijaan kohdistunut pääsääntöisesti lautapelialan yhteisölliselle puolelle muun muassa arvosteluiden ja kirjallisuuden muodossa. Aiemmin tässä luvussa esitellyistä teemoista harrastajasta asiantuntijaksi -tyyppiä kuvastavat lautapelaaminen, lautapelimediaan syventyminen sekä harrastuspohjainen tiedonhankinta.

Työkokemuksen kautta asiantuntijaksi -tyyppiä kuvastivat sen sijaan tutkittavat 3, 5 ja 6. Tyypin tunnuspiirteinä oli koulutuksen ja työnteon ohessa opitujen taitojen merkitys nykyisessä työtehtävässä, eikä aktiivinen lautapelaaminen ja lautapeliharrastus ollut merkittävä osa tämän asiantuntijuuden muodostumista. Tähän tyyppiin kuuluvat tutkittavat 3 ja 5 olivat haastattelussa nostaneet esiin sen, ettei lautapeliharrastus ollut heille aktiivinen harrastus. Aiemmin tässä luvussa esitellyistä teemoista työkokemuksen kautta asiantuntijaksi -tyyppiä kuvastavat erityisesti työssä oppiminen ja koulutus.

Lisäksi kumpaankin tyyppiin oli tiukasti kietoutunut teema ”vuorovaikutus harrastaja ja/tai asiantuntijaverkostoissa”, joka selkeästi oli tämän analyysin pohjalta erottamaton osa lautapelialan asiantuntijuuden muodostumista.

Poikkeuksen tyyppijaotteluun toi tutkittava 6, jonka asiantuntijuuden muodostuminen oli selkeästi molempien väylien yhteisvaikutuksen tulosta. Tästä syystä tutkittava 6 on asetettuna kummankin asiantuntijuuden muodostumistyyppien edustajaksi. Tätä huomiota vahvistaa tutkittavan 6 monialainen ja koko lautapelin elinkaaren kattava työnkuva lautapelejä kehittävänä lautapelialan yrittäjänä.

Tärkeää onkin huomata, etteivät nämä kaksi lautapelialan asiantuntijuuden tyyppiä ole missään nimessä toisiaan poissulkevia. Suurella todennäköisyydellä laajempi lautapelialan asiantuntijoiden tarkastelu osoittaisi tyyppien olevan vieläkin enemmän päällekkäisiä kuin mitä tämä tutkimus rajallisella tutkittavien määrällä paljastaa.

#### Taulukko 4

*Asiantuntijuuden muodostumisen väylät tyypiteltynä kahdeksi tyyppiesimerkiksi*

		Tyypillinen väylä asiantuntijaksi	
		Harrastajasta asiantuntijaksi (T1, T2, T4, T6)	Työkokemuksen kautta asiantuntijaksi (T3, T5, T6)
<i>Teemat tyyppi- esimerkin taustalla</i>	- Lautapelaaminen		- Työssä oppiminen
	- Lautapelimediaan syventyminen		- Koulutus
	- Harrastuspohjainen tiedonhan- kinta		- Vuorovaikutus harrastaja- ja/tai asiantuntijaverkostoissa
	- Vuorovaikutus harrastaja- ja/tai asiantuntijaverkostoissa		

## 6 POHDINTA

Lautapelialan asiantuntijuus on monen tekijän summa. Lautapeliala ole yksittäinen asiantuntijuuden luokka, vaan monen eri ammatin asiantuntijoiden muodostama kollektiivinen verkosto. Tutkimuksen perusteella lautapelialan asiantuntijuudesta löytyy silti yhdistäviä tekijöitä, jotka tämän katsauksen perusteella vaikuttaisivat olevan ammatista riippumattomia lautapelialalla vaadittuja tietoja ja taitoja.

Iso osa lautapelialan asiantuntijuuden rakennuspaloista on samankaltaisia, kuin aiemmassakin tutkimuksessa todetut asiantuntijuuden osatekijät: Sosiaaliset taidot, jatkuva oppiminen ja kokemus omasta asiantuntijuudesta ovat alalla kuin alalla asiantuntijoiden tarvitsemia ja omaamia taitoja. Vaikka tämä tulos ei ole uuden tiedon kannalta mielekkäin, vahvistaa ja pätevöittää jo olemassa olevan tiedon peilaaminen asiantuntijuuden tutkimista uudessa kontekstissa.

Lautapelialan ominaispiirteet, kuten lautapelien ja lautapelialan rakenteiden tuntemus osoittautuivat niin ikään lautapelialan tärkeiksi asiantuntijuuden vaateiksi. Näiden tietojen kehittämiseen ei kuitenkaan ole olemassa selkeää väylää eikä koulutusta. Mielenkiintoista onkin havainto siitä, että vaikka formaalin koulutuksen kautta hankittu teoreettinen tieto ei näyttäytynyt tärkeältä lautapelitietämystä hankittaessa, sen sijaan formaali koulutus ja aiempi koulutus- ja työtausta selittivät merkittävästi nykyistä asiantuntija-asemaa.

Lautapelialan asiantuntijatyölle ominaista oli myös luovuus. Alan työtehtävät ja harrastajapuolenkin toiminta vaatii toimijoiltaan luovuutta. Luovuuden johtaminen on esihenkilöasemassa toimiville lautapelialan asiantuntijoille keskeinen haaste ja työnkuva. Luovuuden ja asiantuntijuuden yhteys onkin tunnistettu tutkimuskirjallisuudessa (esim. Collin & Billett, 2011).

Lautapelialan asiantuntijuus kehittyy tämän tutkimuksen valossa kahta erillistä väylää pitkin. Nämä väylät ovat harrastajasta asiantuntijaksi, jossa asiantuntijuus on kehittynyt harrastustoiminnan ohella, ja työkokemuksen kautta asiantuntijaksi, jossa lautapeliala ei ole ollut harrastuksen kautta juontunut uravaliinta, vaan uralla eteneminen on johdattanut lautapelialalle.

Mielenkiintoinen kysymys onkin, miten lautapelialan asiantuntijuuden muodostuminen voitaisiin turvata jatkossakin? Olisiko mahdollista tehdä lautapelialan asiantuntijuuden kerryttämisestä formaalimpaa, vai onko tällä edes tarvetta? Pelkkä oletus siitä, että alasta kiinnostuneet ihmiset löytävät myös jatkossa alalle harrastusmielenkiintojensa perässä, ei vaikuta pidemmällä aikavälillä kestävältä kehityskululta alalla. Huomattavaa vauhtia kasvavalla alalla asiantuntijuuden tunnistaminen ja sen oikealla tavalla kehittäminen on erittäin tärkeää.

## 6.1 Jatkotutkimushaasteet

Tämän tutkimuksen tuottama tieto lautapelialan asiantuntijuudesta voi toimia apuna lautapelialan yritysten koulutuksia ja osaamisperustaa koskevassa päätöksenteossa, ja toisaalta auttaa lautapelialalle tahtovia refleктоimaan omia osaamis- ja kehityskohteitaan. Tutkimus avaa uusia mahdollisuuksia ja tarkastelunäkökulmia niin asiantuntijuuden tutkimuksen kuin pelitutkimuksenkin puolella. Jatkossa lautapelialan työntekijöiden identiteetin ja toimijuuden tarkastelu voisivat nostaa esiin näkökulmia, joita tämä tutkimus ei saavuttanut.

Jatkossa mielenkiintoista olisi tutkimuksessa aiemmin mainittujen ammatillisen identiteetin ja toimijuuden tutkiminen lautapelialan asiantuntijoiden keskuudessa. Siinä missä tämä tutkimus tarkasteli eri ammattien edustajia, jatkossa mielekästä voisi olla ammattikuvan tarkentaminen lautapelialan sisällä. Tämän tutkimuksen samanaikaisena vahvuutena ja rajoitteena oli tarkastelukulman laajuus. Vaikka laajahko tutkimuskohde käy järkeen ensimmäisessä kontekstia tarkastelevassa tutkimuksessa, olisi tulevissa tutkimuksissa rajatumpi tutkimuskohteiden asetanta paikallaan. Tässä tutkimuksessa aineiston ja eriävien ammattien laajuus vei tilaa tutkittavien yksilökohtaisten tilanteiden laajemmalla tarkastelulta. Jopa yksityiskohtaiset tapaustutkimukset yksittäisillä tutkimushenkilöillä voisivat tuottaa mielenkiintoista tietoa lautapelialan asiantuntijuudesta.

Tämän tutkimuksen tuottama tieto on kerätty suomalaisilta lautapelialan asiantuntijoilta, jotka vaikuttavat pääosin heidän työssään kansallisella tasolla.

Jatkossa lautapelialan globaalia luonnetta olisi myös mielenkiintoista tutkia tarkemmin. Lautapelialan jakaminen massamarkkina- ja harrastajasegmentteihin voisi täten myös olla paikallaan, kun tässä tutkimuksessa segmentit olivat yhdistettyinä selkeyden vuoksi.

## 6.2 Eettinen arviointi

Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuksen luotettavuus muodostuu perusteluista ja kestävästä valinnoista ja yleisestä johdonmukaisuudesta raportoinnissa (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 158–172). Tutkimuksen kohde ja -tehtävä määrittivät henkilökohtaisen mielenkiinnon pohjalta ja havainnosta usean tutkimuksen laajuudesta aukosta tutkimustiedossa. Tutkimuskysymykset tarkentuivat analyysin edetessä ja aineiston tarkastelun yhteydessä, eikä tuloksia pakotettu tiettyä muottia noudattavaan muotoon, vaan analyysissä edettiin aineiston ehdoilla. Tämä tutkimus on arvosanalla arvosteltava opinnäytetyö, ja tutkimusta tehdessäni olen sitoutunut noudattamaan hyvän tieteellisen käytännön mukaisia eettisiä ohjeita ja olemaan raportoinnissa rehellinen. Tarkastelen seuraavaksi tutkimuksen luotettavuutta neljän laadullisen tutkimuksen luotettavuuden kriteerin valossa (Patton, 2002, luku 9; Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 160–163).

**Uskottavuus.** Tutkimuksen ensimmäinen tutkimuskysymys ja siihen liittyvä analyysi oli teoriaohjaavaa, ja täten siihen liittyvä päättely abduktiivista. Teoria toimi ensimmäisen tutkimuskysymyksen analyysin apuna ja toisaalta lautapelialan asiantuntijuuden aseman legitimoijana. Tutkimuskysymystä kaksi sen sijaan lähestyttiin lähes täysin aineistolähtöisesti ja induktiivisen päättelyn mukaisesti, tarkoituksena luoda uutta tietoa. Läpi tutkimuksen analyysissä on edetty yksittäisestä yleiseen: lautapelialan asiantuntijuudesta on pyritty luomaan tieteellistä edustusta tämän tutkimuksen tutkittavien kokemusten pohjalta. Tutkimuksen luotettavuutta lisää tutkittavien kokemusten erilaisuus – samanlaiset kokemukset eivät olleet itsestäänselvyys.

**Siirrettävyys.** Tutkimus on tarkoitettu kuvaamaan ainoastaan lautapelialan asiantuntijuuden ilmiötä tämän tutkimuksen tutkittavien kokemusten pohjalta.



Vaikka suuria esteitä tutkimustulosten siirtämiseen eri kontekstiin tuskin olisi, ei yleistyksiä ole silti syytä tehdä ilman laajempaa arviointia. Pohdinnat tulosten siirrettävyydestä jäävätkin tutkimuksen lukijalle ja jatkotutkimukselle.

**Tutkimustilanteen arviointi.** Tutkimusta tehdessä tutkijalla ei ole ollut ulkoisia motiiveja tai hyvän tieteellisen käytännön kanssa vastakkaisia tavoitteita tutkimustulosten osalta. Myös tutkijan ennakkokäsitykset ja -oletukset on pyritty häivyttämään läpi tiedonkeruu- ja analyysiprosessin. Tutkittavat ja haastatteliat eivät olleet keskenään entisestään tuttuja. Tutkittavat saivat luettavaksi tutkimustiedotteen ja tietosuojailmoituksen, johon tutkittavat pystyivät perustamaan suostumuksensa tutkimukseen osallistumisesta. Tutkittavien oli mahdollista keskeyttää osallistumisensa tutkimukseen näin halutessaan. Tutkimusraportissa on pyritty tuomaan esiin tutkijan reflektointia ja (eettisten) valintojen perustelua. Tutkittavien tunnistamattomuus on pyritty turvaamaan pseudonyymien ja henkilötietojen häivyttämisellä. Tutkimuksen valmistuminen kesti alkuperäistä aikataulua odotettua kauemmin.

**Vahvistettavuus.** Tutkimuksessa käytetty alkuperäinen litteroitu aineisto on tutkijan hallussa tulosten vahvistamiseksi. Tutkimus oli ensimmäinen ”koko-pitkä” analyysi, mutta ennen tutkimuksen tekoa olen perehtynyt laadullisen tutkimuksen kirjallisuuteen ja ohjeistuksiin kattavasti. Tutkimuksessa tehdyt tulokset ja päätökset saivat tukea aineistosta ja tutkittavien haastatteluvastauksista.

## LÄHTEET

- Arizton. (2022). Board Games Market - Global Outlook & Forecast 2023-2028.  
<https://www.arizton.com/market-reports/global-board-games-market-industry-analysis-2024>
- Barnett, S. M. & Koslowski, B. (2002). Adaptive expertise: Effects of type of experience and the level of theoretical understanding it generates. *Thinking & Reasoning*, 8(4), 237-267. <https://doi.org/10.1080/13546780244000088>
- Bereiter, C. & Scardamalia, M. (1993). *Surpassing ourselves: an inquiry into the nature and implications of expertise*. Open Court Publishing Company.
- Billett, S. (2004). Workplace participatory practices: Conceptualising workplaces as learning environments. *Journal of Workplace Learning*, 16(5/6), 312-324.  
<https://doi.org/10.1108/13665620410550295>
- Collin, K. & Billett, S. (2011). Luovuus ja oppiminen työssä. Teoksessa K. Collin, S. Paloniemi, H. Rasku-Puttonen & P. Tynjälä (toim.), *Luovuus, oppiminen ja asiantuntijuus* (s. 211–224). WSOYpro.
- Donovan, T. (2017). *It's all a game – a short history of board games*. Atlantic Books.
- Fabryka Kart. (2021). More than just COVID: Board games industry faces the crisis [https://fabryka-kart.eu/en/news/more\\_than\\_just\\_covid\\_board\\_games\\_industry\\_faces\\_the\\_crisis](https://fabryka-kart.eu/en/news/more_than_just_covid_board_games_industry_faces_the_crisis) (Haettu 13.11.2022)
- Goldman, A. I. (2018). Expertise. *Topoi*, 37, 3-10.  
<https://doi.org/10.1007/s11245-016-9410-3>
- Grenier, R. S. (2006). The Cyclical Nature of Expertise development.  
<https://eric.ed.gov/?id=ED518702>
- Hakkarainen, K., Palonen, T. & Paavola, S. (2002). Kolme näkökulmaa asiantuntijuuden tutkimiseen. *Psykologia*, 37(6), 448–464.
- Hakkarainen, K., Paavola, S. & Lipponen, L. (2003). Käytäntöyhteisöistä innovatiivisiin tietoyhteisöihin. *Aikuiskasvatus*, 23(1), 4–13.  
<https://doi.org/10.33336/aik.93451>

- Hakkarainen, K., Lallimo, J. & Toikka, S. (2012). Kollektiivinen asiantuntijuus ja jaetut tietokäytännöt. *Aikuiskasvatus*, 32(4), 246–256.  
<https://doi.org/10.33336/aik.94003>
- Isopahkala-Bouret, U. (2008). Asiantuntijuus kokemuksena. *Aikuiskasvatus*, 28(2), 84–93. <https://doi.org/10.33336/aik.93808>
- Jakonen, M. (2017). *Vastatieto – Tulevaisuuden asiantuntijuutta etsimässä*. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta.
- Kelly, S., Klézl, V., Israilidis, J., Malone, N. & Butler, S. (2021). Digital Supply Chain Management in the Videogames Industry: A Systematic Literature Review. *The Computer Games Journal*, 10, 19-40.  
<https://doi.org/10.1007/s40869-020-00118-0>
- Keskitalo, J. (2010). Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010* (s. 120–131). Suomen pelitutkimuksen Seura ry. <https://www.pelitutkimus.fi/aiemmat-vuosikirjat/vuosikirja-2010> (Haettu 17.11.2022)
- Kickstarter. (2022). All categories projects on earth sorted by most funded. [https://www.kickstarter.com/discover/advanced?woe\\_id=0&sort=most\\_funded&seed=2780589&page=5](https://www.kickstarter.com/discover/advanced?woe_id=0&sort=most_funded&seed=2780589&page=5) (Haettu 13.11.2022)
- Konieczny, P. (2017). Book Review: Stewart Woods, Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. *International Sociology*, 32(5), 671–673. <https://doi.org.ezproxy.jyu.fi/10.1177/0268580917725423a>
- Lave, E. & Wenger, E. (1991). *Situated learning – legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Nonaka, I. & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge-creating company: how Japanese companies create the dynamics of innovation*. Oxford University Press.
- Palonen, T. & Gruber, H. (2011). Satunnainen, rutiininomainen ja tietoinen osaaaminen. Teoksessa K. Collin, S. Paloniemi, H. Rasku-Puttonen & P. Tynjälä (toim.), *Luovuus, oppiminen ja asiantuntijuus* (s. 41–56). WSOYpro.

- Paloniemi, S, Rasku-Puttonen, H. & Tynjälä, P. (2011). Asiantuntijuudesta identiteettiin – Anneli Eteläpellon tutkimuspolkuja. Teoksessa K. Collin, S. Paloniemi, H. Rasku-Puttonen & P. Tynjälä (toim.), *Luovuus, oppiminen ja asiantuntijuus* (s. 13–37). WSOYpro.
- Patton, Q. M. (2002). *Qualitative research & evaluation methods* (3. uud. painos). Sage.
- Saari, M. (2007). *Uudet lautapelit*. BTJ Kustannus.
- Saari, M. (2018). *Löydä lautapelit*. Avain.
- Saastamoinen, A. (2022). *Lautapeliien historia*. Gaudeamus.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.
- Slack, J. (2019). Peanuts and promises – how board game designers get paid. <https://boardgamedesigncourse.com/how-designers-get-paid/> (Haettu 20.2.2023)
- Stegmaier, J. (2016). Kickstarter Lesson #173: The Hidden Job of Every Kickstarter Creator. <https://stonemaiergames.com/kickstarter-lesson-173-the-hidden-job-of-every-kickstarter-creator/> (Haettu 17.1.2023)
- Stegmaier, J. (2017). Board Game Supply Chain Basics. <https://stonemaiergames.com/board-game-supply-chain-basics/> (Haettu 13.1.2023)
- Stenros, J. & Waern, A. (2011). Games as activity: correcting the digital fallacy. Teoksessa M. Evans (toim.), *Videogames Studies: concepts, cultures, and communication* (s. 11-22). Brill. [https://doi.org/10.1163/9781848880597\\_003](https://doi.org/10.1163/9781848880597_003)
- Tinsman, B. (2018). Understanding the tabletop game industry. Games design workshop. <https://www.gamedesignworkshop.com/understanding-the-tabletop-game-industry> (Haettu 15.11.2022)
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.
- Tyni, H. (2020). Double Duty: Crowdfunding and the Evolving Game Production Network. *Games and Culture*, 15(2), 114-137. <https://doi.org.ezproxy.jyu.fi/10.1177/1555412017748108>
- Tynjälä, P. (2008). Perspectives into learning at the workplace. *Educational Research Review*, 3(2), 130-154. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2007.12.001>

Tynjälä, P. (2011). Asiantuntijuuden kehittämisen pedagogiikkaa. Teoksessa K. Collin, S. Paloniemi, H. Rasku-Puttonen & P. Tynjälä (toim.), *Luovuus, oppiminen ja asiantuntijuus* (s. 79–95). WSOYpro.

Tynjälä, P., Virtanen, A., Klemola, U., Koistiainen, E. & Rasku-Puttonen, H. (2016). Developing social competence and other generic skills in teacher education: applying the model of integrative pedagogy. *European Journal of Teacher Education*, 39(3), 368-387.

<https://doi.org/10.1080/02619768.2016.1171314>

Tynjälä, P., Virtanen, A. & Helin, J. (2020). Työelämäpedagogisia malleja. Teoksessa A. Virtanen, J. Helin, P. Tynjälä (toim.), *Työelämäpedagogiikka korkeakoulutuksessa* (s. 15–21). Jyväskylän Yliopisto: koulutuksen tutkimuslaitos.

<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/73068>

Wachs, J. & Vedres, B. (2021). Does crowdfunding really foster innovation? Evidence from the board game industry. *Technological Forecasting & Social Change*, 168, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120747>

## LIITTEET

### LIITE 1. LAUTAPELIALAN ASIANTUNTIJUUS -TEEMAHAASTATTELURUNKO

#### Taustatiedot

- Tutkittavan ikä ja sukupuoli?
- Mikä on korkein suorittamasi koulutusaste?
- Miten pitkään olet harrastanut lautapeliä pelaamista?
- Miten kauan olet tehnyt lautapeleihin liittyvää työtä / muuta lautapeleihin liittyvää palkallista tai palkatonta toimintaa, joka ei ole ainoastaan pelaamista?
- Kerro lyhyesti mitä lautapeleihin liittyvä työsi on.

#### Lautapelialan asiantuntijuuden rakentuminen - osaaminen, tiedot, taidot ja kokemus

1. Mitä osaamista sinulla on lautapelialasta?
2. Millaista osaamista sinulta vaaditaan lautapelialan asiantuntijana?
3. Mitkä tiedot ja aihepiirit ovat sinun asiantuntijuutesi kannalta tärkeimpiä?
4. Millä tavoin oma asiantuntijuutesi on muodostunut? Miten, missä ja milloin olet oppinut osaamasi ja tietämäsi?

#### Lautapelialan asiantuntijuuden kehittäminen

5. Miten kehität omaa osaamistasi?
6. Millaisia keinoja lautapelialan asiantuntijuuden hankkimiseen ja kehittämiseen on mielestäsi olemassa?
7. Mikä motivoi sinua oppimaan lisää lautapeleistä?
8. Millainen on ollut muiden ihmisten merkitys asiantuntijuutesi (esim. pelikavereiden, kollegoiden tai muiden harrastajien välillä käydyt keskustelut)?

#### Lautapelialan asiantuntijuuden näyttäytyminen

9. Miten asiantuntijuutesi näyttäytyy muille ihmisille? Mikä kertoo muille ihmisille siitä, että sinä olet asiantuntija?
10. Millaisia haasteita olet kohdannut asiantuntijana?
11. Miten suomalainen lautapeliala eroaa kansainvälisestä?
12. Mitkä tekijät mielestäsi erottavat asiantuntijan harrastajasta?

Mitään muuta mitä haluaisit vielä kertoa lautapelialan asiantuntijuudesta?