

Lautapelaamaan
2016
Kävijäkyselyn
tulokset

1 Johdanto

Suomen lautapeliseura ry järjesti 11.11.–14.11.2016 Lautapelaamaan-tapahtuman Helsingin Kaapelitehtaalla. Tapahtuma oli kävijöille maksuton, joten tarkka kävijämäärä ei ole järjestäjien tiedossa. Tunneittain tehdyn kävijälaskennan perusteella kävijähuippu saavutettiin lauantaina, jolloin sisällä tiloissa oli 263 ihmistä. Kaiken kaikkiaan tapahtuman arvioidaan tavoittaneen yli 300 eri ihmistä.

Tapahtuman jälkeen seura järjesti kävijäkyselyn johon saatiin 63 vastausta. Kysely tavoitti noin viidesosan tapahtumaan osallistuneista henkilöistä. Tässä dokumentissa käydään lävitse tarkemmin tapahtumaa kävijäkyselyn vastausten, lainaustilastojen ja kävijäseurannan näkökulmasta. Kysely jakautui kahteen osaan, taustatietojen selvittämiseen ja itse tapahtumaan liittyviin kysymyksiin.

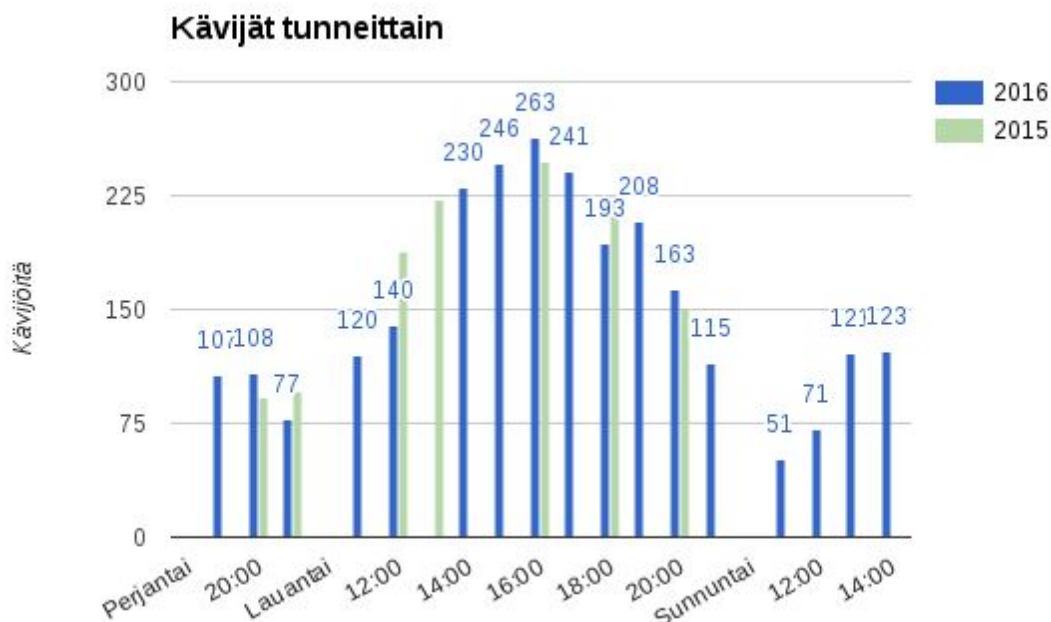
Vastausten perusteella tapahtuman kävijät ovat useimmiten iältään 31–40-vuotiaita, sukupuoleltaan miehiä sekä asuinkunnaltaan pääkaupunkiseutulaisia. Suurin osa kävijöistä ei osallistu pelikerhoihin mutta suurin osa on seuran jäseniä. Isoin osa kävijöistä on harrastanut lautapelaamista 10 vuotta tai enemmän ja omistaa n. 35–110 lautapeliä. Suurin osa kävijöistä ostaa vuosittain noin kymmenen peliä. Suurin osa kävijöistä on Facebook-käyttäjiä ja eniten on tykätty Eclipsestä.

Vastausten perusteella tapahtumalle olisi tilausta nykyisessä muodossaan ilman Essen-uutuuksia ja ilman mitään muuta seuran järjestämää ohjelmaa kuin vapaata pelaamista.

Suurimmat parantamisen varat ovat tiedottamisessa sekä ennen tapahtumaa että tapahtuman aikana.

1 Johdanto	1
2 Kävijätilastot	4
3 Kävijäkysely - taustatiedot	6
3.1 Sukupuoli	6
3.2 Ikä	8
3.3 SLS-jäsenyyys	10
3.4 Osallistutko seuran pelikerhojen toimintaan?	11
3.5 Lähin kaupunki	12
3.6 Montako lautapeliä ostat vuodessa?	13
3.7 Kuinka monta peliä omistat?	14
3.8 Kuinka kauan olet harrastanut?	15
3.9 Mikä on lempipelisi?	16
3.10 Sosiaalinen media	17
3.11 Tyypillinen kävijä	17
4 Kävijäkysely - tapahtumatiedot	18
4.1 Montako kertaa olet käynyt Lautapelaamaan tapahtumassa?	18
4.2 Tulisitko uudestaan?	19
4.3 Suosittelisitko kavereille?	20
4.4 Minä päivinä kävit tapahtumassa?	20
4.5 Mistä kuulit tapahtumasta?	21
4.6 Mistä haluaisit kuulla tapahtumasta?	22
4.7 Pelasitko pelikirjaston pelejä?	23
4.8 Yhteistyö ja tarjoukset	24
4.9 Pitäisikö seuran ostaa Essenin uutuuspelejä?	25
4.10 Ostitko tapahtumassa pelejä?	25
4.11 Osallistuitko pelifirmojen esittelyihin?	26
4.12 Mitä pelifirmoja haluaisit tapahtumaan?	26
4.13 Mitä haluaisit pelifirmojen tekevän tapahtumassa	26
4.14 Mitä ohjelmaa haluaisit tapahtumaan?	27
4.15 Vaikuttaisiko maksullisuus osallistumiseesi?	27
4.16 Mitä tapahtuma saisi maksaa?	28
4.17 Osallistuitko työvoimana	28
4.18 Miten työvoimaa pitäisi palkita?	29
4.19 Kävitkö tapahtumassa yksin?	30
4.20 Mitä lapsille suunnattua tapahtumassa pitäisi olla?	30
4.21 Kävitkö GameXpossa?	31
4.22 Pitäisikö seuran jatkossa osallistua GameXpoon?	31
4.23 Kouluarvosana tapahtumalle	31
5 Johtopäätökset	32

2 Kävijätilastot



Kaavio 1. Kävijävertailu 2015 - 2016

Kuten vuoden 2016 kävilaskenta, myös vuoden 2015 kävijälaskenta perustui ajoittain tehtävään manuaaliseen kävijälaskentaan. Vuonna 2016 laskenta oli järjestelmällisempää. Laskennan perusteella kävijämäärä oli vuonna 2016 suurin piirtein samaa luokkaa kuin vuonna 2015. Lauantai oli molempina vuosina vilkkein päivä. Tilastojen perusteella voisi sanoa, että vuoden 2015 kävijämäärä ylitettiin vuonna 2016 parilla kymmenellä sekä perjantaina että lauantaina. Voidaan olettaa, että kävijämäärää rokotti molempina vuosina tapahtumaviikonlopun sunnuntaille osunut isänpäivä, sekä se, ettei Kaapelitehtaalla ollut minään tapahtumapäivänä rinnakkaista tapahtumaa Kaapelitehtaan suurimmassa hallissa, Merikaapelihallissa.

	2016	2015
Perjantai	HIÖ	
19:00	107	
20:00	108	92
22:00	77	96
Lauantai	HIÖ	
11:00	120	
12:00	140	188
13:00		222

14:00	230	
15:00	246	
16:00	263	247
17:00	241	
18:00	193	222
19:00	208	
20:00	163	151
22:00	115	
Sunnuntai	Hlö	
11:00	51	
12:00	71	
13:00	121	
14:00	123	

Taulukko 1. Kävijälaskenta

Vuonna 2014 tapahtuma järjestettiin myös Kaapelitehtaalla, mutta vain yhdessä hallissa, Puristamossa, joka *valui* ylitse ja aiheutti vuonna 2015 siirtymisen kahden hallin (Puristamo ja Valssaamo) käyttämiseen. Vuonna 2014 halli valittiin edellisen vuoden 2013 Suvilahden Kattilahallin jälkeen loogisena ratkaisuna "tyhjyyden" aiheuttamaan ongelmaan. Vuonna 2014 ja 2013 kävijäseurantaa ei tehty ja olisi ollut mielenkiintoista tietää kuinka paljon Puristamon ylivuotoon 2014 vaikutti samana vuonna Merikaapelihallissa ollut katuruokafestivaali.

Silmämääräisesti arvioiden lauantain ruuhkahuipun aikaan sekä Valssaamo että Puristamo olivat tänä vuonna *täynnä*.

Jos kävijäkyselyn vastaajista poimitaan perjantaina muttei lauantaina käyneiden osuus 27% sekä vain sunnuntaina käyneiden osuus 11% ja käytetään näitä arvioimaan *uniikkien* kävijöiden lukumäärää viikonlopun aikana, voidaan olettaa että tapahtumassa kävi ainakin $263+30+14=307$ *uniikkia* kävijää.

3 Kävijäkysely - taustatiedot

Tässä luvussa käydään lävitse kysymys kerrallaan kävijäkyselyn kysymyksiä ja niiden vastauksia. Kyselyssä oli kaksi osaa: taustatieto- ja tapahtumaosat.

3.1 Sukupuoli

Suomen lautapeliseura ry on ikään, rotuun, uskoon ja sukupuoleen katsomaton yhdistys, jonka pääsääntöinen rahoitusmuoto ovat lahjoitukset sekä jäsenmaksut. Erilaiset yleishyödylliset tahot ovat kiinnostuneita rahaa myöntäessään kohdeyleisön iästä ja sukupuolesta. Sukupuoli on lähinnä kiinnostava tekijä ainoastaan osoitettaessa, että Seuran toiminta pyrkii sukupuoliriippumattomuuteen.

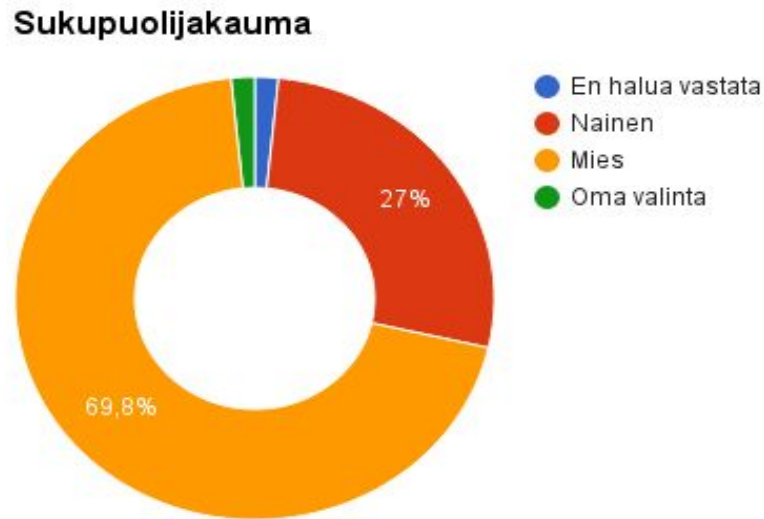
Sosiaalisen median myötä sukupuoli-identiteetti on tullut entistä aremmaksi kyselykohteeksi ja ollakseen tasa-arvoisia ovat isoimmat sosiaalisen median toimijat ottaneet käyttöön useampia sukupuolitermejä. Facebookissa sukupuoli-identiteettiä kuvaavia termejä on yli 71⁽¹⁾ ja Google+ :ssa⁽²⁾ rajoittamaton määrä. Kyselyä varten valittiin kaksi lisävalintamahdollisuutta kattamaan erilaisten sukupuoli-identiteettien kirjo, nämä olivat: "Oma valinta" ja "En halua vastata". Vastausten perusteella (Taulukko 2.) nämä olivat kutakuinkin tarpeettomia.

Sukupuoli	Ensikertalainen	Konkari	Kaikki
En halua vastata		1	1
Nainen	6	11	17
Mies	8	36	44
Oma valinta	1		1
Yhteensä	15	48	63

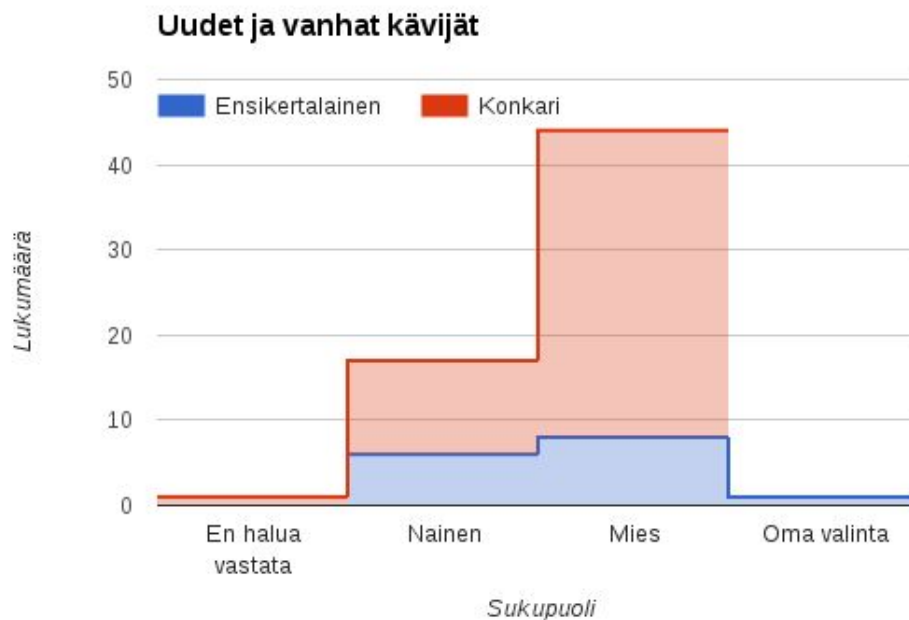
Taulukko 2. Sukupuoli

Taulukossa 2. "*Ensikertalainen*" tarkoittaa henkilöä, joka vieraili ensimmäistä kertaa tapahtumassa ja "*Konkari*" tarkoittaa henkilöä, joka on vieraillut tapahtumassa aikaisempinakin vuosina. Kävijäkyselyn perusteella voidaan todeta, että tyypillisimmillään tapahtuman kävijä on mies (Kaavio 2), vaikkakin uusissa vieraisissa sukupuolijakauma tasoittuu (Kaavio 3).

1) <http://www.telegraph.co.uk/technology/facebook/10930654/Facebooks-71-gender-options-come-to-UK-users.html>

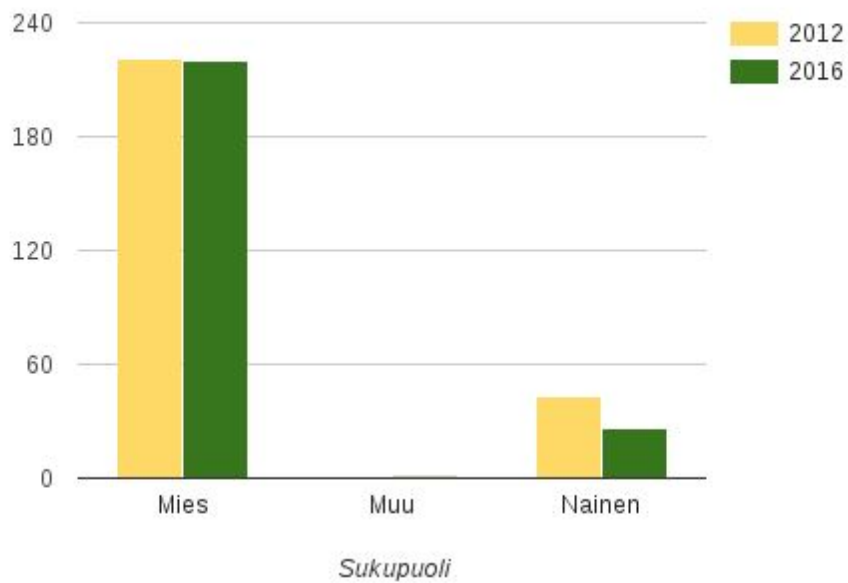


Kaavio 2. Sukupuolijakauma



Kaavio 3. Sukupuolijakauma ensikertalaiset ja konkarit

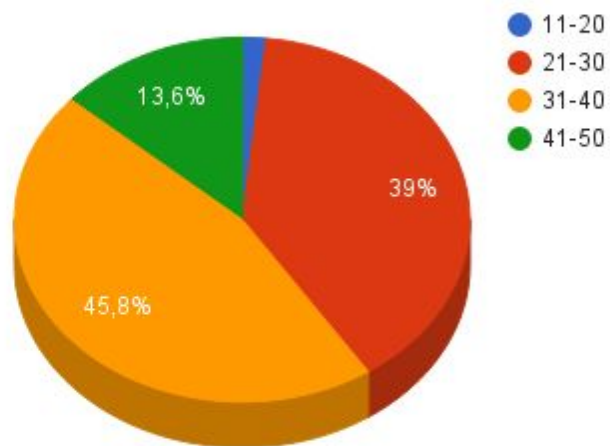
Sukupuolijakaumassa (Kaavio 2) on kuitenkin ilahduttavaa se, että tapahtumakyselyyn vastanneiden muiden kuin miesten osuus on merkittävästi suurempi kuin jäsenkyselyihin 2012 ja 2016 vastanneiden vastaava osuus (Kaavio 4).



Kaavio 4. Sukupuoli jäsenkyselyissä 2012 ja 2016

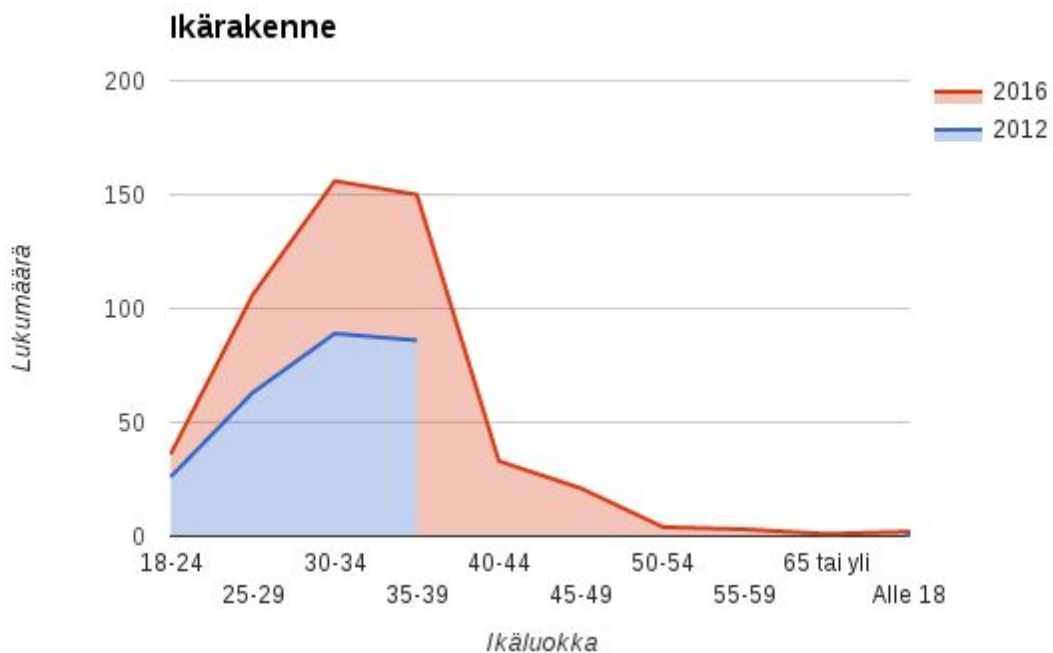
3.2 Ikä

Kävijöiden ikärakenne



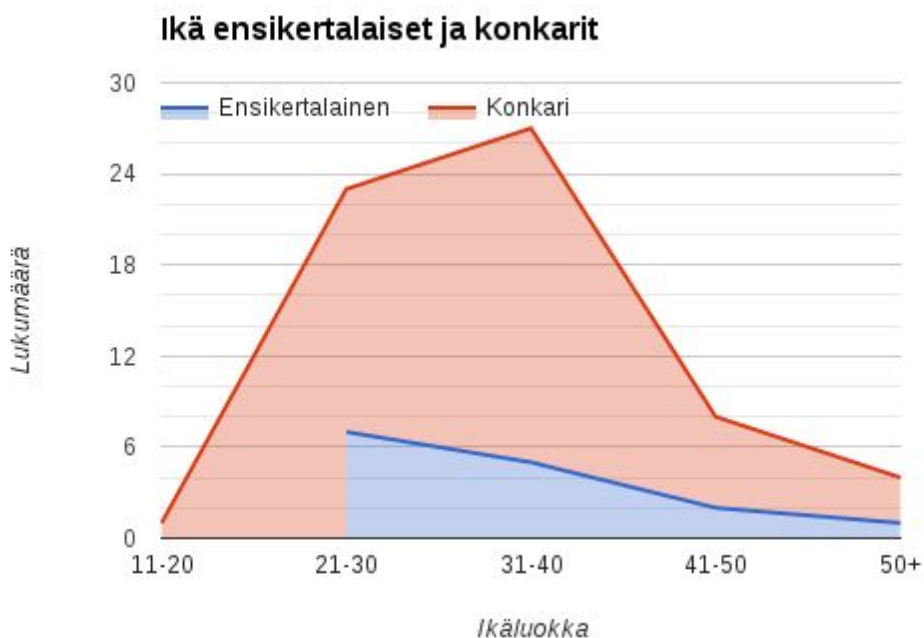
Kaavio 5. Kävijöiden ikärakenne

Suurin osa tapahtuman kävijöistä oli 31–40-vuotiaita, mikä on hyvin linjassa jäsenistön ikärakenteeseen jäsenkyselyiden 2012 ja 2016 perusteella (Kaavio 6).



Kaavio 6. Ikärakenne jäsenkyselyissä 2012 ja 2016

Tutkittaessa ensikertalaisten ikää suhteessa konkarien ikään (Kaavio 7) havaitaan, että ikäluokka 21–30 on paremmin edustettuna ensikertalaisten joukossa.



Kaavio 7. Ikä, ensikertalaiset ja konkarit

3.3 SLS-jäsenyys

Vastaajilta kysyttiin ovatko he Suomen lautapeliseuran jäseniä. Yli puolet vastanneista oli seuran jäseniä (Taulukko 3 ja kaavio 8).

Jäsen	Ensikertalainen	Konkari	Lkm
Kyllä	7	14	42
En	8	34	21
Yhteensä	15	48	63

Taulukko 3. SLS-jäsenyys



Kaavio 8. SLS-jäsenyys

Seuralla oli 14.10.2016 490 maksanutta jäsentä, joten jos arvioidaan, että uniikkien vierailijoiden lukumäärä viikonlopun aikana oli noin 300 henkeä, niin voidaan arvioida että heistä 67%, eli 200, oli jäseniä. Näin ollen tapahtuma tavoitti 41% seuran jäsenistä.

Se mikä tekee edellisestä havainnosta murheellisen on tosiasia, että perjantaina 11.11.2016 tapahtumassa järjestettiin seuran syyskokous, jossa valittiin hallitus vuodelle 2017, sekä hyväksyttiin toimintasuunnitelma ja talousarvio vuodelle 2017. Kokoukseen osallistui 10 henkeä, kun samalla tavalla laskemalla jäseniä oli tilassa 71! Ehkä tähän voi vain todeta, että jäsenistön luottamus hallitukseen on kova.

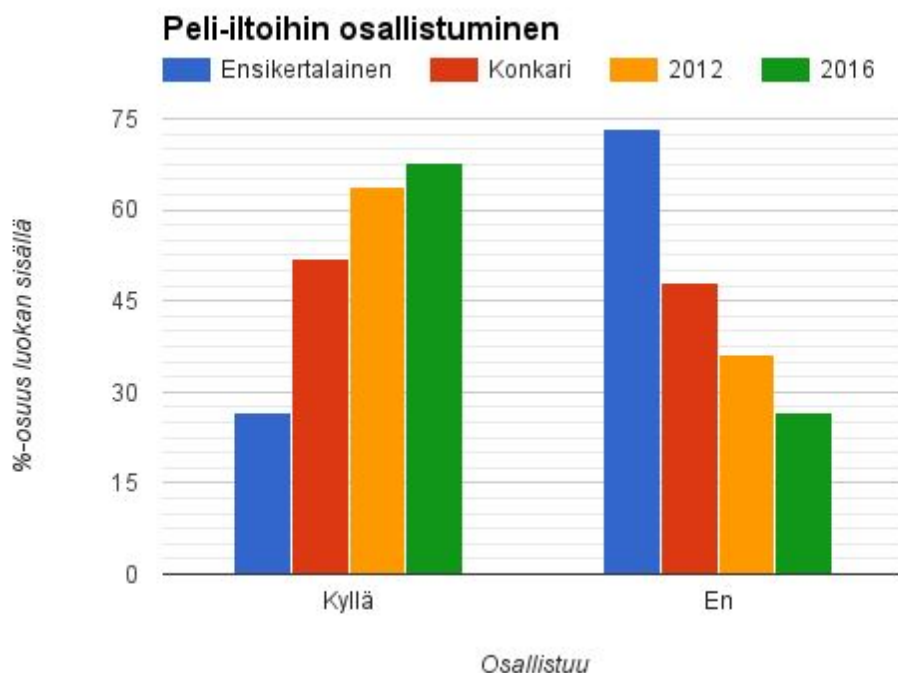
3.4 Osallistutko seuran pelikerhojen toimintaan?

Kysymys oli muotoiltu muotoon: "Osallistutko seuran pelikerhojen peli-iltoihin?"

Pelikerhot	Ensikertalainen	Konkari	Lkm
Kyllä	4	25	29
En	11	23	34

Taulukko 4. Peli-iltoihin osallistuminen

Taulukosta 4 voidaan vetää se johtopäätös, että tapahtumatuotanto on tärkeä osa seuran toimintaa, sillä yli puolet vastaajista ei osallistu lainkaan pelikerhojen peli-iltoihin. Konkareista osallistuu toki suurempi osuus kuin ensikertalaisista (Kaavio 9).



Kaavio 9. Peli-iltoihin osallistuminen

Jäsenkyselyssä 2012 kysyttiin pelaamisesta pelikerhoissa, kaaviosta 9 toisaalta nähdään, että pelikerho-osallistuminen on jäsenistössä yleisempää kuin tapahtuman konkarien joukossa. Jäsenkyselyyn 2012 vastanneista 64% pelaa jossakin pelikerhossa ja konkareista vain 52%. Kaaviosta 9 myös näkee, että pelikerhojen suosio on kasvanut jäsenistössä neljässä vuodessa.

3.5 Lähin kaupunki

Toisin kuin jäsenkyselyissä 2012 ja 2016 olimme kiinnostuneita tapahtumavieraiden lähimmistä kaupungeista, emme maakunnista. Kaupunki on kiinnostava ajatellen liikenneyhteyksiä tapahtumapaikalle ja tapahtumapaikan saavuttamista. Vastauksista ei kuitenkaan voi tehdä suuria johtopäätöksiä, sillä tapahtuman sijainti Helsingissä suosii luonnollisesti helsinkiläisiä vieraita. Kaupungit löytyvät taulukosta 5.

Kaupunki	Lkm
HELSINKI	23
ESPOO	7
TAMPERE	7
TURKU	5
VANTAA	5
EI VASTAUSTA	4
HYVINKÄÄ	3
JYVÄSKYLÄ	2
HÄMEENLINNA	1
KAARINA	1
KERAVA	1
KUOPIO	1
MÄNTSÄLÄ	1
PORI	1
SOMERO	1
VAASA	1

Taulukko 5. Vastaajaa lähin kaupunki

Yksi vastaajista ilmoitti kaksi kaupunkia lähimmiksi kaupungeikseen. Taulukossa 6 on jäsenistön jakautuminen maakunnittain 2012 ja 2016 jäsenkyselyjen perusteella.

Vertailun vuoksi olisi erittäin mielenkiintoista nähdä Tracon Hitpointin kävijöiden kotikaupunkitilastot!

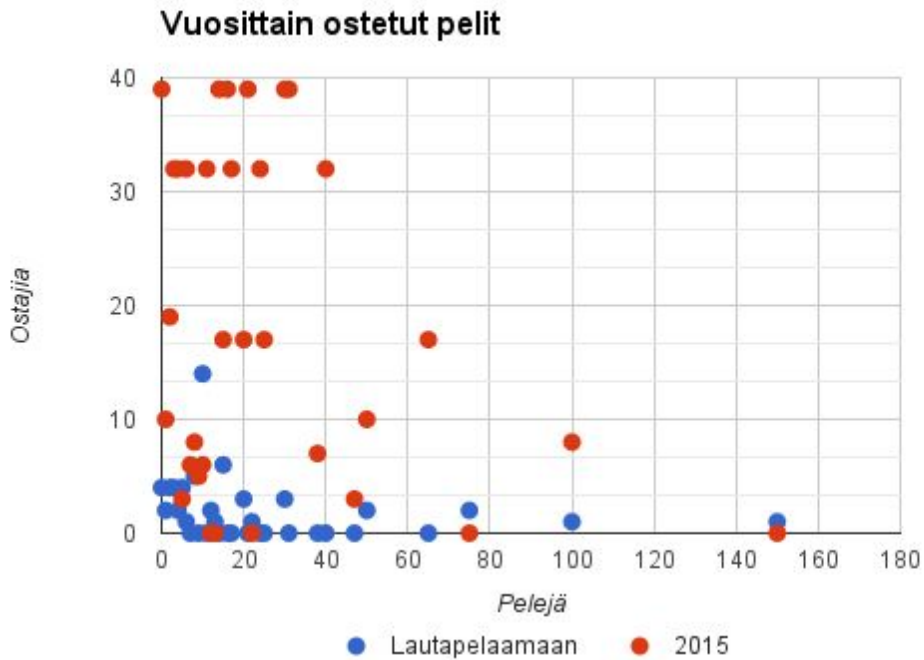
Maakunta	2016	2012
Etelä-Karjala	3	2
Etelä-Pohjanmaa	1	1
Kanta-Häme	3	2
Keski-Pohjanmaa	3	1
Keski-Suomi	12	19
Kymenlaakso	2	1
Lappi	2	2
Pirkanmaa	26	30
Pohjanmaa	5	5
Pohjois-Karjala	9	8
Pohjois-Pohjanmaa	5	8
Pohjois-Savo	25	15
Päijät-Häme	7	8
Satakunta	5	8
Ulkomailla Euroopan ulkopuolella	1	
Ulkomailla Euroopassa	2	
Uusimaa	110	125
Varsinais-Suomi	26	28

Taulukko 6. Jäsenten maakunnat 2012 ja 2016

3.6 Montako lautapeliä ostat vuodessa?

Vastauksien tarkkuudesta päätellen vastaajat eivät erityisesti kiinnitä ostamiensa pelien lukumäärään huomiota. Suurin vastausväli oli vastaajalla, joka ilmoitti ostavansa vuodessa 100–200 peliä. Tilastoja laskettaessa vastausvälit on käsitelty keskiarvoina, esimerkiksi edellä mainittu väli 100–200 väliä näkyy tilastossa pistelukuna 150 peliä. Tällä menetelmällä normitetuista luvuista saadaan laskemalla **keskiarvoksi kuusitoista peliä ja moodiksi kymmenen peliä**. Vuositasolla ostettujen pelien lukumääräksi saadaan 1035 peliä. Jos arvio lautapelin keskihinnaksi olisi 20 €, olisivat kyselyn vastaajien peliostot arvoltaan noin 20 700 € vuodessa.

Pelien ostamisesta kysyttiin myös 2012 ja 2016 keväällä, jolloin kysely kohdistui vuoteen 2015. Vuoden 2012 raportissa ostot on jaettu koti- ja ulkomaisiin ostoihin ja raportti on muodossa, josta lukujen hyödyntäminen on vaikeaa. Kaaviossa 10 on siksi verrattu tapahtuman vastaajien ostoja ainoastaan keväällä kysytyihin ostoihin.



Kaavio 10. Vuosittaiset peliostot

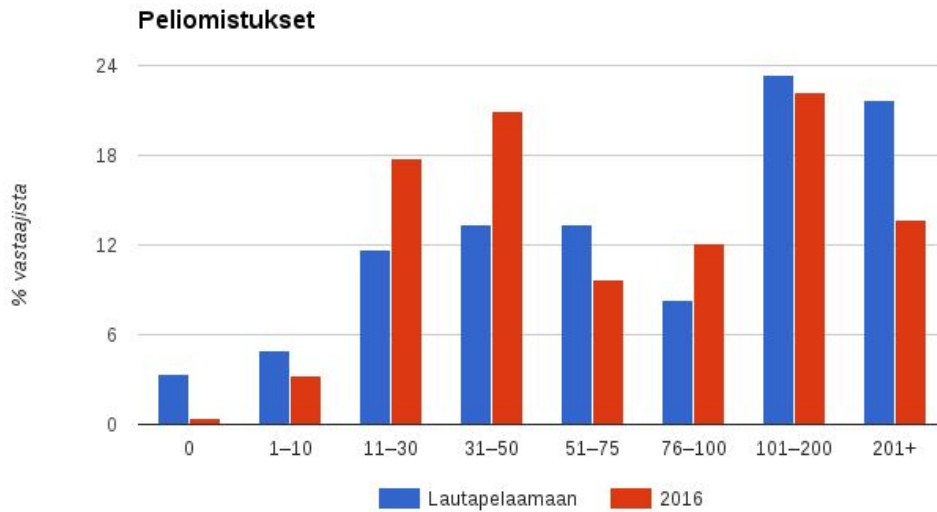
3.7 Kuinka monta peliä omistat?

Peliomistusten määrää kysyttiin avoimena kysymyksenä, mikä tuotti lukuja välillä 0–1500. Jakamalla avustukset neljään luokkaan (Taulukko 7), saadaan, että ylin neljännes vastaajista omistaa vähintään 215 peliä!

Pelejä	Omistajia
0-35	15
36-107	22
110-200	13
215-1500	13

Taulukko 7. Peliomistukset neljännyksittäin

Omistettujen pelien lukumäärää kysyttiin myös keväällä 2016, mutta silloin vastaukset oli rajattu ennalta määrättyihin luokkiin. Kaaviossa 11 on vertailtu kävijäkyselyn ja seuran jäsenten omistuksia keväältä 2016.



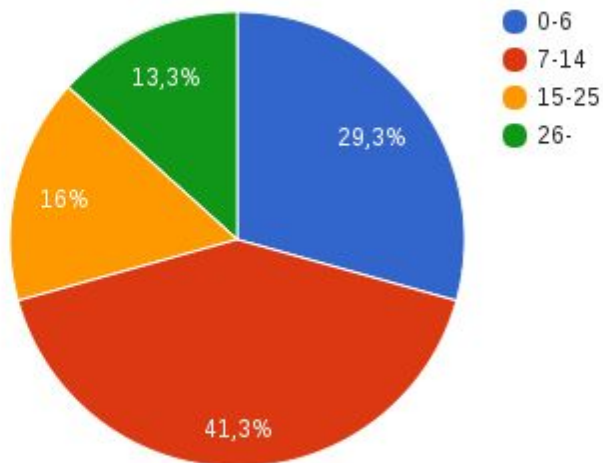
Kaavio 11. Lautapelaamaan kävijöiden peliomistukset vs seuran jäsenet keväällä 2016

3.8 Kuinka kauan olet harrastanut?

Tyypillisimmillään vastaaja on harrastanut lautapelejä 10 vuotta. Harrastusvuosien keskiarvo on noin neljätoista vuotta. Vuonna 2006 julkaistuista harrastajien peleistä suosituin (BGG¹⁾ on edelleen Through the Ages: A Story of a Civilization, mutta se tuskin selittää 10 vuoden harrastuneisuutta. 41,3% vastaajista on harrastanut lautapelaamista 7–14 vuotta (Kaavio 12).

1) BGG eli BoardGameGeek on internetin suosituin ja suurin lautapelaaiheinen sivusto osoitteessa www.boardgamegeek.com

Harrastuneisuus vuosissa



Kaavio 12. Harrastuneisuus vuosissa

3.9 Mikä on lempipelisi?

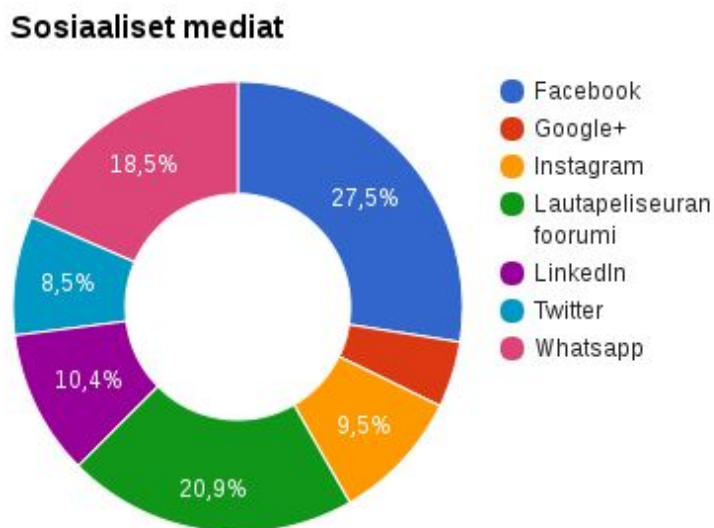
Vastaajien ehdoton lempipeli on "En osaa sanoa/Ei vastausta", mutta nimetyistä peleistä suosituin oli Eclipse neljällä äänellä. Useamman kuin yhden vastauksen saaneet pelit löytyvät taulukosta kahdeksan. Kaiken kaikkiaan 33 eri peliä sai yhden vastauksen.

Peli	Lkm
ECLIPSE	4
BATTLESTAR GALACTICA	3
CARCASSONNE	2
CASTLES OF MAD KING LUDWIG	2
COSMIC ENCOUNTER	2
FIVE TRIBES	2
IMPERIAL ASSAULT	2
MAGE KNIGHT	2
POWER GRID	2
SPACE ALERT	2
THROUGH THE AGES	2

Taulukko 8. Lempipelit

3.10 Sosiaalinen media

Ylivoimaisesti suosituin sosiaalinen media oli Facebook, jota käyttää 92 % vastaajista. Lautapeliseuran foorumia käyttää 70 % vastaajista. Medioiden keskinäiset koko-osuudet on esitetty kaaviossa 12.



Kaavio 12. Sosiaalisten medioiden käyttöosuudet

3.11 Tyypillinen kävijä

Vastausten perusteella tapahtuman kävijät ovat useimmiten iältään 31–40-vuotiaita, sukupuoleltaan miehiä sekä asuinkunnaltaan pääkaupunkiseutulaisia. Suurin osa kävijöistä ei osallistu pelikerhoihin mutta suurin osa on seuran jäseniä. Isoin osa kävijöistä on harrastanut lautapelaamista 10 vuotta tai enemmän ja omistaa n. 35–110 lautapeliä. Suurin osa kävijöistä ostaa vuosittain noin kymmenen peliä. Suurin osa kävijöistä on Facebook-käyttäjiä ja eniten on tykätty Eclipsestä.

4 Kävijäkysely - tapahtumatiedot

Tapahtuma on järjestetty ainakin vuodesta 2005 Helconin nimellä ja vuodesta 2011 nimellä Lautapelaamaan. Tapahtuma on muuttanut ajan saatossa muotoaan pienestä sisäpiirin tapahtumasta – joka järjestettiin tyypillisimmin Suomen lähetysseuran salissa – isoksi avoimeksi ja maksuttomaksi joukkotapahtumaksi, joka on järjestetään tyypillisimmin kahdessa hallissa Kaapelitehtaalla.

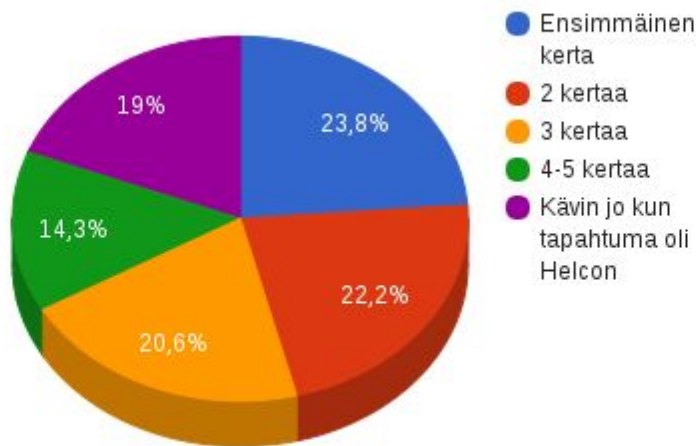
Tapahtuman ajankohta on pyritty sijoittamaan samalla riittävän lähelle ja riittävän kauaksi Essenin pelimessuista (SPIEL), jotta messuilla julkaistut pelit ovat vielä kävijöille vielä uusia ja jotta Essenistä palaavat seuran jäsenet ovat ehtineet kotiutua peliensä kanssa.

Tapahtumassa on kokeiltu erilaisia ohjelmaformaatteja, mutta viimeisen neljän vuoden aikana on nähty, että turnaukset eivät ole osallistujamääriltään olleet menestyksiä (Agricolan SM keräsi 8 osanottajaa vuonna 2016) ja hallien koon ja taustametelin takia puheohjelmat ovat tuhoontuomittuja ilman erillisen tilan vuokraamista tähän käyttöön. Erillisten puhetilojen vuokraaminen ei ole ollut taloudellisesti mahdollista sitten vuoden 2011.

Kävijäkyselyn yksi tavoitteista oli selvittää mitä kävijäodotukset tapahtuman sisällölle ovat, vai riittääkö jatkossa että on tila ja pelejä.

4.1 Montako kertaa olet käynyt Lautapelaamaan tapahtumassa?

Kävijäosuudet



Kaavio 13. Kävijäosuudet

Kyselyn vastaajista suurin osa oli käynyt tapahtumassa aiemminkin. 24 % vastaajista oli ensikertalaisia. 67 % vastaajista oli käynyt kolme kertaa tai alle. Lähes viidesosa (19%) vastaajista oli käynyt tapahtumassa jo kun sen nimi oli Helcon.

4.2 Tulisitko uudestaan?

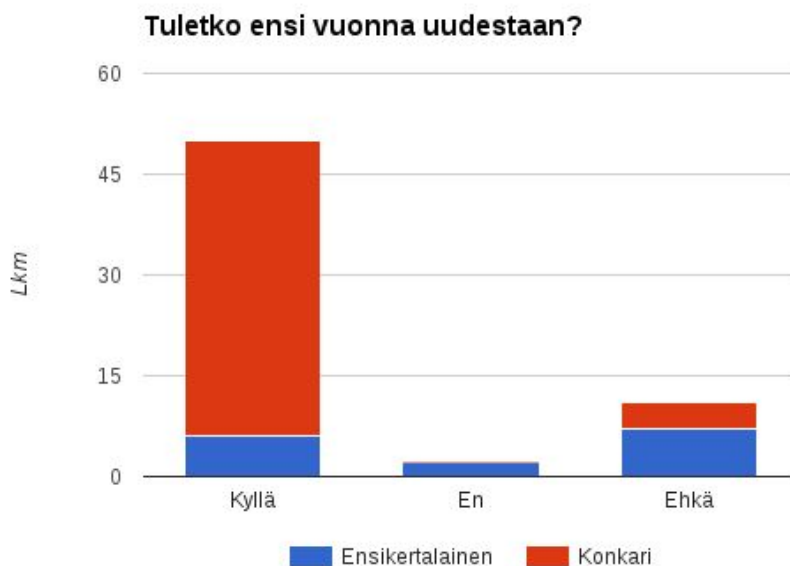
Tässä kohtaa kysymyksenasettelua olisi ollut hyvä tarjota vapaa vastausmuoto selittämään vastauksia "En" ja "Ehkä". Toinen "En" vastaajista on antanut tapahtumalle arvosanan 7, sekä todennut, että voisi joskus osallistua tapahtumaan työvoimana. Toinen "En" on antanut arvosanan 6, joten selkeästikin hän on ollut tavalla taikka toisella tyytymätön tapahtumaan. Molemmat "En"-vastaajat ovat ensikertalaisia, miehiä ja pääkaupunkiseudun ulkopuolelta.

Myös "Ehkä"-vastaajista (11 kpl) suurin osa on ensikertalaisia, mutta heistä kaikki ovat kuitenkin valmiita suosittelemaan tapahtumaa kavereilleen. Tästäkin joukosta kaikki, kahta lukuun ottamatta, ovat pääkaupunkiseudun ulkopuolelta. Suurin osa "ehkä"-vastaajista on myös miehiä; seitsemän neljästä "ehkä"-vastaajasta on miehiä.

Konkarien joukossa tapahtuma edelleen oli se mitä haluttiinkin (Taulukko 9, kaavio 14).

Tuletko uudestaan ensi vuonna	Kaikki	Ensikertalainen	Konkari
Kyllä	50	6	44
En	2	2	0
Ehkä	11	7	4

Taulukko 9. Tuletko uudestaan ensi vuonna?



Kaavio 14. Tuletko ensi vuonna uudestaan?

4.3 Suosittelisitko kavereille?

Jälleen kysymyksen asettelussa olisi ollut hyvä antaa mahdollisuus selittää vastaustaan. Konkareista 100 % on valmis suosittelemaan tapahtumaa ja ainoastaan edellisen kohdan kaksi ensikertalaista eivät suosittele tapahtumaa.

4.4 Minä päivinä kävit tapahtumassa?

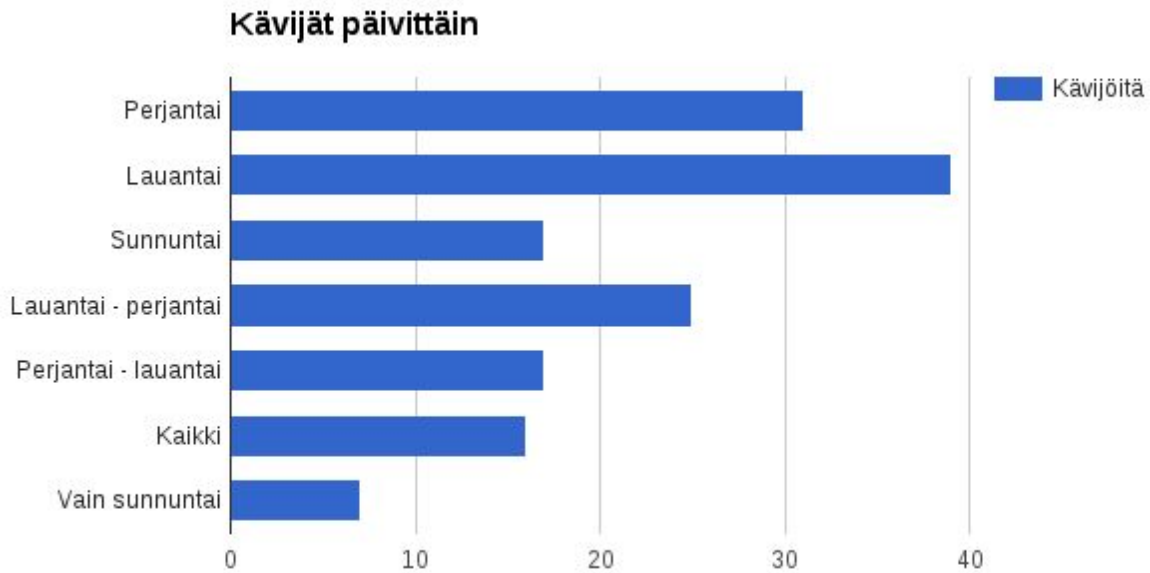
62 % kyselyyn vastanneista kävi tapahtumassa lauantantaina, toiseksi suosituin päivä oli perjantai 49 % ja isänpäivä houkutti vain 27 % vastaajista.

Minä päivinä kävit	Kävijöitä	%
Perjantai	31	49
Lauantai	39	62
Sunnuntai	17	27
Lauantai - perjantai	25	40
Perjantai - lauantai	17	27
Kaikki	16	25
Vain sunnuntai	7	11

Taulukko 10. Kävijät päivittäin

Tämän kysymyksen vastausten tulkinta on vähän vaikeaa asettelussa tehdyn virheen takia. Kysymykseen oli sallittua vastata useampaan kohtaan, josta seuraa että vastausten summa ei ole kaikkien vastaajien lukumäärä, kuten taulukosta 10 näkyy. Rivi "Lauantai - perjantai" tarkoittaa kävijöitä, jotka kävivät lauantaina, mutta eivät käyneet perjantaina. Vastaavasti rivi "Perjantai - lauantai" tarkoittaa kävijöitä, jotka kävivät perjantaina mutta eivät lauantaina ja "Vain sunnuntai"-rivillä ovat kävijät, jotka kävivät ainoastaan sunnuntaina.

Kaaviosta 15 nähdään, että suosituin päiväyhdistelmä oli perjantai ja lauantai.



Kaavio 15. Kävijät päivittäin

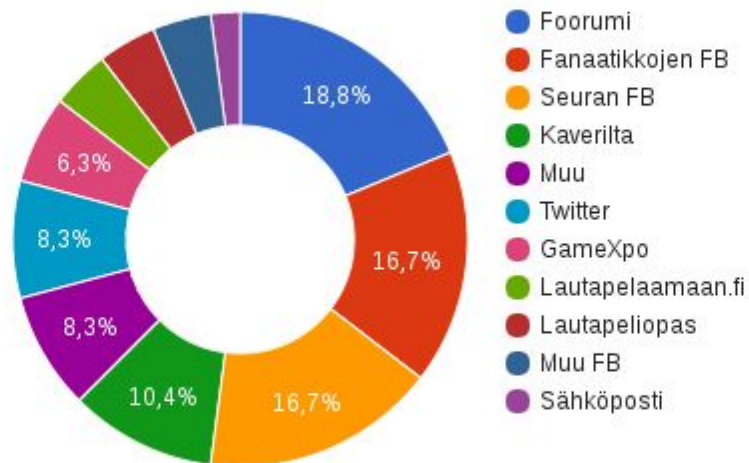
4.5 Mistä kuulit tapahtumasta?

Kysymyksellä haluttiin arvioida erilaisten ilmoitusten tavoittavuutta. Parhaiten tieto oli levinnyt foorumilla (14 % vastaajista) ja Facebookin kautta (13 % vastaajista). Seuran FB:a näyttävät seuraavan samat ihmiset kuin Lautapelifanaatikkojenkin FB:a. Tarkemmat osuudet näkyvät kaaviosta 16.

Jatkossa kannattaa mainostaa tapahtumaa edelleen foorumilla, mutta panostaa erityisesti FB- ja Twitter-mainontaan. Tapahtuman omat verkkosivut toimivat todennäköisesti jatkossa enemmänkin sitouttajina ja varsinaisen tapahtumatiedon hakemisessa. Useampi vastaaja moitti tiedotusta siitä, että verkkosivut päivittyivät myöhään eikä tapahtuman ajankohta ollut aikaisemmin tiedossa.

Jatkossa tapahtuman verkkosivut pitää päivittää heti, kun tiedetään tapahtuman ajankohta ja paikka. Oikean sosiaalisen median markkinoinnin kannalta sivut ovat jopa todennäköisesti foorumia tärkeämpi kohde.

Mistä kuulit tapahtumasta?



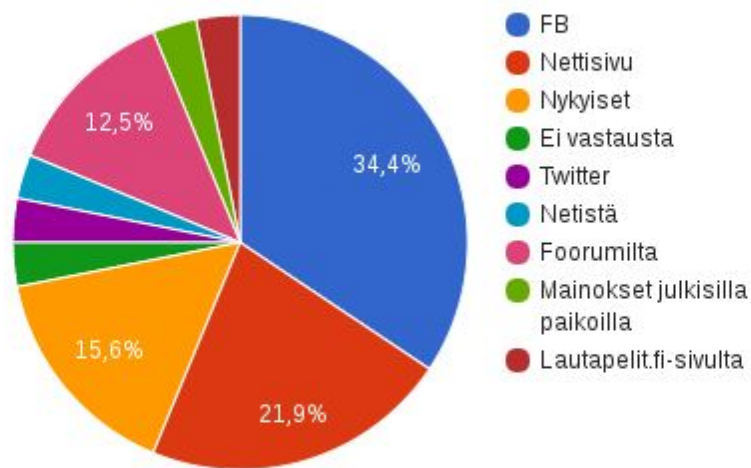
Kaavio 16. Mistä kuulit tapahtumasta?

4.6 Mistä haluaisit kuulla tapahtumasta?

Yksitoista vastaajaa haluaa saada tiedon Facebookista ja seitsemän vastaajaa nettisivuilta. Foorumia kannattaa vain neljä vastaajaa. Yhdistettynä edellisen kysymysten vastauksiin, nettisivujen oikea-aikaisen ja tarpeeksi aikaisen päivittymisen merkitys korostuu. Tarkemmat prosentit löytyvät kaaviosta 17.

Ajatus mainoksista julkisilla paikoilla on kiinnostava ja seuraavan kerran, kun tämä kysymys esitetään kävijöille, olisi syytä myös kysyä, että mitä nämä julkiset paikat, jonne mainoksia halutaan, olisivat?

Mistä haluaisit kuulla tapahtumasta?



Kaavio 17. Mistä haluaisit kuulla tapahtumasta?

4.7 Pelasitko pelikirjaston pelejä?

83 % vastaajista pelasi pelikirjaston pelejä. Tapahtuman pelikokoelmassa oli teoriassa pelattavissa 1016 peliä, joista eri nimikkeitä oli 907 kappaletta. Tapahtuman aikana rekisteröitiin 351 lainaa. Vilkkaimmin kirjasto oli käytössä lauantaina klo 14.00–18.00 välisenä aikana, jolloin lainauksia rekisteröitiin vähintään 20 tunnissa. Kirjaston vilkkain tunti oli klo 14.00–15.00, jolloin lainauksia rekisteröitiin 31 kappaletta.

Tänä vuonna seura ei hankkinut Essenin messuilla julkaistuja pelejä pelattavaksi, mikä todennäköisesti näkyi vastauksissa. Jäsenistö lainasi kirjastokäyttöön 15 peliä tapahtuman ajaksi. Lainapeleistä 7 oli vuonna 2016 julkaistuja.

Lainautietokannasta poimitut, kirjastolla lainassa olleet pelit lainauksineen löytyvät taulukosta 11.

Peli	Julkaisuvuosi	Lainauksia
Codenames: Pictures	2016	6
Great Western Trail	2016	4
Cry Havoc	2016	3
Potions Brew	2016	1
La Granja: The Dice Game – No Siesta!	2016	1
Not Alone	2016	1
Secret Hitler	2016	1
Dark Seas	2015	1
10' to Kill	2015	0
Dead of Winter: A Crossroads Game	2014	2
Valley of the Kings	2014	0
Die Staufer (saksankielinen)	2014	0
Euphoria: Build a Better Dystopia	2013	0
Village	2011	2
Star Wars: Epic Duels	2002	5

Taulukko 11. Pelikirjastolla lainassa olleet pelit

Pelikirjasto on selkeästi olennainen osa tapahtumaa.

4.8 Yhteistyö ja tarjoukset

Tänä vuonna kokeilimme ensimmäistä kertaa etsiä tapahtumalle pelialan ulkopuolisia kumppaneita. Lähestyimme muutamaa tapahtumaa lähellä olevaa hotellia ja saimme [Holiday Inn West Helsinki Ruoholahti](#) -hotellilta meille suunnatun majoitustarjouksen, jonka koodia kyseltiin kahdesti. Myös hotelli Helka vastasi kyselyymme, mutta ei tehnyt meille räätälöityä tarjousta.

Ennen tapahtumaa lähestyimme myös kolmea Helsingin seudulla toimivaa ruokaa toimittavaa ketjua: Wolt:ia, Foodoraa ja Pizza-Onlineä. Näistä kolmesta Wolt:n ja Foodoran helpdeskit vastasivat kyllä yhteydenottoomme, mutta luvattu jatkoyhteys markkinoinnista ei koskaan toteutunut.

Tätä silmällä pitäen kysyimme kävijöiltä, haluavatko he tämänkaltaisia tarjouksia vai eivät. Kysymys ymmärrettiin vastauksien perusteella vähän väärin ja vastauksia tuli pari kappaletta haetun alueen ulkopuolelta.

Pelipikatreffit ovat ajatuksena mielenkiintoinen ja mukavasti monitulkintainen käsite. Pelipikatreffit voidaan ajatella *“parinmuodostusrituaalina”* tai jonkinlaisena variaationa seuran tarjoamasta Vimpelistä, jossa joukko pelaajia merkitsisi joukon etukäteen mietittyjä pelejä

etukäteen valittuna aikana kiinnostuksensa kohteeksi ja kone arpoisi peleille kiinnostuineiden joukosta pelaajat. Muitakin mahdollisia variaatioita on keksittävässä.

Aikaisemmin Lautapeliopas on järjestänyt tapahtumaa ennen huutokaupan, jonka kohteena olleet pelit vaihtavat omistajaa tapahtumassa. Tänä vuonna huutokauppaa ei ollut ja sitä kaipasi tässä kysymyksessä yksi vastaajista.

14 % vastaajista haluaisi meidän etsivän heille tapahtumaan ruokatarjouksia ja 13 % haluaisi, että alan yhteistyökumppanit tekisivät tapahtumiin erikoistarjouksia. Vastaukset niputettuina kategorioihin löydät taulukosta 12.

Toive	Toivojia
Ruokatarjouksia	9
Yhteistyökumppanit	8
Matkatarjouksia	4
Hotellitarjouksia	3
Lautapelioppaan huutokauppa	1
Pelipikatreffejä	1
Ei mainontaa lisää	1
Lisää demoja ja myyjiä	1

Taulukko 12. Tarjoustoiveet

4.9 Pitäisikö seuran ostaa Essenin uutuuspelejä?

Tänä vuonna seuralla ei ollut Essen-bulvaania, joka olisi ostanut uutuuspelejä tapahtumassa pelattavaksi ja myöhemmin tapahtuman työntekijöille lahjoitettaviksi. Tästä luovuttiin tänä vuonna lähinnä taloudellisista syistä, vaikkakin myös logistisilla syillä oli osansa päätöksessä.

29 vastaajaa on sitä mieltä, että pelejä pitää ostaa ja 13 on myös valmis rahoittamaan peliostokset. 17 vastaajaa on sitä mieltä, että Essen-pelien ostaminen on turhaa.

4.10 Ostitko tapahtumassa pelejä?

Pelien ostaminen tapahtumassa oli tänä vuonna edellistäkin haasteellisempaa. Lautapelit.fi ei myynyt tapahtumassa pelejä lainkaan eikä Competon tiski ollut miehitetty jatkuvasti.

Pelejä osti 9 vastaajaa 63:sta.

4.11 Osallistuitko pelifirmojen esittelyihin?

Tapahtumassa oli useamman tahon peliesittelyitä ja osan esittelyistä hoitivat seuran tapahtuman työntekijät. Noin puolet vastaajista, 30 kpl, osallistui vähintään yhteen peliesittelyyn.

4.12 Mitä pelifirmoja haluaisit tapahtumaan?

Kysymyksen tarkoitus oli löytää tapahtumalle sellaisia yhteistyökumppaneita, joilta emme ole vielä tajunneet kysyä. Suurin osa vastaajista halusi paikalle kaikki mahdolliset (11) tai ainakin kaikki suomalaiset (5) pelifirmat. Vakio-osallistujista Lautapelit.fi keräsi kaksi ääntä (6) enemmän kuin Competo (4). Luokitellut ja siivotut vastaukset löydät taulukosta 13.

Yritys	% vastaajista
Kaikki	17
Lautapelit.fi	10
Suomalaiset	8
Competo	6
Ei mielipidettä	6
LudiCreations	3
Poromagia	3
Dice Tower	2
Fantasiapelit	2
Indie-firmoja	2
Nykyiset	2
Plaid Hat Games	2
Tactic	2

Taulukko 13. Mitä yrityksiä?

Tactic, Poromagia, Fantasiapelit ja LudiCreations ovat varteenotettavia vaihtoehtoja. Näistä Tacticia on pyydetty paikalle tavalla taikka toisella joka ikinen vuosi.

4.13 Mitä haluaisit pelifirmojen tekevän tapahtumassa

Mielenkiintoisin vastaus tähän kysymykseen oli: "hokkuspokkustemppeja". Surullisin palaute koski myyntipisteiden aukioloaikoja, joiden puitteissa pisteissä on myyntiä.

Erilaisiin "wow"-temppeihin liittyvät myös toiveet jätti-Carcassonnesta ja ihmiskokoisesta Flip'em Upista. Taulukossa 14 toiveita on jaoteltu kategorioittain.

Demotus pitää sisällään toiveet esittelystä, opettamisesta ja promoamisesta, jonka voidaan ajatella poikkeavan hivenen sisällöltään testaamisesta ja peluuttamisesta. Jälkimmäisen voidaan ajatella sisältävän palautehakuista toimintaa, jolloin tapahtumavierasta käytettäisiin ikään kuin koepelaajaana tulevalle julkaisulle tai juuri julkaistulle pelille. Ensimmäisessä taas tarkoitus on lähinnä opettaa tai esitellä valmista peliä myynti- tai jälkimyyntitarkoituksessa.

Mitä	% vastaajista
Demotus	40
Myynti	35
Arpajaiset, kilpailut	24
Alennus	6
Testaus, peluutus	5
Uutuuspelit	5

Taulukko 14. Mitä pelifirmojen pitäisi tapahtumassa tehdä?

Arpajaiset ja kilpailut pitävät sisällään myös visailut ja peliturnaukset. Alennuksia toivottiin sekä *messuhengessä* että *pintaviallisten poistoina*. Uutuuspeleillä viitattiin sekä omiin että muiden julkaisuihin.

4.14 Mitä ohjelmaa haluaisit tapahtumaan?

“Jos ohjelmaa on, sen sijainti ja aikataulu pitäisi selkeästi olla esillä!”, on ainakin sellainen palaute tai vastaus, joka otetaan ensi vuonna huomioon.

Lautapeliä kehityspajaa kokeiltiin 2012, jolloin olimme Suvilahdessa ja tilaa oli vaikka muille jakaa. Pajaan osallistui viikonlopun aikana neljä kävijää. Tämän kaltaista toimintaa peräänkuulutti yksi vastaajista.

Luentoja ja paneeleja kokeiltiin 2011, jolloin meillä oli erillinen tila tätä tarkoitusta varten. Tätä toimintaa voidaan harkita, mikäli tapahtuman rahoitus ja henkilöstön määrä sen sallii, mikä näyttää epätodennäköiseltä vuotta 2017 silmällä pitäen. Tätä toimintaa toivoi yksi vastaajista.

Valmiista vastaus-tyrkyistä “Hupiturnaus” ja “SM-Turnaus” keräsivät 30 % kannatuksen. Jos lasketaan Agricolan osallistujien määrä suhteessa kävijöihin, päästään kuitenkin prosenttilukemaan 2 %. Tapahtumaa edeltäneeseen visailuun osallistui 78 henkilöä, joten todennäköisesti jonkin sortin visailu kannattaa ensi vuonnakin järjestää. Visailuja kannatti 33 % vastaajista.

4.15 Vaikuttaisiko maksullisuus osallistumiseesi?

Vastaajista 35 % on sitä mieltä, että tapahtuman maksullisuus vaikuttaisi heidän osallistumiseensa ja 65 % että ei. Käytännössä tapahtuman maksullisuus vaatisi tapahtuman pyörittämiseen lisää henkilökuntaa ja rahakassan pitämisen tapahtumassa. Nykyisillä resursseilla on todennäköisempää, että tapahtuma jätetään toteuttamatta kuin että siitä tehdään maksullinen.

4.16 Mitä tapahtuma saisi maksaa?

Vastaukset on yhteismitallistettu ja laskettu koko viikonlopun ylitse. Hurjin vastaaja olisi valmis maksamaan viikonlopun tapahtumasta 60 €. Osa vastaajista olisi valmiita maksamaan enemmän, jos tapahtuma olisi isompi tai siellä tapahtuisi enemmän asioita.

Yksi vastaajista ehdotti ruokamyyntiä tapahtuman kulujen kattamiseksi.

Hinnat on esitetty kaaviossa 18.



Kaavio 18. Viikonlopun pääsymaksu

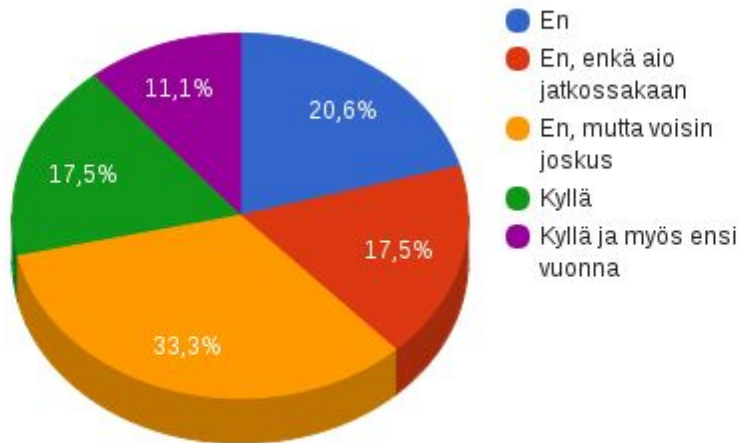
4.17 Osallistuitko työvoimana

Tyypillisesti tapahtumaan osallistuva seuralainen haluaa maksimoida pelaamiseen käytettävissä olevan ajan ja työvuorojen tekeminen rikkoo hyvää peliaikaa. Tämä näkyy työvoimahaussa siinä, että kasaamiseen ja purkamiseen on enemmän tarjokkaita kuin

vuorotyöhön. Näin ollen jatkossa vuoroista lienee tehtävä houkuttelevampia vaihtoehtoja kuin purkamisesta ja kasaamisesta.

Halukkuus on esitetty kaaviossa 19.

Osallistuminen työvoimana



Kaavio 19. Osallistuminen työvoimana

4.18 Miten työvoimaa pitäisi palkita?

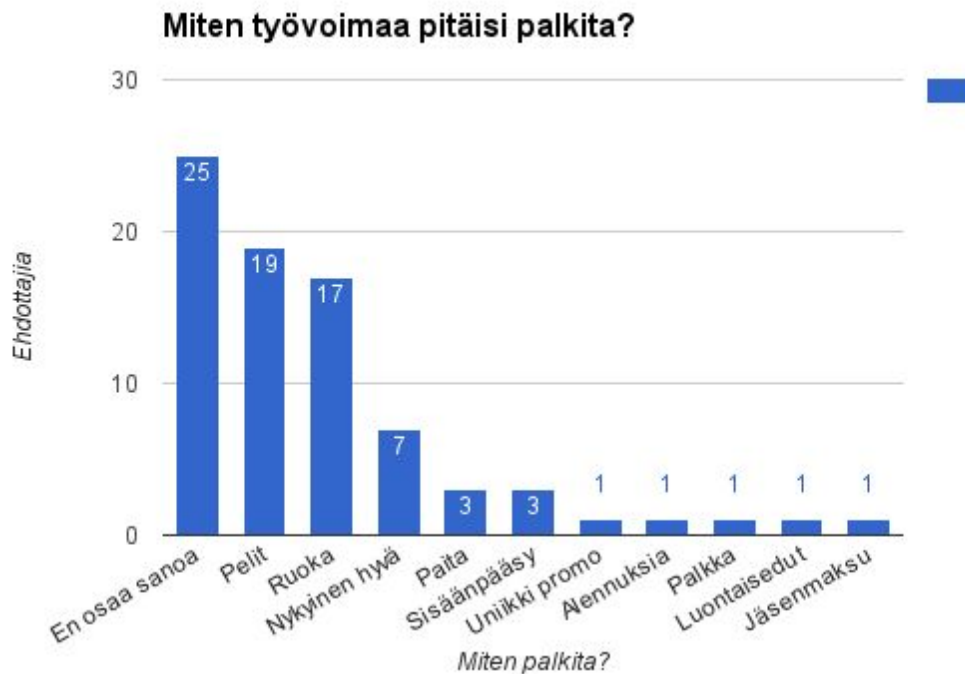
Vastauksista tyypillisin vaihtoehto oli “En osaa sanoa”. Sellaisia vastauksia, joita emme itse ole jostakin syystä osanneet ajatella olivat: “Jäsenmaksu”, “Alennukset” ja “Uniikki promo”.

“Uniikki promo” voisi esimerkiksi tarkoittaa jonkin Lautapelit.fi:n tai Competon pelin pikkulisuria – korttia Honshuun tai lisäpisteytystehtoja Castles of Mad King Ludwigiin. Se voisi myös tarkoittaa tunnetun pelisuunnittelijan tekemää promopeliä, joka rahoitettaisiin joukkorahoituksella.

Jäsenmaksu seuraavalla vuodelle on mielenkiintoinen ajatus, jonka toteuttamismahdollisuutta pitää tutkia. Kaikella selkeästi rahallisella edulla on taipumus muuttua verottajan suhteen palkaksi tai palkkioksi, josta jonkun on suoritettava jokin vero. Sama koskee luonnollisesti rahapalkkaa, jota yksi vastaajista on ehdottanut.

Sisäänpääsymaksua ehdotti kolme vastaajaa, mikä on varsin outo vastaus ottaen huomioon, että tapahtuma on maksuton.

Yhteismitallistetut ja luokitetut vastaukset tarkemmin kaaviossa 20.



Kaavio 20. Miten työvoimaa pitäisi palkita?

4.19 Kävitkö tapahtumassa yksin?

Suurin osa vastaajista kävi tapahtumassa kavereiden kanssa. Prosentit löytyvät taulukosta 15.

Kävitkö tapahtumassa yksin?	% vastaajista
En, lasten / perheen kanssa	3
En, kavereiden / puolison kanssa	54
Kyllä	43

Taulukko 15. Yksin vai yhdessä?

4.20 Mitä lapsille suunnattua tapahtumassa pitäisi olla?

Suurin osa vastaajista ei osannut ehdottaa mitään ja yksi vastaaja oli sitä mieltä että ei mitään. Seuran jäsenkyselyssä 40 % vastaajista oli lapsiperheellisiä, tämä osuus on suurempi kuin palautekyselyssä lapsille suunnattua ohjelmaa ehdottaneiden osuus: 27 % prosenttia vastaajista.

Ehdotuksista suurin osa käsitteli leikkimurkkausta tai pelialuetta, joka on varattu ja tarkoitettu lapsille. Nurkkauksessa olisi valmiina pelejä ja leluja leikittäväksi. Lapsille haluttiin myös peliohjaajia, peliesittelyjä ja kilpailuja. Kirjaston lastenpelien pitäisi myös sijaita lasten nähtävissä lasten korkeudella.

4.21 Kävitkö GameXpossa?

Kuten useampikin GameXpo-tubettaja/bloggaaja totesi: "DigiExpo sylkäisi tänä vuonna ensimmäistä kertaa pelit ulos alueeltaan" ja messujärjestäjä toivoi kasvattavansa kävijäkuntaa ottamalla lautapelit mukaan tapahtumaan. Seura vastasi tapahtuman avoimesta lautapelialueesta. 12 % vastaajista kävi messuilla seuran osastolla, 2 % vastaajista ei löytänyt messuilla seuran osastoa ja 85 % ei käynyt GameXpossa lainkaan.

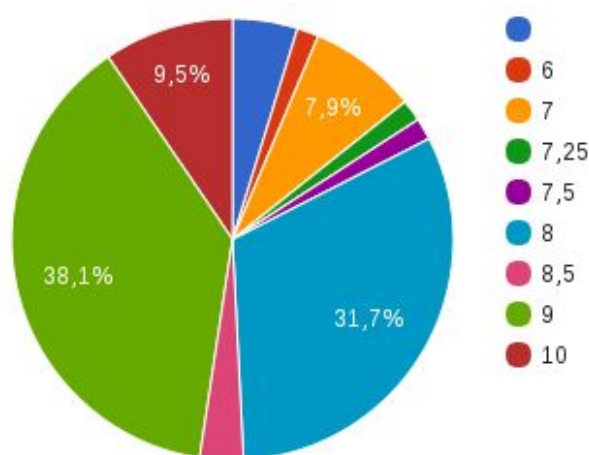
4.22 Pitäisikö seuran jatkossa osallistua GameXpoon?

Suurin osa vastaajista (66 %) on sitä mieltä, että seuran pitäisi jatkossakin osallistua GameXpoon. Kielteisesti osallistumiseen suhtautuvien vastaajien osa (11%) oli lisäksi pienempi kuin asiaan kantaaottamattomien osa (23 %).

4.23 Kouluarvosana tapahtumalle

Vastaajien eniten antama kouluarvosana tapahtumalle oli 9, parhaan mahdollisen arvosanan 10 antoi kuusi vastaajaa ja huonoin saatu arvosana oli 6. Päästötodistuksen keskiarvoksi saimme 8,5 mikä ei ole huono, mutta parantamisen varaa on. Arvosanojen jakautuminen löytyy kaaviosta 21. Kaavion tyhjä selite tarkoittaa: "Ei vastausta".

Arvosanjakaumat



Kaavio 21. Arvosanjakaumat

5 Johtopäätökset

Tapahtumalle on edelleen tilausta ja suurinta nährää aiheuttivat selkeästikin pelifirmojen tiskit, pelisuunnitteluohjelman heikko tiedotus ja uutuuspelien puute.

Tapahtumasta toivottiin suurempaa, mikä vaatisi lisää osallistuvia yrityksiä, lisää tilaa ja enemmän kävijöitä. Tämä on nykyisellä organisaatiolla ja rahoituspohjalla melkoinen haaste.

Uutuuspeli-ongelma on ratkaistavissa, kunhan ratkaisun suunnittelu aloitetaan ajoissa.

Paikan päällä tapahtuvaan merkintään ja tiedottamiseen on jatkossa panostettava enemmän – fläppitaulu ovenpielessä, joka kertoo mitä, milloin ja missä tänään tapahtuu on yksi yksinkertainen tapa. Pöytäständit, joita kokeiltiin GameXpossa, olisivat myös näppärä tapa kiinnittää huomiota yksittäisiin pöytiin, joissa tapahtuu jotakin.

Yritysten myyntitiskien ongelma on myös ratkaistavissa siitä huolimata että yrityksille on kallista palkata omaa henkilökuntaa viikonlopun tapahtumiin ja osa henkilöistä haluaa mieluummin pelata, kuin seisoa tiskin takana.

Jatkossa tapahtuman tiedottaminen ja ennakkomarkkinointi pitää aloittaa heti ajankohdan ja tilan varmistuttua. Ensimmäinen paikka, jonne ajantasaiset tiedot laitetaan, on tapahtuman verkkosivu, jonka ilme on päivitettävä samalla heti uudelle vuodelle. Sivua markkinoidaan tämän jälkeen FB:ssä, Twitterissä ja seuran verkkosivustolla sekä foorumilla.

Lasten nurkkauksesta on keskusteltava, sillä jäsenkyselyyn keväällä 2016 vastanneista 40 % on lapsiperheellisiä. Nurkkauksen itsessään ei tarvitse olla kovin kummoinen, kunhan se on selkeästi lapsille osoitettu.

Tapahtumalle on tilaus, vaikka se ei sisältäisi mitään muuta ohjelmaa kuin vapaan pelaamisen, jopa ilman Essenin uutuuksia.

Ajatus "satunnaisilla" pelikavereilla ennakkoon sovituista ja aikataulutetuista peleistä on houkutteleva. Sitä pitää myös pohtia.