

KATSAUS KOTIMAIISIIN LAUTA- JA ROOLIPELIJÄRJESTÖIHIN

Tiivistelmä

Tein Helsingin Nuorisoasiainkeskukselle vuonna 2016 tutkimuksellisen opinnäytetyön, jossa oli tavoitteena saada käsitys järjestö- ja vapaaehtoissektorin lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyydestä ja tarpeista. Selvitykseen keräsin aineistoa kolmella menetelmällä: laadullinen aineisto (teemahaastatteluja ja vapaamuotoisia keskusteluja alan toimijoiden kanssa), määrällinen kysely alan harrastajille sosiaalisessa mediassa sekä määrällinen kysely lauta- ja roolipelialan yhteisöille. Tässä artikkelissa esitetään tiivistetysti selvityksen keskeiset havainnot: valtakunnallinen etujärjestö puuttuu, harrastajien keski-ikä kasvaa, yhteisöt koetaan vaikeasti lähestyttäväksi, yhteisöihin kaivataan lisää aktiivisia jäseniä ja tarvittaisiin resursseja alan perustutkimukseen toiminnan kehittämisen pohjaksi.

Avainsanat: lautapelit, roolipelit, lautapeliyhteisöt, roolipeliyhteisöt

Abstract

I did a final project for the city of Helsinki Youth Department in 2016 where I gathered information on the level of organization and needs of board game- and role-playing game associations. I gathered research data in three ways: qualitative data (theme interviews and free-form discussions with actors within the field), a quantitative questionnaire to hobbyists on social media and a quantitative questionnaire to board game- and role-playing game communities. This article summarises the central findings: there is no national interested group, the average age of the hobbyists is rising, communities are seen as hard to approach, communities need more active members and there is a need for basic research in order to develop the activity.

Keywords: board games, role-playing games, board game communities, role-playing game communities

Lauta- ja roolipelien eri muotojen esittely

Tein Helsingin Nuorisoasiainkeskukselle vuonna 2016 tutkimuksellisen opinnäytetyön, jossa oli tavoitteena saada käsitys järjestö- ja vapaaehtoissektorin lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyydestä ja tarpeista. Toisin sanottuna tutkin Suomen lauta- ja roolipeliyhteisöjä. Työn lähtökohdat olivat sikäli erityiset, että taustaselvityksiä tehdessäni en löytänyt mitään vastaavaa aiempaa tutkimusta edes paikallistason toiminnasta.

Tutkimukseeni kuuluivat ei-digitaalisten lauta- ja roolipelien parissa toimivat yhteisöt. Tarvemmin jaoteltuna se sisälsi lauta-, pöytärooli-, liverooli-, miniatyyri- sekä korttipelit ja niiden oheistoiminnot. Näitä toimintoja yhdistävät monet asiat. Lautapelit ovat vanhin toiminnan muoto, mutta klassisten lautapelien yhteisöt, esimerkiksi shakki- ja go-yhteisöt, eivät olleet tutkimuskohteenani vaan keskityin uudempien lautapelien harrastajayhteisöihin.

Erilaiset roolipeliyhteisöt olivat keskeisessä asemassa tässä tutkimuksessa. Roolipelit jaotellaan usein pöytä- ja liveroolipeleihin. Roolipelien yleinen ominaisuus on, että pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan toimivat yhdessä yhteisen päämäärän saavuttamiseksi. Live- ja roolipelejä erottavat muutamat tekijät. Pöytäroolipeleissä pelaaminen yleensä tapahtuu pöydän ääressä ja itse pelaaminen on pelaajien ja peliohjaajan välistä vuorovaikutusta kyseenomaisen pelin sääntöjen puitteissa. Roolipelaamiseen liitetyt nopat ovat yleensä tarpeellisia, mutta useammin kynä ja mahdollisesti esitetyt paperi ovat välttämättömiä. Liveroolipelaamisessa vuorovaikutus viedään suorastaan elävän näyttelyn tasolle eikä toimita enää pöydän ääressä kynän ja paperin kanssa. (Lepälahti 2009, 7, 15, 25–28).

Miniatyyripeleillä on yhteinen historia roolipelaamisen kanssa. Molemmat periytyvät varhaisemmista sotapeleistä, mutta siinä missä roolipelit kehittyivät pelaajan osalta yhden

hahmon hallintaan, niin miniatyyripeleissä toimitaan sotajoukon komentajana. Miniatyyripeleissä on myös panostettu ulkoasuun paljon enemmän kuin pöytäroolipeleissä, joissa vuorovaikutuksen avulla rakennetaan erityisesti tunnelmaa. Ulkoasun suhteen keskiössä ovat miniatyyrien ja pelipöydän askartelu. Toinen merkittävä asia on se, että tässä harrastuksessa kyseessä on usein pelaajien välinen kamppailu. (Leppälahti 2009, 68)

Erilaiset korttipelitkin yrittävät sisällyttää tähän tutkimukseen, mutta tulokset antavat ymmärtää, etten tavoittanut merkittävää määrää alan yhteisöistä tai harrastajista. Se on valitettava puute, sillä korttipelaamiseen liittyy vahvasti kilpaileminen, mutta sillä on myös yhteisiä piirteitä roolipelaamisen kanssa. Klassisten 52 kortin pakan pelien lisäksi on olemassa keräilykorttipelejä, joista osa on erityisesti kovassa kilpapelimaineessa. Näissä peleissä harrastaja kerää kokoelmaa valtavasta kirjosta kortteja. Omasta kokoelmastaan kukin rakentaa itselleen pakan, jolla pelaa vastustajaa vastaan. Erilaisia pakkoja voi rakentaa lähes loputtomasti. Kolmantena korttipeliluokkana pidän muita seurakorttipelejä. Niiden pelimekaniikka voi olla samanlaista kuin keräilykorttipeleissä, mutta kaikki pelaavat samalla pakalla, kuten 52-korttisten pakkojen peleissä, ja itse korttikirjo tällaisessa pelissä on keräilykorttipelienvastaavaa pienempi. (Leppälahti 2009, 70)

Nämä ovat yleisimpiä lauta- ja roolipeliharrastuksia. Niiden ympärille on rakentunut huomattava määrä erilaista oheistoimintaa, joista on tavallaan muotoutunut omia harrastuksiaan kuten cosplay eli pukeutuminen pelihahmoiksi, bofferointi eli pehmomiekailu ja oma fandom eli fantasiafanius. (näitä kaikkia harrastetaan myös erillään ja riippumatta pelaamisesta). (Leppälahti 2009, 67)

Valtakunnalliset pelitoimijat

Suomessa valtakunnallinen toiminta on tällä hetkellä varsin pirstaleista. Kaiken kattavaa valtakunnallista keskusjärjestöä ei ole syntynyt, vaikka eri ryhmien toiminta on keskenään hyvinkin samantapaista. Vertailukohteena perehdyin Ruotsin pelaajajärjestöjen keskusjärjestö SVEROKiin (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund). Suomessa varsin vähän huomiota saanut järjestö on sivustojensa mukaan Ruotsin suurin nuorisojärjestö. Sillä on 83000 jäsentä 1300 jäsenjärjestön kautta. Jäsenjärjestöjen toimintaan kuuluu tämänkin tutkimuksen kohteena olevat lauta- ja roolipelit (myös klassiset lauta- ja korttipelit) sekä airsoft, paintball ja digitaaliset pelit. Digitaaliset pelit muodostavat tiedusteluni mukaan huomattavan osan nykypäivän toiminnasta. Tästä huolimatta varsinainen kilpapelitoiminta ei kuulu tälle järjestölle, vaan se keskittyy vahvemmin harrastustoimintaan. SVEROKin budjetti on miljoonia kruunuja ja siitä selvä enemmistö tulee vuosittaisena valtiontukena, mikä osoittaa pelaamisen olevan paremmassa asemassa Ruotsissa kuin

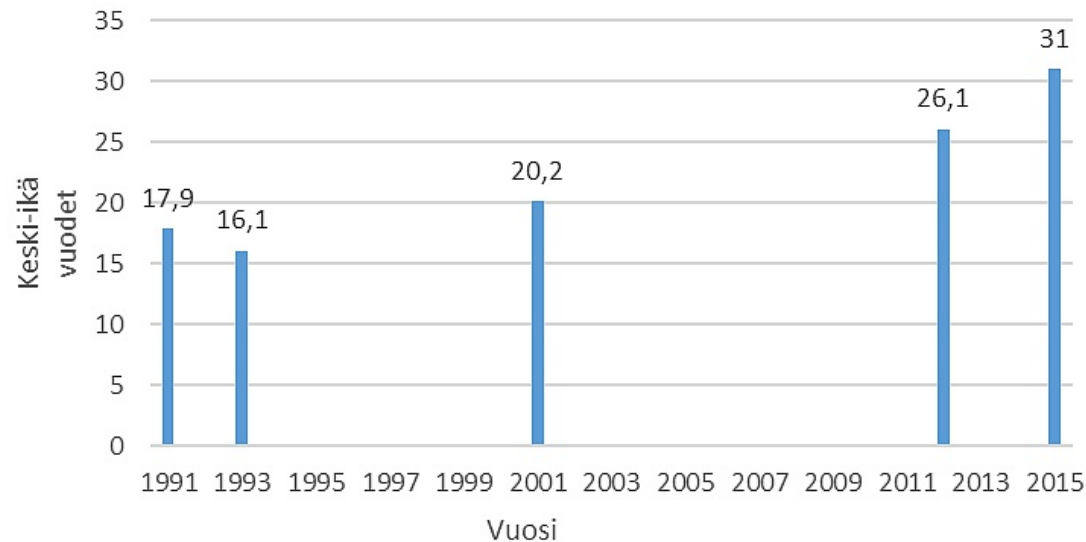
meillä Suomessa. SVEROK tukee jäsenjärjestöjään useilla tavoilla, joihin kuuluvatmuun muassa apu ja tuki yhdistyksen perustamisesta sen lakkauttamiseen. SVEROK pystyy myös jakamaan saamansa valtiontuen edelleen jäsenjärjestöilleen. Tämä on asia, joka taustaselvitykseni mukaan ei olisi mahdollista Suomessa, joskin tilanne on muutoksessa. Esimerkiksi valtakunnalliset nuorisojärjestöt saavat jakaa tukea omille piirijärjestöilleen ja muitakin tapoja on olemassa. Tämänhetkinen järjestäytymisen taso Suomessa ei tosin anna edellytyksiä merkittävälle valtiontuille ylipäättään. (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund (SVEROK); SVEROK Budget 2013.)

Digitaalisen pelaamisen toimijoille ja harrastajille löytyy Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry, joka tukee digipelaamisen kilpaurheilua ja siihen liittyvää harrastusta valtakunnallisesti. Ainoa aktiivinen toimija ei-digitaalisten pelien puolella tällä hetkellä on Suomen lautapeliseura ry. Se tuottaa erilaista säännöllistä toimintaa paikallistoimipisteissään ja ottaa osaa alan tapahtumiin, joka puolella Suomea. Muun toiminnan lisäksi se neuvottelee jäsenetuja alan jälleenmyyjien kanssa.

Suomessa on aiemmin ollut kattavampaa valtakunnallista järjestäytymistä etenkin roolipelaamisessa. 1980–90-lukujen vaihteessa toimi Suomen roolipelijärjestö ry. Se oli varhaisin löytämäni valtakunnallinen roolipelijärjestö. Se tuotti ja mahdollisti toimintaa pöytä- ja liveroolipelaamisen osalta sekä myös miniatyyripelien osalta. Jäsenlehden mukaan toimintaa järjestettiin myös lautapelaamisen osalta. Toiminta oli valtakunnallisesti ainakin jollakin tasolla kattavaa ja otti huomioon kaiken senaikaisen lauta- ja roolipelaamisen. Yhdistyksen hallinto keskittyi kuitenkin liian harvan ihmisen harteille, eikä toiminta kestänyt muutamaa vuotta pidempään. Organisaationa yhdistys oli henkilöjäsenmallinen, mikä nähdäkseni olisi aiheuttanut pidemmän aikavälin kehittämisenäkökulmasta joka tapauksessa ongelmia. Paikallisaostojen kautta toiminnalla olisi ollut pohjaa kasvaa jäsenjärjestömalliseksi, mikä olisi antanut paremmat kehittymismahdollisuudet. (Riimukiwi 1/89–1/94)

Seuraava yritys järjestäytyä valtakunnallisesti tuli Roolipelikilta ry:n toimesta 2000-luvun alussa. Se oli alusta alkaen jäsenjärjestömallilla toimiva yhdistys, jonka oli tarkoitus palvella roolipelijärjestöjä. Alun perin se perustettiin Helsinki 2000 -kulttuuripääkaupunkitapahtumaa varten toimimaan yhteistyöorganisaationa roolipeliyhdistysten suuntaan, mutta sille laadittiin myös laajakantoisempia suunnitelmia. Toimintamuodoiksi suunniteltiin mm. viestintäverkostoa, resurssien jakamista, osaamisen jakamista, uusien toimijoiden tukemista, valtakunnallista vaikuttamista sekä valtiovallan suuntaan välittäjänä toimimista ja paljon muuta. Roolipelikiltaa kehittäneet ja sen palveluista hyötynneet tahot eivät kuitenkaan kokeneet sitä lopulta riittävän hyödylliseksi ja selvisi myös, että vapaaehtoispanostuksella urakka oli liian raskas. Tarvetta

Harrastajien keski-ikä kehitys vuodesta 1991



Kuva 1. Lauta- ja roolipeliharrastajien keski-ikä kehitys (lähteet: Riimukiwi 1991; Magus 1993; 2001; Suuri roolipelaajakysely 2012; Hulkkonen 2016)

roolipelikillalle vähensi se, että paikallistoiminta koettiin silloin vahvaksi ja Suomenlive-roolipelaajat ry puolestaan huolehti valtakunnallisesta verkostoitumisesta. Selvityksessäni kävi ilmi, että yhtenä isona ongelmana koettiin se, ettei olisi ollut mahdollista SVEROKin tavoin jakaa valtiotukia edelleen paikallisjärjestöille. Myös toimijoiden henkilökohtaiset resurssit olivat rajalliset eikä toiminta elänyt Helsinki 2000 -kulttuuripääkaupunkitaphtumaa pidemmälle. (Roolipelikilta ry:n aineistoa.)

Tutkimuksen toteutus

Tutkimuksessani oli kolme tiedonkeruumenetelmää. Laadullinen tutkimus sisälsi teema-haastatteluja 12 ihmisen kanssa sekä kymmenen muun ihmisen kanssa käytyjä vapaamuotoisempia keskusteluja. Valikoin haastatteluihin ihmisiä, jotka olivat alan harrastajia sekä pääsääntöisesti mukana järjestäytyneessä toiminnassa. PELITUTKIJAA Jaakko Stenroos oli asiantuntijana mukana haastateltavissani.

Seuraava tiedonkeruumenetelmäni oli määrällinen kysely alan harrastajille sosiaalisen median kautta. Pyrin tällä kyselyllä laatimaan profiilia alan harrastajista. Laadin kysymys-kaavakkeen Webropol-ohjelmalla ja laitoin linkin kyselyyn Roolipelaajien Suomi ja Suomi

larppaa – Larppaamisen Ilostä -Facebook-ryhmiin sekä sotavasara.net- ja Suomen lautapeliseura ry:n foorumeille. Alan harrastajat levittivät sitä vielä huomattavan paljon muillekin keskustelusivustoille sekä alan yhteisöiden omiin keskustelukanaviin, joten kysely levisi varsin laajasti. Ainoastaan keräilykorttipeliyhteisöt jäivät ulos tämän kyselyn kattavuudesta. Kysely sai lopulta 186 vastausta.

Viimeisenä tutkimusmenetelmänä tein toisen määrällisen kyselyn Webropol-ohjelmalla lauta- ja roolipelialan yhteisöille. Olin kerännyt internetistä ja Patentti- ja rekisterihallitukselta yhdistysten nimiä sekä yhteystietoja. Järjestöt kattavat tässä myös opiskelijajärjestöiden ylläpitämät peliyhteisöt. Halusin sisällyttää tutkimukseeni myös epävirallisia vapaaehtoisryhmiä, joten etsin niitäkin kyselyä varten. Kahden jälkimmäisen ryhmän yhteisöjä tavoitin varsin vähän tätä kyselyä varten. Yhteensä sain 61 listatulta yhteisöltä 29 vastausta. Tässä tutkimuksessa annoin yhteisöjen arvioida itseään SWOT-analyysillä.

Keskeiset havainnot

Lauta- ja roolipelitoiminta on pääsääntöisesti miesvaltaista toimintaa. Poikkeuksena on

liveroolipelaaminen, joka on selkeästi naisvaltainen harrastus. Harrastajat tuntuvat keskittyvän suuriin kaupunkeihin ja etenkin niihin, joiden paikkakunnalla tai lähetyvillä on yliopisto. Kun kysytään, mitä vastaajat pelaavat ensisijaisesti, niin pöytäroolipelaaminen nousi suosituimmaksi, mutta jos kysytään, mitä kaikkea muuta vastaajat pelaavat, niin 170 vastaajaa (91 %) pelaa lautapelejä. 110 vastaajaa (59 %) on mukana yhdessä tai useammassa yhteisössä.

Alan harrastajien keski-ikä kasvaa

Määrällisessä henkilökyselyssä sain vastaajien keski-ikäsi noin 31 vuotta, mikä on varsin korkea verrattuna aiempien selvitysten tuloksiin. Aikaisempien tutkimusten osalta pitää kuitenkin olla kriittinen, sillä kaikki ennen vuotta 2012 tehdyt tutkimukset ovat valtakunnallisten järjestöjen tekemiä tai lehtien teettämiä lukijakyselyitä. Ne ovat kuitenkin ainoat löytämäni lähteet, joihin on taltioitu varhaisempaa tietoa harrastajien iästä.

Vuoden 1991 tiedot ovat Suomen roolipeliyhdistyksen jäsenlehden kyselystä. Vuosien 1993 ja 2001 ovat peräisin Magus-lehdestä. Suuri roolipelaajakysely 2012 tehtiin Ropecon 2012 tapahtumassa – itse pidän tätä luotettavimpana näistä, koska se on tehty varsin laadukkailla menetelmillä. Kokoamieni tietojen perusteella pidän mahdollisena sitä, että alan harrastajien keski-ikä on nousussa. Keski-ian nousu alkaa olla nyt siinä pisteessä, että toiminta on enemmän aikuisten kuin nuorten tai nuorten aikuisten harrastus.

Keskivertoharrastaja on harrastanut toimintaa vähintäänkin viisi vuotta ja vain 18 % vastaajista on harrastanut alle viisi vuotta.

Alan harrastajat toivovat helpompaa lähestymistä yhteisöihin ja uusia harrastajia

Harrastajilta sain kysyttyä heidän toiveitaan määrällisessä kyselyssä. Huomattava määrä vastaajista toivoi, että harrastusyhteisöjä olisi helpompaa lähestyä. Osa yhteisöistä itsestäänkin on huomannut, että niiden toiminta on sisäänpäin suuntautunutta. Vastaajat myös kaipaavat toimintaan mukaan uusia harrastajia, niin nuoria kuin aikuisiakin.

Yhteisöissä on vastausten perusteella varsin runsaasti ihmisiä mukana. Yhdistämällä vastaukset kysymykseen ”kuinka monta jäsentä teidän yhteisössänne on?”, päädyin kokonaismäärään hiukan yli 3000 harrastajaa. Kysymyksen asettelu jättää kuitenkin tulkinnan varaa. Se ei esimerkiksi tuo ilmi sitä, minkä verran eri yhteisöillä on yhteisiä jäseniä.

Yhteisöt kokevat toteuttavansa vahvaa perustoimintaa sekä omaavansa erityisosaamista. Ongelmia he kokevat erityisesti jäsenkanta-asioissa. Tarkemmin määriteltynä jäsenistö on suhteellisen iäkästä ja aktiivisia toimijoita on vähän tai ainakin tällaiseen suuntaan ollaan menossa.

Johtopäätöksiä

Yhdistyksillä on pelkoja tulevaisuudesta huolimatta siitä, että arkinen toiminta tuntuisi pääsääntöisesti toimivan hyvin. Kenttä on varsin pirstaleinen, ja toistaiseksi siitä on vaikeata saada kattavaa kuvaa. On vaikea esittää arvioita edes siitä, miten monta yhteisöä jäi huomaamatta tämän selvityksen osalta.

Toinen merkittävä asia on nouseva keski-ikä harrastajien piirissä. Tätä voi ainakin osittain selittää yhteisöjen vaikeaksi koettu lähestyttävyyden ja sisäänpäinkääntyneisyys. Yhtenä merkittävänä asiana havaitsin, että vain kolme tarkastelussa mukana ollutta yhteisöä markkinoi toimintaansa nuorille. Itse suosittelen ennaltaehkäiseviä toimenpiteitä etenkin sisäänpäinkääntyneisyyden estämiseksi juuri markkinointia tehostamalla.

Helsingin kaupungin Nuorisoasiainkeskuksen pelitoiminnalle olen suositellut vahvempaa roolia ja otetta lauta- ja roolipelitoiminnassa ja -kulttuurissa. Yhteistyö voisi auttaa järjestöjä löytämään nimenomaan uusia nuoria jäseniä mukaan toimintaansa.

Yhteisöiden keskinäinen verkostoituminen ja yleinen luettelointi auttaisivat kentän tutkimista ja uskoisin sen edesauttavan toimintaa muutenkin. Asiantuntijahaastattelussa Jaakko Stenroosin kanssa nousi erityisesti esiin valtakunnallisen järjestäytyneisyyden kysymykset. Keskustelimme esimerkiksi siitä, mitä oikea lauta- ja roolipelien keskusjärjestö voisi tuoda alalle. Näitä asioita ovat muun muassa:

- Institutionaalisuus: ylemmän tason toimija olisi kasvot ja välittäjä harrastuskentältä ulospäin valtakunnallisella tasolla. Se voisi neuvotella valtiovallan kanssa tehokkaammin ja paremmalla auktoriteetilla kuin mikään tähänastista toimijoista. Se toisi myös pelialalle lisää arvostusta.
- Järjestöille vakautta: Keskusjärjestö olisi edunvalvontaroolissa jäsenjärjestöilleen. Se voisi mahdollisesti jopa välittää valtioneuvotusta eteenpäin ja neuvotella suurempia jäsenetuja, kuten tapaturmavakuutuksia ja koulutuksia.

Jatkotutkimuksen suhteen kysymys on lähinnä siitä, mikä taho haluaisi ottaa tästä vastuun. Millään olemassa olevalla taholla, jolla olisi tarvittavat resurssit, ei ole toistaiseksi ollut intressiä tehdä tällaista kartoitusta. Monet pelialan yhteisöt pitivät alan kehittämistä oman toimintansa kannalta tärkeänä, mutta millään niistä ei ole tarvittavia työvoimaresursseja.

Lähteet

- Ace Games 1993. Lukijakysely. *Magus* (15) 1/93, 46. Turku: Suomen Roolipeliyhdistys ry.
- Hulkkonen, Pauli, 2016. *Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet*. Humanistinen ammattikorkeakoulu, yhteisöpedagogin (AMK) koulutusohjelma.
- Opinnäytetyö. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604295534> Viitattu 8.12.2016.
- Leppälahti, Merja, 2009. *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Nuorisoverkosto. Helsinki: Hakapaino.
- Oksanen, Jukka, 2013. Suuri roolipelaajakysely 2012. Verkossa http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html Viitattu 28.04.2016.
- Roolipelikilta ry:n aineistoa. Ropecon ry:n hallituskokous. Verkossa <http://kato.iki.fi/kato/larp/rok/> Viitattu 28.04.2016.
- Suomen Roolipeliyhdistys ry. Riimukiwi (1/89)-(1/94). Verkossa <http://www.swob.kvy.fi/srp/riimukiwi.jsp> Viitattu 28.04.2016.
- Sveriges roll- och konfliktspelförbund (SVEROK) Verkossa <http://www.sverok.se> Viitattu 28.04.2016.
- SVEROK Budget 2013. Verkossa <http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2012/11/Budget-2013.pdf> Viitattu 28.04.2016.