



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Rooli- ja lautapelitoimijoiden järjestäytyneisyys
ja tarpeet**

Pauli Hulkkonen

Yhteisöpedagogi (210 op)
Arvioitavaksi jättämisaika 04 / 2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Pauli Hulkkonen	Sivumäärä 72 ja 38 liitesivua
Työn nimi Rooli- ja lautapelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet	
Ohjaava(t) opettaja(t) Juha Makkonen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskus, Sebastian Sihvola	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyössäni tehdään pintapuolinen katsaus lauta- ja roolipelitoiminnan järjestäytymiseen. Järjestötyön kannalta työstä saadaan kuvaus alan järjestäytyneestä toiminnasta ja nuoristyön kannalta saadaan luetteloitua mahdollisia yhteistyötoimijoita Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskuksen Pelitoiminnalle.</p> <p>Tutkimus on toteutettu kirjallisuustyönä, henkilöhaastatteluina ja internetin kautta toteutettujen kyselyiden avulla. Kyselyt ja haastattelut olivat sekä kvalitatiivisia että kvantitatiivisia.</p> <p>Tutkimustyötä tullaan hyödyntämään Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskuksen toiminnan suunnittelussa.</p> <p>Työn tilaaja on Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskuksen Pelitoiminta.</p>	
roolipelit, lautapelit, järjestötoiminta	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Pauli Hulkkonen	Number of Pages 72 & 38 appendixes
Title The Board and role playing organizations and their needs	
Supervisor(s) Juha Makkonen	
Subscriber and/or Mentor The city of Helsinki youth department, Sebastian Sihvola	
Abstract <p>In my thesis I made a cursory review of how board and role-playing activities associations have organized themselves and what are their needs. From the organizational work point of view, the thesis gives description of organized work in the field and, from the youth work point of view, thesis gives a list of potential partners to Youth department, City of Helsinki.</p> <p>The research was conducted literary work, carried out in person and questionnaires via the Internet. Surveys, interviews and questionnaires were qualitative, as well as quantitative.</p> <p>Work will be utilized in the planning of further activities in Youth department, City of Helsinki.</p> <p>The subscriber of the work is Gaming activities of Youth department, City of Helsinki</p>	
Keywords Role games, board games, organizations	

SISÄLLYS

1 Johdanto	5
2 Opinnäytetyön taustat	6
2.1 Tutkimustyön taustat	6
2.2 Eri lauta- ja roolipeliluokat	8
2.3 Erilaiset järjestäytyneet toimijat	13
2.4 Kansalaisjärjestöt, nuorisojärjestöt ja niiden muutostrendit	16
2.5 Aikaisemmat tutkimukset järjestäytyneestä lauta- ja roolipelitoiminnasta	18
3 Keskustoiminta ja edunvalvonta	22
3.1 Aktiiviset valtakunnalliset lauta- ja roolipelitoimijat	22
3.2 Suomessa lakanneet keskustoiminnot	23
3.3 SVEROK	31
3.4 Pohdintoja edunvalvonnasta	34
4 Tutkimuksen laadinta	38
4.1 Kvalitatiivinen henkilökysely	39
4.2 Kvantitatiivinen henkilökysely	41
4.3 Kvantitatiivinen yhteisökysely	42
5 Tutkimuksen tuloksia	45
5.1 Kvalitatiivinen henkilökysely	45
5.2 Kvantitatiivinen henkilökysely	49
5.3 Kvantitatiivinen yhteisökysely	57
6 Tutkimuksen johtopäätöksiä ja käyttömahdollisuuksia	62
6.1 Yhteisöjen tila	62
6.2 Kehittämisideat Helsingin Nuorisoasiankeskuksen Pelitoiminnalle	63
6.3 Jatkotutkimus ideat ja mahdollisuudet	64
6.4 Yhteisöpedagogin rooli järjestäytyneessä lauta- ja roolipelitoiminnassa	66
7 Opinnäytetyön arviointia	67
LÄHTEET	69
LIITTEET	73
Liite #1 Henkilökyselykaavake	73
Liite #2 Henkilökyselyn vastauskaaviot ja taulukot	79
Liite #3 Yhteisökyselyn kaavake	86
Liite #4 Yhteisökyselyn vastauskaaviot	91
Liite #5 Saate tekstit ja kyselypohja kvalitatiivisessa henkilökyselyssä	94
Liite #6 Keskustelu Christer Pettersonin kanssa SVEROKista	96
Liite #7 Roolipelikilta ry:n toiminnan esittely	99
Liite #8 Roolipelialan järjestöjen yhteistyökokous	101
Liite #9 Suomen roolipelijärjestön toiminnan esittely vuodelta 1989	105
Liite #10 Luettelot järjestäytyneestä toiminnasta	106
Liite #11 Termit	108

”Peliin pelaaminen on todella yksi niistä harvoista harrastuksista, joka on pystynyt ylittämään valtavat sosiaaliset, kulttuuriset, poliittiset, kielelliset ja maantieteelliset rajat maailman ihmisten väliltä. Pelejä pelataan joka hetki maailmassa. Ne heijastavat niinkin erilaisten ihmisryhmien historiaa, folklorea ja perinteitä kuin esimerkiksi Islannin kalastajat, Malin paimentolaiset, Perun kaivostyöläiset, Euroopan tehdastyöläiset ja Australian alkuasukkaat. Vaikka näiden ihmisten kulttuurit ovat hyvin erilaisia, heidän pelinsä ja leikkinsä muistuttavat yllättävän paljon toisiaan. Esimerkiksi narukuvioiden punominen sormien välissä on suosittua ajankulua Pohjois-Kanadan ja Grönlandin eskimoiden, Uuden-Seelannin maorien, Pohjois-Amerikan intiaanien ja Uuden-Guinean alkuasukkaiden keskuudessa. Lapset taas hyppäävät ruutua yhtä lailla länsimaisten kaupunkien kaduilla kuin Nepalin ja Pohjois-Intian toreilla, tai Burman, Kiinan ja Neuvostoliiton kylissä. Pelit eivät tunne maantieteellisiä rajoja.” (Botermans & Burret & Van Delft & Van Splunteren 1984, s.9.)

”Lisäksi maassa toimii satakunta erityisesti liveroolipelaamiseen keskittyntä yhdistystä tai kerhoa, joiden jäsenistä osa kuuluu valtakunnalliseen liveroolipelaajien järjestöön SuoLiin. Pelikerhojen ja muiden järjestöjen lisäksi roolipelejä pelataan paljon ryhmissä, jotka eivät ole mitenkään järjestäytyneet.” (Leppälahti 2002, s.12.)

1 Johdanto

Opinnäytetyössä selvitän lauta- ja roolipelikentän tilannetta valtakunnallisella tasolla ja pyrin luomaan kuvan järjestötoiminnan tilasta sekä sen tarpeista.

Tässä opinnäytetyössä tutkin niitä toimijoita, jotka tuottavat ja mahdollistavat pelitoimintaa. En tutki tässä työssä erilaisten lauta- ja roolipelien sisällöntuottajia. Roolipeleillä en tarkoita tässä työssä minkäänlaisia digitaalisia roolipelejä.

Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitoiminta haluaa tästä opinnäytetyöstä rakentavia kehittämisideoita oman toimintansa kehittämiseen. Sen lisäksi Pelitoiminta haluaa lisätä omaa tietoisuuttaan valtakunnallisesta järjestäytyneestä pelitoiminnasta.

Tarkastelen toimijoita kahdella tasolla opinnäytetyössäni. Kansalaisjärjestöjen näkökulmasta olen tehnyt valtakunnallista tarkastelua. Sen lisäksi olen listannut pääkaupunkiseudulla toimivia tahoja kaikilta yhteiskunnan sektoreilta.

Järjestäytyneestä toiminnasta ei ole tehty paljoakaan tutkimusta. Harrastajien lukumääristäkin on parhaimmillaan tehty vain arvioita. Roolipelimanifesti arvioi roolipelaa-
jien lukumäärän kymmeniintuhansiin, kun taas Pelaajabarometrit puolestaan arvioivat eläytymispelien pelaajien (rooli-, kortti- ja miniatyyripelaajien) lukumääräksi yli sata-
tuhatta. (Mäyrä 2013 s.10; Pettersson 2009 s.71.)

2 Opinnäytetyön taustat

Tähän kappaleeseen olen kerännyt opinnäytetyön taustat sekä teoriapohjan, joita ovat:

- Opinnäytetyön toimeksiantaja, sen tarpeet ja odotukset
- Eri lauta- ja roolipelaamisen harrastustoiminnat
- Toimintaa tuottavat toimijat kansalaisyhteiskunnan sektorien mukaan
- Kansalais- ja nuorisojärjestötoiminnan perustieto sekä viimeaikaiset muutokset

2.1 Tutkimustyön taustat

Idea tutkimukseen lähti Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitoiminnasta.

Erilaista pelitoimintaa Nuorisoasiainkeskus on tukenut erittäin kauan alusta asti. Vuonna 2000 idea ”pelien talosta” oli ensimmäinen vaihe tämän päivän Pelitoiminnassa. Se toimi vuodet 2004-2008 verkkonuorisotalo ”Netarin” tukemana mutta kehittyi lopulta omaksi toiminnakseen. Vuonna 2008 ”Pelitalo-hanke” sai Opetus- ja kulttuuriministeriöltä rahaa § ja se aloitti projektimuotoisena toimintana. Samalla alettiin miettiä käytännön toteutusta ”pelien talolle”. Pelitalo löysin paikkansa 2009 lopulta Toimintakeskus Hapesta. Samana vuonna Pelitalon toimipisteitä alettiin myös lisätä. Vuonna 2011 Pelitalo-hanke oli lyhyen aikaa Valtakunnallisen verkkonuorisotyön alaisuudessa mutta jo seuraavana vuonna se vakinaistettiin Nuorisoasiainkeskuksessa omaksi toiminnaksi. (Pelitalon historia, sivut 1-6.)

Nykyiseen Pelitoiminnan organisaatioon kuuluu monia erilaisia toiminnan muotoja sekä useita toimipisteitä. Pelitalo on Pelitoiminnan ydin tällä hetkellä. Se sisältää Pelitoiminnan johdon, teknisentuen, Pelitoiminnan nuorisotyöntekijöiden toimiston ja konesalin. Sen lisäksi Pelitoiminnalla on kuusi etäpistettä nuorisotaloilla ja kaksi kirjastoilla. (Sihvola 2016.)

Nuorisoasiainkeskuksen Pelitoimintaan kuuluu peliharrastuksen tukeminen sekä mahdollistaminen aktiivisille pelaajille erilaisin menetelmin. Pelitalolla tapahtuvan

toiminnan osallistuvien kohderyhmä on 15-25-vuotiaat nuoret. Leiritoinnin- ja etäpisteiden ikäraajat ulottuvat varhaiskasvatukseen. Toimintaa löytyy niin pelaajille, kuin myös aloitteleville pelisuunnittelijoille. Pelitoiminta on ollut kuitenkin pitkään keskittynyt yksinomaan digitaaliseen pelaamiseen toiminnassaan (mt.)

Pelitoiminnan käynnistyessä alkuperäisissä suunnitelmissa vuonna 2008, ei-digitaalinen pelitoiminta- ja kulttuuri olivat osa Pelitoiminnan suunnitelmia (mt.)

Vuonna 2015 Nuorisoasiainkeskus aloitti organisaatiomuutoksen. Sen yhteydessä Nuorisoasiainkeskuksen Pelitoiminta laati muutoksia toimintasuunnitelmaansa. Tämän opinnäytetyön kannalta merkittävä muutos oli ottaa ei-digitaalinen pelikulttuuri sekä -toiminta osaksi suunnitelmia. (Pelitoiminnan historia, sivu 7.)

”Pelitalon toiminta pyritään uuden organisaation myötä siirtämään enemmän myös klassista pelaamista kohti nykyisten pelkkien digitaalisten pelien lisäksi. Tähän klassisen pelaamisen viitekehykseen liittyy myös kaksi opinnäytetyötä, jotka on aloitettu Pelitalolla syksyn aikana.”
(mt., sivu 7)

Se tarkoittaa sitä, että Pelitoiminnan rooli pelitoiminnan ja -kulttuurin kehittäjänä tulee ulottumaan myös ei-digitaaliseen pelaamiseen.

Pelitoiminnalla ei ole mitään valmista ei-digitaalista pelitoimintaa tai suoraa kokemusta siitä, toisin kuin digitaalisesta pelitoiminnasta. Esimerkkejä digitaalisesta pelitoiminnasta ovat tunnustettu nuorten kilpapelitoiminta ”Good Game Squad” ja ”Nuorten pelinkehitystoiminta”. Sen lisäksi Pelitoiminnalla on digitaalisen pelitoiminnan järjestöjen kanssa yhteistyötä. Näitä ovat digitaalisen kilpapelitoiminnan kansallinen järjestö SEUL ry., jonka perustamista Pelitoiminta on ollut tukemassa. Toinen tällainen järjestö on lan-tapahtumia tuottava GROUP ry, joka oli osana tuottamassa vuoden 2004 suurta lan-tapahtumaa. (Sihvola 2015.)

Pelitoiminnalla ja minulla oli tiedossa, että ei-digitaalisessa toiminnassa on järjestäytyntä toimintaa kansalais- ja opiskelijajärjestöillä Helsingin seudulla. Näillä järjestöillä on osaamista tuottaa toimintaa sekä ohjata lauta- ja roolipelitoimintaa. Pelitoiminnassa ajateltiin, että heidän kanssaan voidaan tehdä yhteistyötä. Yhteistyön mer-

keissä nämä järjestöt voisivat auttaa tuottamaan nuorille lauta- ja roolipelitoimintaa. Vastikkeeksi nämä järjestöt voisivat saada jotakin, mitä Nuorisoasiainkeskus voi antaa. Se tuottaa tälle opinnäytetyölleni ensimmäisen tavoitteen; listata järjestöt jotka tuottavat lauta- ja roolipelitoimintaa.

Tässä kohtaa meille tuli Pelitoiminnan kanssa mietinnän paikka opinnäytetyön suunnan kanssa. Teimme päätöksen Pelitoiminnan kanssa, että teen Helsingin seudun sijaan avauksen valtakunnalliseen lauta- ja roolipelijärjestöiden tutkimiseen. Minun olisi ollut mahdollisuus kohdentaa tämä opinnäytetyö Helsingin kaupungin ja sen naapurikaupunkien toimijoihin. Tällä olisin voinut selvittää myös muita yhteiskunta-sektorien toimijoita kuin järjestö ja vapaaehtoistoimijoita. Pelitoiminnan ensisijainen työalue on Helsingin kaupunki, mutta sillä on rooli valtakunnallisena edelläkävijänä pelikulttuurin kehittämisessä. Valtakunnallisen selvityksen tarvetta korosti se, ettei kukaan tai mikään valtakunnallinen tai paikallinen toimija ole toistaiseksi tutkinut niitä ollenkaan.

Siitä seurasi pohdinta, että miksi lauta- ja roolipeliala ei ole järjestäytynyt valtakunnallisella tasolla. Alat sisältävät todella monia erilaisia toimintoja mutta siitä huolimatta niiden harrastajat selkeästi viihtyvät monissa suurissa tapahtumissa saman katon alla. Esimerkkinä Ropecon tapahtuma kerää vuosittain tuhansia lauta- ja seurapeli, roolipeli, miniatyyripeli, korttipeli, boffaus, cosplay sekä fandom harrastajia yhteen suureen tapahtumaan (Ropecon ry).

2.2 Eri lauta- ja roolipeliluokat

Opinnäytetyössäni on tarkoitus tehdä selkoa järjestäytyneestä lauta- ja roolipelitoiminnasta järjestötoiminnan näkökulmasta. Sen vuoksi yritän analysoida erilaisia toimintoja mahdollisimman vähän.

Olen valinnut nämä toiminnat siitä syystä, koska ne viihtyvät samoissa tapahtumissa hyvin yhdessä. Folkloristi Merja Leppälahti pitää roolipelaajia postmodernina uusheimona. Michel Maffesoli on määritellyt nykyajan heimojen muodostuvan yhteisten piirteiden mukaan sekä osallistujien omaan haluun osallistua. (Maffesoli 1995, s.63-

65.) Ensimmäisen kerran tämä on ilmentynyt mielestäni Suomessa jo vuonna 1989. Suomen roolipeliyhdistys ry pohti toimintansa sisältöä silloin. He totesivat jo silloin, että pöytärooli- ja liveroolipelien lisäksi miniatyyri- sekä lautapelit kuuluvat heidän toimintaansa. (Riimukiwi 4/89, Kootut Selitykset Osa 1). Opinnäytetyössäni erilaiset lautapelit ovat lähes kaikkia vastaajia yhdistävä tekijä.

Alan Fine (1983) on määritellyt roolipelaamisen alakulttuurin yhteisiä piirteitä. Näistä ensimmäinen merkittävä asia ovat kommunikointiverkostot. Ne ovat avainasemassa, koska ne levittävät mielikuvia pelaamisesta. Näistä ensimmäiseksi hän on nimennyt erilaiset joukkoviestintävälineet kuten harrastuslehdet ja elokuvat. Hän myös näkee toisena alakulttuurin piirteenä sen, että itse roolipeliharrastajat määrittelevät itsensä poikkeavaksi ryhmäksi. Kolmantena alakulttuurin piirteenä on se, että ulkopuoliset pitävät roolipelaajia omana ryhmänä. (Leppälahti 2002 s.77-78.)

Oman kokemukseni mukaan roolipelimaailmoin sopivia fiktiivisiä elokuvia sekä televisiosarjoja julkaistaan edelleen, eivätkä vanhat tuotannotkaan ole menettäneet niin pahasti arvoaan, kuten esimerkiksi harrastuslehdet. Sen vuoksi ne ovat edelleen toimiva informaatiolähde nykyäänkin. Näitä yhdistävänä tekijänä olen itse huomannut myös, että kun katsotaan pelien taustatarinoin, niin yhden saman taustatarinan pohjalle on rakennettu kaikkia näitä pelillisiä toimintoja. Se on itselläni ainakin madaltanut eri pelityyppien kokeilun kynnystä.

Harrastuslehdet ovat minun silmissäni lakanneet olemasta roolipelaajia yhdistävä tekijä. Suurin osa vanhanaikaisista suomalaisista roolipelilehdistä, esimerkiksi *Magus-lehti*, on lakkautettu. Itse lehdet joukkotiedotusvälineenä ovat kadonneet roolipelimediasta lähes kokonaan. Digitalisaatio on madaltanut kynnystä julkaista roolipelitiedotusta internetissä. Sieltä löytyy yksittäisten harrastajien tai ryhmien erilaisia tiedotusmedioita, esimerkkinä ”Roolipelitiedotus”. Sen lisäksi sosiaaliseen mediaan on muodostunut keskustelukanavia, esimerkkinä näistä ovat Facebook-ryhmät ”Suomi Larp-Larppaamisen iloista” sekä ”Roolipelaajien Suomi”.

Lautapelit

Lauta- ja seurapelit ovat perinteisin sekä varsin monipuolinen toiminnan muoto. Varhaisimpien lautapelien kerrotaan olleen käytössä jo 4000eKr (Botermans s.15). Tässä

opinnäytetyössä kaikkien vastaajien kesken se on eniten harrastettu toiminnanmuoto, kun mietitään, mitä kaikkea harrastetaan. Opinnäytetyöni osalta klassisten lautapelien yhteisöt, esimerkiksi shakki ja go, eivät ole olleet osana selvityksiä.

Roolipelit

Määritelmät roolipelaamisesta vaihtelevat hivenen lähteiden kesken mutta perusidea on yleensä seuraava.

”Roolipelissä osallistujat ottavat itselleen sovittun pelihahmon roolin ja roolihahmonaan kuvailevat tai esittävät sitä, mitä hahmo tekee, puhuu tai ajattelee. Roolipelejä voidaan pelata monin eri tavoin, mutta aina pelissä on olemassa jonkinlaiset osallistujien tuntemat säännöt, joita pelin kuluessa noudatetaan. (Leppälahti 2009, s.7; Huizinga 1984, 18; Caillois 1958, 19.)

Roolipelit luokitellaan tyypillisesti pöytäroolipeleihin sekä liveroolipeleihin. Sen lisäksi roolipelien yleinen piirre on se, että siinä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan toimivat yhdessä yhteisen päämäärän saavuttamiseksi.

Pöytäroolipeli

Pöydällä pelattavia roolipelejä on mielletty ensimmäisiksi roolipeleiksi. Pöytäroolipelien pelaaminen pohjautuu, pelistä riippuen, avoimen vuorovaikutuksen ja kiinteiden pelisääntöjen sekoitukseen. Painopiste saattaa muuttua pelistä riippuen. Pelin muistiinpanoja varten kynä ja paperi ovat usein tarpeellisia. Pöytäroolipeleihin usein yhdistetyt nopat ovat useissa eri peleissä itse pelimekaniikkaa varten ja siksi kaikki pöytäroolipelit eivät käytä noppia. Pelinjohtaja ohjaa yleensä roolipeleissä pelaajia. Tietynlaisissa peleissä hän voi omaksua pelaajien vastustajan hahmon roolin tai päihittävän tavoitteen (Leppälahti 2009, s.15).

Liveroolipeli

Kutsutaan ajoittain myös larppaamiseksi. Tässä toiminnassa roolipelaamisen vuorovaikutus on viety pidemmälle, sillä pelaajat eläytyvät hahmokseen ja peliä pelataan eteenpäin näyttölemällä. Pelin säännöt ovat yleensä vähemmän teknisiä ja rajoittuvat siihen, mitä kyseisen larpin todellisuudessa voi tapahtua. Kyseisestä liveroolipelistä riippuen osanottajien määrä voi olla alle kymmenestä useisiin satoihin ja kestokin voi olla mitä tahansa kymmenistä minuuteista useisiin vuorokausiin. Sen vuoksi liverooli-

pelaamisen suunnitteluun sekä ohjaamiseen saattaa osallistua useita henkilöitä. (mt. s.25-28.)

Roolipelaamisen kaltaisia harrastuksia on monia. Näihin lukeutuvat erilaiset kortti- ja miniatyyripelit. Sen lisäksi monet oheistoiminnat etenkin liveroolipelaamisesta toimivat hyvin itsenäisinä harrastuksina. Näitä ovat cosplay eli erilaisiksi hahmoiksi pukeutuminen sekä boffaus eli pehmomiekkailu. Fandom eli fantasiafanius on vielä oma alalajinsa. (mt. s.67.)

Miniatyyripelit

Tällä toiminnalla on yhteinen historia roolipelaamisen kanssa. Se perustuu varhaisiin sotapeleihin, missä johdettiin armeijoita roolipelaamisen yksittäisten hahmojen sijasta. Perus idea tässä toiminnassa on toimia armeijan komentajana ja sitä kautta päihittää vastustaja. Tässä toiminnassa on selkein ero pelaamisessa roolipeleihin verrattuna se, että tässä pelaajat pelaavat toisiansa vastaan. Toinen ero on se, että pelaamisen ulkoiseen näkemykseen kuuluu panostaa, toisin kuin pöytäroolipeleissä, joissa se ei ole yleensä tarpeen. (mt. s.68.)

Korttipeli

Saksalainen Burgerfreund-lehti kirjoitti korttipelaamisesta vuonna 1776:

”Pelikortit, pidimmepä niitä sitten pelkkinä kauppatavaroina tai yhdyssiteinä ihmisten välillä, ovat erittäin tärkeitä valtiossa. Ajatelkaa vain, mitä me olisimme ilman pelikortteja! Miten tylsää ja yksinäistä onkaan niiden elämä, joiden täytyy tulla toimeen ilman tätä keksintöä!” (Botermans s.65)

Kokemuksieni mukaan on olemassa kolmenlaisia korttipelejä. Ensimmäinen kategoria koostuu seurapeleistä. Toinen kategoria koostuu keräilykorttipeleistä. Kolmas kategoria on klassiset korttipelit.

Pelit eroavat enimmäkseen sillä tavalla, että keräilykorttipelit sisältävät usein valtavia määriä enemmän kortteja ja niissä pelaajat rakentavat tästä valtavasta kirjosta itsensä sopivan pakan (Leppälahti 2009 s.70). Seurakorttipelien korttikirjo voi olla suuri mutta ei pääsääntöisesti lähellekään niin laaja kuin keräilykorttipeleissä. Näissä pe-

leissä käytetään teemoina usein sci-fi tai fantasia aiheita. Klassiset korttipelit käsittävät ne pelit, mitä pelataan yhdellä tai useammalla korttipakalla, joka sisältää 52 korttia. Yleisesti katsottuna erilaisten korttipelien ympärillä on vahvempaa kilpapelikulttuuria, kuin muiden tämän opinnäytetyön pelillisten toimintojen ympärillä.

Opinnäytetyössäni seura- ja keräilykorttipelit ovat olleet tutkimuskohteina.

Cosplay

”Cosplay, pukeutuminen pelihahmoiksi Cosplay, tai cossaus, on lyhenne sanoista »costume play», ja useimmiten se yhdistetään japanilaisen piirroselokuvan ja sarjakuvan, eli animen ja mangan harrastajiin. Lyhyesti tiivistettynä cosplay on esiintymistä pelin, sarjakuvan tai jonkin muun populaarikulttuurin muodon hahmona.” (Harviainen & Meriläinen & Tossavainen, Pelikasvattajan käsikirja s.25.)

Bofferointi

”Boffaus ja bofferointi (joissain yhteyksissä pehmomiekkailu), on kamppailulaji jota voi harrastaa pelkästä mätkimisen ilosta, itsensä kehittämiseksi, historiallisten taistelutekniikoiden oppimiseksi, kuntoilun vuoksi tai taistelun elävöittämiseksi. Kysymys on vauhdikkaasta ja iloisesta liikuntamuodosta, joka ei katso ikää eikä sukupuolta ja johon liittyy kiinteästi myös käsityöharrasteita sekä ryhmän osana toimimista. Tarjolla on siis elämyksiä, joita ei mistään muualla Suomessa saa.” (Sotahuuto ry.)

Fandom

Fantasia- ja sci-fi-kulttuuria aktiivista harrastamista kutsutaan fandom-toiminnaksi (Leppälähti 2009 s.76).

”Fantasiafaniuteen kuuluvista aktiivisista toimintamuodoista ovat erilaiset tapaamiset (sekä seuratoimintana, jossa ovat tavallisesti aktiivisia hiukan vanhemmat fanit, että yleisissä tapaamisissa) ja oma faniuteen liittyvä ”tuottaminen”, joka voi esimerkiksi näkyä fantasia kirjoittamisena (sekä itsenäisten fantasia tekstien että fanifiktion) tai fantasiasta ja fantasiaharastuksesta kirjoittamisena, mutta myös piirtämisenä tai fantasia tuotteiden, esimerkiksi pukujen tai korujen valmistamisena.” (mt. s.75)

Järjestäytynyt toiminta tuottaa edellä mainittujen asioiden päivittäisen tai viikoittaisen toiminnan lisäksi muutakin. Lähes kaikki vastaaja yhteisöt kyselyssäni tuottavat tapahtumia säännöllisen toimintansa lisäksi. Sen lisäksi jotkut toimijat tuottavat suuria messutapahtumia eli ”coneja (con)”.

2.3 Erilaiset järjestäytyneet toimijat

Olen rajannut opinnäytetyöni tiettyihin kansalaisyhteiskunnan sektoreihin (Jyväskylän Yliopisto, Kansalaisyhteiskunnan tutkimusportaalin sanasto). Kaikkien yhteiskuntasektoreiden käsittely tässä opinnäytetyössä ei ollut mahdollista.

Yksi tapa jaotella toimijoita on yhteiskunnan eri sektorien mukaan:

”Eronteko yhteiskuntaelämän sektoreiden välillä (ensimmäinen sektori – markkinat ja yritys-elämä, toinen sektori – valtio ja julkinen sektori, kolmas sektori - kansalaisjärjestöt ja vapaaehtoinen kansalaistoiminta, neljäs sektori – perhe, kotitaloudet, intiimit suhteet) perustuu ajatukseen, että sektorit edustavat suhteellisen itsenäisiä sosiaalisen todellisuuden alueita ja että kukin niistä toimii oman erityisen logiikkansa mukaisesti.” (Jyväskylän Yliopiston Kansalaisyhteiskunnan tutkimusportaali).

Yrityssektori

Kaupallisella sektorilla toimivat alan jälleenmyyjät. Kaupat tarjoavat mielellään tiloja harrastajille, koska mahdollisuus ja tila pelata kasvattavat kauppojen myyntiä. Olen keskustellut erään tämänlaisen yrityksen työntekijän kanssa aikoinaan asiasta.

Myynnin tavoittelu tämän toiminnan kautta johtaa joskus kevyisiin konflikteihin kaupan ja paikallisen harrastusyhteisön välillä. Tähän on kaksi syytä. Ensimmäinen sekä suurempi on se, että kaupat eivät halua ihmisiä vain oleskelemaan heidän liiketiloihin. Ne tarvitsevat myyntiä toimintaansa. Toinen on se, että jotkut kaupat sallivat vain heidän omien liiketuotteiden käytön. Tämä on kuitenkin harvinaisempaa. Ilmiötä voisi verrata siihen, ettei ravintolaan saa tulla omilla eväillä. (Lauta- ja roolipelialan kaupan työntekijä 2006.)

Kunnallissektori

Myös kunnat tarjoavat toimintaa. Yleisiä toimijoita kunnissa ovat kirjastot sekä nuorisopalvelut, jotka mahdollistavat toimintaa useilla eri tavoilla. Pelikasvattajan käsikirja on katsaus siihen, mitä kunnallinen pelitoiminta voi olla. Valitettavasti sekin on laadittu etupäässä digitaalisen pelaamisen näkökulmasta. Samoja periaatteita voidaan kuitenkin soveltaa mielestäni perinteiseen pelaamiseen.

”Kirjastonäkökulmasta pelit ovat pääasiassa kulttuurisisältöjä, jotka kuuluvat kirjastoon sekä palveluina että kokoelman osana.” (Harviainen s.76)

Sen vuoksi näen, että kirjastojen pelitoiminta tähtää itsestään puhtaampaan pelaamiseen ilman erityisempiä kasvatuksellisia näkökulmia. Kirjastojen pelillinen toiminta on jo varsin laajaa kaikkien pelien osalta:

”Kirjastoissa järjestetään pelitoimintaa jo varsin yleisesti kautta maan. Tarjonta vaihtelee pelattavana olevista pelikonsoleista ohjattuihin rooli- ja lautapelikerhoihin.” (mt. s.78.)

Nuorisopalveluiden toiminta lauta- ja roolipelitoiminnassa on usein kasvatuksellisen näkökulman pohjalla. Sitä toteutetaan usein tarkasti valikoiduilla peleillä rankkojen sisältöjen takia.

Koska kuntia on 313 vuonna 2016 (www.kunnat.net), niin koko Suomen kunnallisen sektorin lauta- ja roolipelitoiminnan selvittämiseen minulla ei ollut resursseja tässä työssä. Lauta- ja roolipelitoiminnan vähyyttä voidaan verrata siihen, että Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitoiminta otti sen vasta vuonna 2016 viralliseksi osaksi toimintaansa (Pelitoiminnan historia, sivu 7).

Järjestösektori

Kolmas sektori eli kansalaisjärjestöt ja vapaaehtoistoimijat tuottavat näkyvimmän osan tämän hetken toiminnasta. Tämä on myös se sektori, jota käsittelen opinnäytetyössäni. Itse käsittelen näitä kolmella tavalla tässä tutkimuksessa: rekisteröityneinä yhdistystoimijoina, opiskelijajärjestöinä ja toimintaryhminä.

”Yhdistystoiminta on jäsenten yhteistä toimintaa yhteisen aatteen hyväksi. Yhdistys voi olla rekisteröity tai se voi toimia rekisteröimättömänä. Kun yhdistys merkitään yhdistysrekisteriin, siitä tulee itsenäinen oikeushenkilö ja se saa oikeuskelpoisuuden.” (Patentti- ja rekisterihallitus.)

Yhdistystoiminnan osalta olen seurannut tarkemmin rekisteröityneitä yhdistyksiä. Rekisteröidyt ja rekisteröimättömät poikkeavat toisistaan merkittävästi:

”Rekisteröidyn yhdistyksen toiminnan tulee olla järjestäytynyttä ja sen tulee toimia sääntöjensä mukaisesti noudattaen yhdistyslakia ja muuta lainsäädäntöä, joka mahdollisesti koskee yhdistyksen toimintaa.” (Patentti- ja rekisterihallitus)

Sen vuoksi rekisteröity yhdistys joutuu noudattamaan tietynlaisia kaavoja ja tapoja, mikä säätelee sen toimintaa sekä rakennetta. Sen vuoksi niiden rakenteet ovat pohjimmiltaan samanlaisia. Se helpottaa ongelmia ratkaisutilanteita mutta saattaa luoda tarpeetonta byrokratiaa.

Opiskelijajärjestöt ovat korkeakouluopiskelijoiden etujärjestöjä. Jokaisella korkeakouluoppilaitoksella kuuluu olla oma opiskelijajärjestö lain edellyttämänä. Ylioppilaskuntien toiminta on vahvempaa lähtökohtaisesti lainsäädännön vuoksi. Ammattikorkeakoulujen opiskelijakuntaan ei ole pakko kuulua, toisin kuin yliopisto-opiskelijoiden on pakko liittyä oman koulunsa ylioppilaskuntaan. (Ylioppilaslaki 558/2009; Ammattikorkeakoululaki 932/2014.) Eräs arvio opiskelijajärjestöjen toiminnan määrästä:

”Suomalaisten roolipelaajien määrää on vaikea arvioida. Lähes jokaisessa maamme korkeakoulussa toimii roolipelikerho, jossa on jäseniä noin viidestäkymmenestä kahteen–kolmeensataan.” (Leppälahti 2002 s.12)

Tämä antaa syytä paneutua korkeakoulujen opiskelijajärjestöjen kerhoihin tässä tutkimuksessa. Tämän kaltaista vapaa-ajan toimintaa opiskelijajärjestöt saattavat tukea esimerkiksi tarjoamalla ilmaiset toimitilat. Olettaisin toiminnan olevan ensisijaisesti kohdennettua saman oppilaitoksen opiskelijoille. Tosin erään ylioppilaskunnan kerho tarjoaa säännöllisesti toimintaansa paikkakuntalaisille sekä paikallisen ammattikorkeakoulun opiskelijoille myös. (Opiskelijajärjestön aktiivi 2015.)

Muut toimijat kategorisoin ”toimintaryhmiksi”. Se käsittää esimerkiksi: rekisteröimättömät yhdistykset, vapaaehtoistoimijat, ja muut osittain järjestäytyneet ryhmät. Näille on vaikeata antaa muuta yhdistävää tekijää, kuin se että ne tuottavat toimintaa sekä sisältöä ja edistävät lauta- ja roolipelikulttuuria. Tällaisia ovat esimerkiksi ”Roolipelitiedotus”, ”Warhead” ja ”Guild Redemund.”

Toimintaryhmiä on varmasti enemmän, kuin olen saanut luetteloitua. Edellä mainitut toimintaryhmät ovat korkeasti profiloituneita omassa toiminnassaan ja omaavat toimintaan syvästi sitoutuneita ihmisiä. Siksi ne oli helppo löytää. Koska toimintaryhmiä ei ole yhdistysrekisterissä se tekee niiden etsimisestä vielä vaikeampaa. Välillä saatiin löytää sellaisen jonkin yhdistyksen yhteistyökumppanina. Esimerkkinä Sotavasaara ry:n kumppanuus jäsenenä on huomattava määrä erilaisia pehmoaseharrastajaryhmiä, jotka ovat rekisteröityneitä yhdistyksiä sekä toimintaryhmiä. Toimintaryhmät voivat kunnasta riippuen myös saada toiminta-avustuksia mutta eivät valtion avustuksia. (Viitanen 2008 s.268.)

2.4 Kansalaisjärjestöt, nuorisojärjestöt ja niiden muutostrendit

Yhdistymisvapaus on Suomen perustuslain takaama (1999/731) oikeus ja yksi kulmakivi kansanvaltaisessa yhteiskunnassa. Kun noudatetaan yhdistystoiminnan menettelyjä, kuten on säädetty yhdistyslaissa (1989/503), niin kukaan ei tarvitse lupaa yhdistyksen perustamiseen eikä sitä voida kieltää keneltäkään.

Perusluonteeltaan se on voittoa tavoittelematonta aatteellista toimintaa. Aatteen tarkoitukset voivat olla terveys- ja sosiaalialan mukaisia, poliittisia, harrastuspohjaisia, kulttuurillisia, liikunnallisia tai ammatillisia, ja yleensä tarkoituksena on näiden toimintojen edistäminen. Yhdistys voi toimia aatteellisesti rekisteröitynä tai ei rekisteröityneenä. Itse yhdistyskenttää kuvaillaan myös moninaiseksi sekä yhtenäisten rakenteiden hahmottaminen on vaikeaa. (Viitanen, s.267-268).

Roolipelijärjestöjä on pidetty nuorten tai nuorten aikuisten toimintana yleisesti. Myös useat lähteet mainitsevat etenkin roolipelitoiminnan alkaneen 80-luvulla nuorten ihmisten aikaan saamana. (Stenroos & Montola 2010, s.15.)

”Ensimmäiset roolipelilaajat olivat 10-20-vuotiaita nuorukaisia.” (Pettersson 2005, s.72)

Sen vuoksi käsittelin yhteisöjä opinnäytetyöni alkuvaiheissa nuorisojärjestöinä ja lauta- ja roolipelitoimintaa nuorten toimintana.

Nuorisjärjestöjen katsotaan edustavan nuoria ja välittävän heidän ääntään yhteiskunnan päätöksentekoon. Martti Siistiäinen (1988) puhuu niiden olevan myös välikappaleita määrittämään itse nuoria, heidän omakuvaansa ja sitä millaiseksi valtio haluaa heidät kasvattaa. Nuorisjärjestöjen avustaminen on yksi nuorisopolitiikan keskeisin menetelmä. Tätä tehdään kunnallisella sekä valtiollisella tasolla. Toiminnan avustamisen kautta saadaan järjestötoiminnalle valtion hyväksyntä sekä aseman tunnustaminen. (Viitanen s.269-271.)

Noin viimeisen parin vuosi kymmenen aikana suomalaisessa yhdistys toiminnassa on kuvattu tapahtuneen kolme merkittävää muutosta. Ensiksi suuret sekä hierarkkiset keskusliitot ovat kokeneet haasteita ja niiden piiriin on organisoiduttu vähemmän. Syynä tähän pidettiin sitä, etteivät suuret organisaatiot mukaudu muuttuvaan yhteiskuntaan tarpeeksi nopeasti. (mt. s.273.)

Toinen muutos on yhdistysten voimakkaampi erikoistuminen ja eriytyminen. Sen rinnalla on tullut ilmiö, missä ihmiset ovat jäsenenä useammassa yhdistyksessä mutta sitoutuvat toimintaan vähemmän. Nuorisjärjestöjen osalta erikoistuminen ja eriyty-misen odotetaan seuraavan itse nuorisokulttuurin jakautumista. Kolmanneksi muutokseksi on katsottu järjestöjen kansainvälistyminen. (Salasuo 2006; Viitanen 2009 s.274 & 276.)

Kai Ilveksen (2005) mukaan nuorisjärjestöt ovat yleisesti kärsineet siitä, ettei niitä tutkita yhtä systemaattisesti eikä perusteellisesti, kuin muita kansalaisjärjestöjä. Se luo kevyttä epävarmuutta kehitystrendien ja muutosten tarkkuudesta. Niiden kuitenkin on katsottu seuraavan vastaavanlaisia kansalaisjärjestöjä käyttäytymisessään. (Viitanen s.269-274.)

Kansalaisjärjestöjen trendeissä on havaittu tuoreempia muutoksia. Ensiksi informaation ja epämuodollinen toiminta on voimistumassa. Motiiviksi osoittautuu yhä useammin elämäntapa ja -tyyli sekä yhteisöllisyys yhdistystoiminnan osanottajilla. Toisena muutostrendinä on havaittu voimakkaampi vapaaehtoisuus yhdistystoiminnassa, mikä ajaa ammatillisen työllisyyden pois yhdistyksistä. Kolmantena muutoksena on

havaittu paikallistoiminnan muuttuvan entistä riippumattommaksi keskusorganisaatioista. (mt. s.275-276.)

Nuorten osalta korostuu vielä nuorten valinnan vapaus-, yksilöllisyyden kasvu, mikä mutkistaa heidän osaltaan hierarkkiseen järjestötoimintaan osallistumisen. Sen lisäksi nuorilla on perheidensä arki, opiskelu ja muu vapaa-aika sovittava yhteen järjestötoimintaan osallistumisen suhteen. (mt. s.276.)

Yhdistyskentän täytyy kyetä muuttumaan. Järjestöjen täytyy uskaltaa kokeilla uusia, ja ehkä jopa heidän mielessään radikaaleja asioita säilyttääkseen etenkin nuorten mielenkiinnon yhdistystoimintaa kohtaan. Ne voivat lopulta tuoda jopa uutta potentiaalia esille kantajäsenissä myös. (mt. s.276.)

2.5 Aikaisemmat tutkimukset järjestäytyneestä lauta- ja roolipelitoiminnasta

Tutkimuksen alussa päätin kaksi tutkimusaluetta työhöni. Halusin peruskuvan

- 1) pelaajista
- 2) pelaajien yhteisöiden nykytilasta

Näitä varten etsin lähdeoteoksia sekä tutkimuksia pelikulttuurista ja pelitutkimuksesta. Tämä siksi koska minulla oli ennakkokäsitys siitä, että nämä kuuluvat näiden alojen tutkimusten piiriin.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa kuvattiin 2014, pelikulttuurin eri osa-alueita sekä niiden muutoksia. Pelitutkimus ei ole pelkästään pelien tai pelitilanteiden tutkimista vaan kaikkea, vaan kaikkea mitä peleihin liittyy. Näistä yksi alue on pelialanorganisaatiot. (Koskimaa & Mäyrä & Saarikoski & Sotamaa & Suominen.)

Tämä antaisi olettaa, että sellaista olisi tehty laajemminkin. Pelitutkimuksen näkökulmasta lauta- ja roolipelialan järjestäytyneisyyttä ei ole tutkittu Suomessa ilmeisesti ollenkaan. Myöskään järjestöjä tutkivien yhteiskuntatieteiden puolelta ei tullut vastaan mitään alan tutkimuksia lauta- ja roolipelitoiminnasta.

Lähdemateriaalia oli vaikeata löytää lauta- ja roolipelaamisen näkökulmasta. Kirjallisten lähteiden kanssa tulee ongelmia, kun mennään digitaalisesta pelaamisesta kohti ei-digitaalisia. Tietolähteitä on löytynyt lopulta useita erilaisia.

Roolipelaamisen kontekstissa löysin maininnan roolipelaamisen tutkimuskentän ongelmista. Näkökulma ulottuu koko pohjaismaiseen roolipelitutkimukseen. Hän pitää sitä hyvin moniäänisenä ja eri alan tutkijat käyttävät oman oppiaineensa teoreettisia viitekehyksiä tässä työssä. Se aiheuttaa sen, etteivät tutkijat ole tietoisia muusta, kuin oman emätieteen tutkimuksista. Se on vaikeuttanut tutkijoiden kommunikointia tutkimuskohteista. Yliopistojen omat erilliset tietokannat eivät helpota tällaisen tutkimustyön etsimistä, koska jokainen tietokanta pitää käydä läpi hyvin tarkoilla hakusanoilla. Olen kuitenkin huomannut, ettei järjestötutkimuksia ole tehty tälle alalle. Roolipelien alhainen kulttuuristatus on saanut myös opinnäytetöitä ohjaavat tahot erehtymään, ettei niitä ole tutkittu juuri yhtään. Tuon osan ilmiöstä olen saanut kokea osittain. Sanoisin, että Humanistinen Ammattikorkeakoulun vaatimaton kontakti pelikulttuuriin ylipäättään loi omia haasteita tälle opinnäytetyölle. (Harviainen & Stenros s.69-70.)

Nykyään pelitutkijat ovat verkostoituneet ainakin yliopistoissa. Jyväskylän Yliopiston Pelitutkimuksenverkosto sekä Tampereen yliopiston Pelitutkimuslaitos ovat varsin korkeassa profiilissa nykyään.

Opinnäytetyöt eivät käsittele tämän alan järjestöjä lähtökohtaisesti järjestäytyneestä toiminnasta. Niitä sivutaan ehkä, mutta usein tarkastelun kohteena on ollut joko itse lauta- ja roolipelialan jokin toiminta, ja sitä tuottanut järjestö on otettu kevyenä mainintana. Esimerkkinä Tracon- 2015 kävijöistä tehtiin kartoitus. Itse yhdistystä toiminnassa ei ole tarkasteltu juuri ollenkaan. (Maliniemi 2015.)

Yliopistojen eriävät tutkimustietokannat haittaavat aiempien tutkimusten etsimistä. Kaksi yliopistoa erottuvat edukseen pelitutkimuksessa. Ne ovat Jyväskylän ja Tampereen yliopistot. Jyväskylän Yliopistolla toimii Pelitutkimuksenverkosto.

Jyväskylän yliopiston Pelitutkimusverkosto on monen tieteenalan yhteistyöverkosto, joka tutkii yleisesti pelaamista. Selatessani heidän julkaistuja tutkimuksiaan, en kuitenkaan löytänyt järjestöihin tai sen kaltaisiin yhteisöihin liittyvää tutkimusta. Verkos-

ton jäsenillä on työjakoja mutta ei näytä siltä, että järjestöt olisivat tutkimuskohde. Heidän säännöllisessä julkaisussa on Peliverkoston vuosikirja. (Jyväskylän yliopisto.) Toinen merkittävä tutkimuksia tuottava on Tampereen yliopiston pelitutkimuslaitos, joka kulkee myös nimellä "Game Research Lab. Pelaajabarometri, joista viimeisin on julkaistu vuonna 2013, on ollut yksi merkittävimpiä Tampereen yliopiston tutkimuksista. (Game Research Lab.)

Roolipelaajista on tehty ainakin kaksi kulttuurillista kuvausta. Turun yliopistosta on tullut Leppälahti, Merja 2002, Peli on elämää -Etnografiaa roolipelaamisesta lisensiaatintutkimus. Tämä on ollut aikanaan syvälinen kuvaus roolipeli harrastajista ja yksi varhaisimmista, mikä on tullut vastaan. Oulun yliopistosta on tullut myös tutkimus Etnografia pohjoissuomalaisista roolipelaajista 2009-2010 - harrastajayhteisö, pelirituaali ja moniulotteinen pelikokemus, Piippo, Ari-Matti 2010. Vaikkakin yhteisöntutkiminen ei ollut ensisijaista tässä tutkimuksessa, niin se on silti yksi harvoista töistä, jossa lauta- ja roolipelijärjestö on ollut tutkimusympäristönä.

Suuri roolipelaajakysely 2012 on oman työni kannalta osittain samankaltainen. Hän on tehnyt erittäin laajan analyysin Ropecon 2012 kävijöistä. Tästä tutkimuksesta olen saanut hyvää vertailu tietoa tämän alan harrastajista. (Oksanen 2013.) Erilainen ikäseuranta ja -kehitys on osoittautunut mielenkiintoiseksi asiaksi seurata.

Pelaajabarometrit ovat ongelmallinen näkökulma lähestyä tätä työtä. Niissä on tämän opinnäytetyön kannalta tuloksia, mutta ne ovat hyvin epätarkkoja tuloksia, etenkin eläytymispelien osalta. Pelaajabarometrien käyttäessä väestörekisteriä kyselyssään eläytymispelaajien lukumäärien mittaamiseen, pelaajien määrä on niin pieni, että virhemarginaali huomioon ottaen se luo hivenen epävarmoja ja epäloogisia lukuja harrastajien määrästä.

"Aiempien pelaajabarometrien tapaan koko väestöä koskevien prosenttiosuuksien osalta 95 % todennäköisyydelle laskettu virhemarginaali on noin ± 3 %, pienemmissä ryhmissä kuten yksittäisessä kymmenen vuoden ikäryhmässä virhemarginaali saattaa kasvaa jopa ± 10 prosenttiyksikköön" (Mäyrä 2013, s.10).

Aktiivisten eläytymispelaajien lukumäärien mittaustulokset vaikuttavat luontevilta. On luonnollista, että ei-aktiivisten pelaajien määrä voi vaihdella vuositasaalla runsaasti. Kun analysoidaan tarkemmin eläytymispelaajia, niin marginaalisuuden vaikutukset

näkyä myös aktiivisten vastaajien osalta. En itse voi luottaa mittausten luotettavuuteen, jos se ilmaisee aktiivisen harrastajakunnan puoliintuvan tai tuplaantuvan vuositasolla. Tässä puhutaan kuitenkin kymmenien tuhansien erosta pelaajien lukumäärissä ilman virhemarginaalia. Liveroolipelaamisen sukupuolijakauma on se Pelaaja-barometrien vastaustulos, jossa tämä kärjistyy eniten. Toisessa tutkimuksessa on todettu liveroolipelaamisen olevan todella vahvasti naispainotteinen toiminnanmuoto (Oksanen 2012). Omassa opinnäytetyössäni olen myös havainnut liveroolipelaamisen olevan naispainotteinen laji.

Lauta- ja seurapelit ovat myös sisällytetty kyselyyn mutta niitä tämä ongelma ei koske ainakaan niin vahvasti.

Nordic Larp-teos (Montola & Stenros 2010) on noin 15 vuoden katsaus koko pohjoismaiseen liveroolipelaamiseen. Se käsittelee pelaamisen historiaa 30 liveroolipelin kautta. Sen tarkoitusta on myös kuvattu itse pelien dokumentoinniksi, vaikka sitä ei tehdä laajamittaisesti (Stenros & Montola s.10). Siinä ei ole kovin paljoa tutkimuksellista tietoa järjestöistä. Viittauksia järjestäytyneestä toiminnasta löytyy 1980-luvun ajalta, jolloin satunnaisesti syntyvät larp-piirit alkoivat löytää toisiaan ja järjestäytyä. Toiminnalla on usein ollut yhteiskunnantuki valtion, kunnan, kirkon tai opiskelijajärjestön muodossa. (Stenros & Montola s.15.) Teos esittelee myös Knutepunk-tradition.

Roolipelimanifesti on varsin yleispätevä kirja, jokaiselle pöytä- ja liveroolipelaajalle sekä niiden ohjaajille. Tässäkään käsitellä pääsääntöisesti järjestäytyneestä näkökulmasta tämän alan toimintaa mutta hän on tehnyt sisällyttänyt roolipelaamisen historiaa, ja sen kautta tässä työssä on kontaktia aiheeseeni. (Pettersson 2009.)

3 Keskustoiminta ja edunvalvonta

Olen koonnut tietoja valtakunnallisista lauta- ja roolipelijärjestöistä. Koska tarkastelu- ni perusteella Ruotsissa on vahva sekä laajasti toimiva pelaajajärjestöjen etujärjestö, niin olen katsonut aiheelliseksi analysoida sitä ja käyttää sitä vertailukohteena. Sen lisäksi olen tuonut esille kohtaamaani keskustelua keskusjärjestöistä.

Opinnäytetyössäni en ole löytänyt koko lauta- ja roolipelitoimintaa kattavaa pelijärjes- töä. Vanhoista seurapeleistä löytyy pelikohtaisia valtakunnallisia toimijoita. Esimerk- keinä ovat ”Suomen Shakkiliitto ry” ja ”Suomen go-liitto ry”. Tällaiset lajikohtaiset jär- jestöt ovat varsin helppoja löytää. Niiden lisäksi olen löytänyt modernimpiin ja moni- puolisemmin lauta- ja seurapeleihin keskittyneen järjestön nimeltään Suomen lauta- peliseura ry. Se on toiminut vuodesta 1999 alkaen.

Valtakunnallisesti toimivia toimintansa lopettaneita järjestöjä olen pystynyt löytämään muutamia. Suomen roolipeliyhdistys ry (1989-1994) oli ensimmäinen valtakunnalli- sesti toimiva lauta- ja roolipeliyhdistys. Suomen-liveroolipelaajat ry (1994-2000 luku) nimensä mukaan keskittyi liveroolipelaajien valtakunnalliseen toimintaan. Roolipelikil- ta ry oli ensimmäinen yritys muodostaa etujärjestöä itse yhdistyksille. Se toimi lyhyes- ti Helsinki kulttuuripääkaupunki tapahtumassa mahdollistamassa erilaisia roolipelipro- jekteja mutta sen jälkeen toiminta lakkasi.

3.1 Aktiiviset valtakunnalliset lauta- ja roolipelitoimijat

Suomen lautapeliseura ry.

Se keskittyy nimensä mukaisesti lauta- ja seurapeli toimintaan.

*”Suomen Lautapeliseura ry - Esittely
Suomen Lautapeliseura ry (SLS) on suomalaisten lautapeliharrastajien yhteisö ja etujärjestö. SLS pyrkii edistämään suomalaista lautapelikult- tuuria järjestämällä pelitapahtumia ja toimimalla yhdistävänä tekijänä Suomen lautapeliharrastajien välillä. Seuralla on noin 400 jäsentä eri puolilla suomea.” (Suomen lautapeliseura ry.)*

”Pelikerhot järjestävät säännöllisiä peli-iltoja eri puolilla Suomea.” (Suomen lautapeliseura ry.)

”Jo olemassa olevat pelikerhot voivat myös kirjautua pelikerhoiksi jos ne täyttävät yllä mainitut kriteerit. Seuran pelikerhoissa on jo nyt itsenäisiä yhdistyksiä, ylioppilaskuntien alaisia pelikerhoja ja muita organisaatioita jotka eivät ole suoraan Suomen Lautapeliseuran alaisuudessa.” (Suomen lautapeliseura ry.)

”Pelitapahtumat

(Suomen Lautapeliseura organisoii vuosittain useita pelitapahtumia. Tyyppillinen pelitapahtuma on yhden viikonlopun mittainen ja tapahtuman keskeisin ohjelmamuoto on erilaisten lautapelien pelaaminen ja muiden harrastajien tapaaminen. Tapahtumissa järjestetään tilanteen mukaan myös turnauksia, tietokilpailuja, työpajoja ja muuta harrastustoimintaan liittyvää toimintaa.” (Suomen lautapeliseura ry.)

Toiminta on minulle tulleiden tietojen perusteella erittäin monipuolista sekä vahvaa. Sillä on kerhoja joka puolella Suomea, niin jäsenyhdistyksinä kuin yhteistyökumppaneinakin. Siltä löytyy päivittäistä perustoimintaa monilla paikkakunnilla ja se järjestää myös tapahtumia. Kysyin heidän hallitukseltaan tarkemmin heidän roolistaan etujärjestönä. Yllämainittujen asioiden lisäksi he neuvottelevat yritysten sekä yhteisöjen kanssa etuuksia omille jäsenilleen. Varsinaista suoraa yhteiskunnallista vaikuttamista se ei tee.

Suomen lautapeliseura ry on myös ainoana aktiivisena peliyhteisönä listattu Opetus- ja kulttuuriministeriössä ”Nuorisotyötä tekeväksi järjestöksi” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2015).

3.2 Suomessa lakanneet keskustoiminnat

Suomen roolipeliyhdistys ry

Tämä on ensimmäinen tietooni tullut valtakunnallinen järjestö. Olen löytänyt eniten kerrontaa yhdistyksen toiminnasta heidän Riimukiwi-jäsenlehdessä ja Mikko Kurki-Suornion Riimukiwi 20 vuotta -Palanen suomalaisen roolipelijulkaisun historiaa. Suomen roolipelijärjestö ehti olla toiminnassa viisi vuotta ja se julkaisi omaa jäsenlehteään. Yhdistyksen toimintaa esiteltiin Riimukiwi-lehteä käsittelevässä luennossa:

”Suomen Roolipeliyhdistys r.y.

- *Perustettu 1989 pitkällisen jahkailun jälkeen*

- *Hyväksytty yhdistysrekisteriin 2.3.1992 uuvuttavan kamppailun jälkeen*
- *Reilu sata jäsentä*
- *Valtakunnallinen, jäseniä Espoosta Ouluun ja muutama siltä väliltä*
- *Riippumaton (täysin jäsenmaksurahoitteinen)*
- *Toiminta lakannut 1994*
- *Edelleen sitkeästi yhdistysrekisterissä (156.068)”. (Kurki-Suornio 2009.)*

Lisään edelliseen lainaukseen vielä, että yhdistyksen postitoimipaikkana toimi Helsinki. Kurki-Suornio toimi yhdistyksen perustamisesta vuoteen 1993 asti yhdistyksen luottamustoiminnassa.

Täysin luotettavan lähdemateriaalin löytäminen tuolta ajalta ihmisten tai kirjallisen materiaalin muodossa on ollut vaikea tehtävä. Olen nostanut esiin yhdistystoiminnan näkökulmasta Riimukiwen eri artikkeleita sekä kirjoituksia, jotka kuvastavat, miten se on toiminut aikansa. Lähdekriittisesti on huomioitavaa, että lähes koko Riimukiwi tuotanto on yhden ihmisen tuottamaa. Kirjoittaja on myöntänyt itsevaltaisen kirjoittamisen työvoimapulaan vedoten lehden jutuissa. Mielestäni kuitenkin yhdistyksellä toki olisi ollut täysivalta kieltää tai puuttua tällaiseen kirjoittamiseen, jos tämä olisi ollut yhdistyksen kantaa vastaan. Yhdistyksen virallisista dokumenteista tämä voisi käydä ilmi, mutta en pystynyt mistään saamaan niitä käsiini. Yhdistyksen esittäytymisen Riimukiwessä löytyy tämän opinnäytetyön liitteestä #8

Yhdistys ei missään vaiheessa toimintaansa saavuttanut mielestäni erityisen vakaata asemaa. Riimukiwen pääkirjoitukset sisälsivät enemmän negatiivisen sävyistä kommenttia yhdistyksen toiminnasta, kuin positiivista. Ehdottomasti isoin osa kommentteista pääkirjoituksissa ja muissakin artikkeleissa noudatti seuraavan laatuista teemaa:

”Yhdistyksen toiminta ei ole itsestään selvyys – yhdistyksen toiminta on sen jäsenten toimintaa. Jos sen jäsenet oikovat koipiaan auringon paisteessa ja odottavat oman tippuvan suuhun, mitään ei tapahdu.” (Riimukiwi 4/90, Pääkirjoitus)

Ne kärjistyivät tämän laatuiseksi:

”Olen lähes toivottaman tilanteen edessä joutunut harkitsemaan yhdistyksen lakkauttamista, eroa toimestani, sillä puheenjohtajana olen kuitenkin vastuussa yhdistyksen toiminnasta” (Riimukiwi 2/91, Pääkirjoitus).

Asioita yritettiin korjata myös korjata luottamushenkilöiden vaihdoilla:

”Toisekseen yhdistyksentoimihenkilölista kokee dramaattisia uudistuksia Stalinin malliin” (Riimukiwi 3/91, Pääkirjoitus).

Tämän hetkiset merkit viittaavat, että toiminta ei kestänyt kovin kauas viimeisen hallituksenvaihtumisen jälkeen. Näin kauan sitten tapahtuneen toiminnan kaatumisen arviointi on näiden tietojen pohjalta vaikeaa. Vaikuttavin tekijä oli se, että yhdistyksellä ei ollut tarpeeksi aktiiveja, tai sitten ne määrättyt aktiivit eivät tehneet työtänsä. Tämän takia toiminta nojasi selkeästi liian harvan ihmisen varaan.

Yhdistyksellä oli myös alusta asti suhteellisen nuori johto:

”Nykyistä hallitusta hieman vaivaavat maanpuolustusongelmat, eli varusmiespalvelusaika...” (Riimukiwi 4/89, Pääkirjoitus).

Mielestäni on mahdollista, että asioita saattoi mennä pieleen kokemattomuuden takia.

Yhdistyksen jatkuvuus oli mielestäni kyseenalainen, vaikka perustoiminta olisi ollut kestävä. Riimukiwessä esitettyjen tietojen valossa minulle ei selvinnyt, millaiseen toimintaan se pyrki kehittymään. Vuodesta 1990 lähtien kirjoituksissa alettiin puhua Ruotsin pelaajajärjestöjen kattojärjestö SVEROKista ja vertailla omaa toimintaansa sen toimintaan. (Riimukiwi 1/90, Pääkirjoitus) Suomen Roolipeliyhdistys kuitenkin oli henkilöjäsenyhdistys. Se tuotti vain ja ainoastaan tapahtumia sekä toimintaa. Kritiikki SVEROKin resurssienkäytön tehokkuutta vastaan ei ollut kohdallaan, koska heillä on myös valtakunnallinen edunajamistyö, joka ei ole erityisen näkyvää toimintaa mutta varmasti näkyy budjetissa menoeränä. (Riimukiwi 1/92, Pääkirjoitus)

Suomen Roolipeliyhdistys ry omasi monia hyviäkin asioita, jotka olisivat luoneet hyvää pohjaa valtakunnalliselle kestäväälle toiminnalle. Ennakkokeskusteluissa sain mielikuvan, että yhdistyksen toiminta olisi ollut pääkaupunkiseutu painotteinen (Ropecon ry:n hallitus 2015). Paikallistoiminta Jyväskylässä ja Helsingissä paikallistoiminta mainittiin kuitenkin vakiintuneen omiksi osastoiksi (Riimukiwi 2/92, Pääkirjoitus). Toiminta siis oli jollakin tasolla levittäytynyt muualle Suomeen. Kurki-Suornion 2009 esittelyssä puhuttiin jäsenistä Oulussa asti. Paikallistoiminnan olisi voitu auttaa järjestäytymään ja sen kautta hiljalleen muuntaa Suomen Roolipeliyhdistystä jäsenyhdistys malliin.

Yhdistys toimi aikanaan kaiken roolipelaamiseen liitettävän toiminnan parissa. Se ei ollut alkuun itsestään selvyys. Yhdistys koki identiteettikriisiä alkuvaiheissaan. Se liittyi siihen, miksi yhdistyksessä pelattiin muutakin, kuin juuri pöytärooli- ja liveroolipelejä. Perusteluina ovat olleet seuraavat syyt: puhdas roolipelaaminen tapahtumissa on ulkoisesti heikosti näkyvää pelin luonteen vuoksi. Toinen syy oli se, ettei roolipeleille löytynyt pelinohjaajia tarpeeksi tapahtumiin. (Riimukiwi 4/89, Kootut Selitykset osa 1) Järjestön toiminta kehittyi lopulta siten, että kaikki sen ajan roolipeleihin rinnastettavat toiminnot löytyivät heidän perustoiminnastaan. Välillä löytyi erikoisempiaakin projekteja, kuten elokuvatuotantoja.

”Sotaherran synty on SRP:n ensimmäinen yritys videotuotannon alalta.” (Riimukiwi 4/91 Pääkirjoitus; Riimukiwi 1/92, Pääkirjoitus,).

Suomen Roolipeliyhdistys verkostoitui aktiivisesti valtakunnallisesti ja lähestyi myös Ruotsin valtakunnallista pelaajajärjestöä. Se haki kontaktia muihin alan järjestöihin mutta pääkirjoitusten mukaan se ei saanut hyvää vastakaikua tälle. (Riimukiwi 1/90, Pääkirjoitus.) Minulle jäi tästä tutun oloinen kuva sisäänpäin kääntyneestä toiminnasta, mikä tuli esiin omissa kyselyissäni nykyisille harrastajille sekä yhteisöille.

Ruotsin lauta- ja roolipelaajien etujärjestöä SVEROKia seurattiin ja siihen oltiin yhteydessä vuodesta 1990 alkaen (Riimukiwi 1/90, Pääkirjoitus). Vuonna 1991 Suomen Roolipeliyhdistyksestä tehtiin vierailumatka SVEROKiin tutustumismielessä (Riimukiwi 1/91, Riimutaulu). Matkalta palattiin hivenen kateellisin mielin:

"Pojat saavat pelkkiin hallinnollisiin keskusjärjestön kuluihin 10 000 kruunua, plus toimintarahat ja paikallisjaostorahat päälle, eikä tuosta liikene yhden lehden lähettämiseen naapurimaan kollegalle, niin on jo ihme!" (Riimukiwi (2/91, Pääkirjoitus).

Yhdistys oli valveutunut ulkomaan pelikulttuurista muunkin, kuin SVEROKin suhteen jo varhain. Näistä värikkäin havainto oli seuraava: "Steve Jackson Games" oli julkaisemassa uutta roolipeliä, kun tapahtui ikäviä:

"Mutta jenkkien salainen palvelu oli toista mieltä aiheesta, agentit tulivat ja kaappasivat kaikki kopiot tästä "inhasta hakkerikäsikirjasta" (erään agentin ilmaus) suoraan pelintekijöiden nenän alta keskellä kirkasta päivää. (Riimukiwi 3/90, SJG pulassa - Sananvapaus vaarassa)

Vuoden 1992 aikana yhdistys alkoi myös luoda yhteistyösuhteita nuorisopalveluihin. (Riimukiwi 1/91, Pääkirjoitus). Yhdistyksen kotipaikkana on aina ollut Kumpulan Nuorisotalo Helsingissä mutta mistään erityisemmästä yhteistyöstä ei ole ollut viitteitä ennen edellä mainittua. Jos kunnollista kontaktia yritettiin luoda sen ajan Helsingin Nuorisoasiainkeskukseen, niin se ei mennyt hyvin. Lama-aikana yhteistyö loppui Kumpulan nuorisotalon kanssa, koska sitä ei voitu pitää auki viikonloppuisin. (Riimukiwi, Riimutaulu 1/92).

Suomen roolipelijärjestö löytyy edelleen yhdistysrekisteristä mutta sen rekisteröinnin jälkeen 1992 siitä ei ole merkintöjä sieltäkään. Lehden loppumisen myötä vuonna 1994 minulta kiuhtui suurin tiedonlähde Suomen roolipelijärjestöstä. Sen jälkeen ei myöskään ole löytynyt mitään viitteitä, että se olisi jatkanut toimintaansa. Suora maininta Suomen roolipeliyhdistyksestä löytyi noin neljä vuotta myöhemmin Roolipelialan järjestöjen yhteistyökokouksen pöytäkirjasta:

"Kokoukselle mainittiin myös Suomen roolipeliyhdistys ry, mutta todettiin, ettei kyseinen yhdistys sovellu keskusorganisaatioksi, koska sillä ei ole ollut mitään toimintaa vuoden 1994 jälkeen, minkä lisäksi kyseessä on henkilöyhdistys." (4. Kohta, liite #7)

Kurki-Suornion luentomateriaalissa on maininta siitä, että toiminta tosiaan loppui vuonna 1994 (Kurki-Suornio 2009).

Roolipelikilta ry

Roolipelikilta ry oli ensimmäinen ja toistaiseksi ainoa tietooni tullut yhdistysjäsen lautaja- ja roolipelialan järjestö. Siitä on löytynyt yhdistykseen liittyviä dokumentteja (Ks. Liitteet 7 & 8).

”Roolipelikilta ry perustettiin koordinoimaan roolipelialan järjestöjen toimintaa silloiseen Helsinki 2000 -projektiin osallistumiseksi. Helsinki oli nimetty yhdeksi vuoden 2000 Euroopan kulttuuripääkaupungeista. Kulttuuripääkaupunkihankkeen oli tarkoitus synnyttää ruohonjuuritason omaehtoista kulttuuritoimintaa ja voimakkaassa kasvussa olleen kotimainen roolipelikulttuurin tekijät halusivat hankkeeseen mukaan.” (Henkilövastaaja I 2016)

Tosin lähtökohtaisesti on vastoin yhdistystoiminnan periaatteita, koska yhdistystä ei tulisi muodostaa hetkellisiä tarpeita varten (Patentti- ja rekisterihallitus).

Yhdistystä ei siis perustettu valtakunnalliseksi keskustoimijaksi alun perin, toisin kuin liitteet 7 & 8 antavat ymmärtää. Toiminta tuotti toimintaa Helsinki 2000 kulttuuripääkaupunki tapahtumassa, vaikkakin isoimmat suunnitelmat eivät toteutuneet. Sen katsottiin onnistuneen tavoitteissaan tapahtumaa varten (Henkilö I 2016).

Liitteiden dokumenteista käy silti ilmi, että toiminnalla oli varsin pitkälle suunniteltu idea ja suuremmat pitkän ajan tavoitteet. Mallia toimintaan haettiin SVEROKilta. Yhteistyökokouksen pöytäkirjasta käy ilmi, että monia sen ominaispiirteitä oli tarkoitus ottaa osaksi toimintaa. Esimerkkimainintoja ovat: yhdistysten rahallinen tukeminen, käytännön apu yhdistyksille, uusien yhdistysten perustamisen tukeminen sekä yhteysverkosto. Myös kasvatuksellisten menetelmien jakaminen ja nuorisotoimien yhteistyö olivat suunnitelmissa. (Liitteet #7 & #8)

Valtakunnallinen keskustoiminta ei kuitenkaan päässyt alkamaan. Kaj Ilveksen mukaan (2005) yleinen ilmapiiri yhdistyskentällä oli keskusjärjestövästainen juuri vuosituhannen vaihteen alla, kun Roolipelikilta ry:n toimintaa yritettiin aktivoida sellaiseksi (Viitanen 2009, s.274).

Sen lisäksi sain selville muutakin. Kaksi Roolipelikilta ry:n toimintaan osallistunutta henkilöä kuvailivat minulle, että mahdollisten jäsenjärjestöjen suunnalta saatujen

kommenttien mukaan toimintaa ei koettu kyllin tarpeelliseksi. Myös itse järjestäytymistä vetäneillä henkilöillä ei ollut aikaa eikä uskoa hankkeeseen lopulta (Henkilövastaaja II 2015 & Henkilövastaaja I 2016).

”Homma ei lähtenyt lentoon, koska meillä aktiiveilla ei riittänyt aikaa ja aika harvalla riitti uskoa tai intoa tuon tason toiminnan tarpeellisuuteen tai hyödyllisyyteen. Malli/idea tuli Ruotsin vastaavasta järjestöstä ja sen saavuttamista tuista joilla esim. normi pöytäroolipelaajat voi hankkia pelitarpeita yhteiskunnan tukeman järjestön laskuun. Me taas oltiin lähinnä larppaajia, useimmat kiinnostuneempia omaehtoisemmasta luomisesta kuin nuorisotoiminnasta tms.” (Henkilövastaaja II 2015)

Jos itse järjestöt, jota varten sitä pohdittiin, lopulta kokivat sen tarpeettomaksi ja hyödyttömäksi myös, niin silloin on mielestäni vaikeata edetä. Aktiivisempi ja motivoituneempi hankeryhmä olisi voinut olla parempi kääntämään järjestökentän mielipiteitä tästä. Sen lisäksi mainittiin, että tavoitteista huolimatta hanketta oli vetämässä oma-toimisia liveroolipelaajia. Tuo termi herättää minussa sellaisen mielikuvan, että kaikki hanketta ajaneet tahot eivät olleet täysin mukana tai ainakaan kaikessa, mitä ideoitii. Liveroolipelaajillahan oli tuohon aikaan oma valtakunnallinen pelaajajärjestö ”Suomenlive-roolipelaajat ry”, joten heillä ei varmaankaan ollut yhtä akuuttia tarvetta järjestäytymiselle.

Roolipelialan Järjestöjen Yhteistyökokouksen pöytäkirjasta käy ilmi se, että useat osanottajat olivat jo mukana valtakunnallisesta järjestötoiminnasta. Voi olla tästä syystä, he kokivat uuden valtakunnallisen toimijan tarpeettomana.

Tapaamisen pöytäkirjassa ei esitetty tai mainittu taustatutkimusta uuden järjestön tarpeellisuudesta. Oletan, että järjestöt olivat tietoisia oman järjestönsä tilasta, mutta mitään kokonaiskuvaa ei tuotu esille tapaamisessa.

Toinen silmään pistävä asia tässä kokonaisuudessa on se, miten paljon yritettiin saada aikaan kerralla. Kun yhteistyökokouksen muistiota katsoo tarkemmin, niin se on todella paljon samanlainen kuin SVEROKin toimintamalli nykyään. Ottaen huomioon se, että SVEROK oli ollut toiminnassa melkein kaksikymmentä vuotta roolipeliyhdistysten kokoontumisen aikaan, niin tavoitteet olivat kovat. Aikataulua tavoitteille ei mainita tosin ja pitkän tähtäimen tavoitteeksi ne olisivat olleet hyvä kokonaisuus. Mut-

ta voisin tulkita keskusteluistani, että kokonaisuus ehkä säilytti ihmisiä työmääränsä osalta.

Suomen-liveroolipelaajat ry oli nimensä mukaan liveroolipelaajien harrastajien valtakunnallinen jäsenjärjestö. Ropecon ry:n Blogissa lainattiin heidän esittelyä:

”Suomen live-roolipelaajat ry perustettiin vuonna 1994 vastaamaan sen aikaisen harrastajakunnan tarpeisiin:

Yhdistyksen tarkoituksena on edistää live-roolipeliharrastusta ja alan yhtiäisten toimintaperiaatteiden muodostumista Suomessa. Tarkoituksensa toteuttamiseksi yhdistys järjestää live-roolipelejä, juhlia ja alan konferensseja sekä avustaa alan harrastajia live-roolipelien järjestämisessä tarjoamalla neuvontaa ja käytännön apua. Lisäksi yhdistys tiedottaa alan kehityksestä ja tapahtumista tietoverkkojen, jäsenlehtien ja muiden tiedotuskanavien avulla sekä pyrkii muodostamalla erilaisia työryhmiä ja pitämällä yllä vapaamuotoisia kontakteja edistämään harrastusta.”
(Heiccu 2009)

Juhana Pettersson toi esille vielä yhden asian lisää:

”Suoli on myös tehnyt aktiivisesti larppaamista koskevaa valistustyötä.” (Pettersson 2005, s.93-94).

Näen, että yhdistykselle oli alun perin oikea tarve ja sillä oli ilmeisesti monipuolista toimintaa. Suoli ry on valitettavasti lakannut toimimasta. Juhana Pettersson kirjoitti jo toiminnan hiipuneen jo vuosituhannen vaihteen alla. Sen lisäksi sen toiminnan viestintään käytetty sähköpostilista rikkoutui laitteiston ylläpidon laiminlyönnin vuoksi. (Pettersson 2005, s.94.) Lakkauttamista enteiltiin tai melkein jopa kannustettiin, varsin suoraan mielestäni vuonna 2009 Ropecon ry:n blogissa:

”Syksyhän on perinteisesti se vuodenaika, kun kaikki kaunis tahtoo kuolla pois. Kaunista tai ei, Roolipelaaja-lehden hautaisia näyttää seuraavan Suomen live-roolipelaajat ry:n hautajaiset. Vuosia säästöliekillä palaneen yhdistyksen vuosikokoukseen on jo liitetty optio yhdistyksen kuoppaamisesta. Vaikka kuoppaaminen vie yhdistyksen sääntöjen valossa toista kuukautta ja kaksi kokousta, ollaan nyt lähempänä sitä kuoppaamista, kuin koskaan aiemmin. Eikä se välttämättä ole huono juttu.”
(Heiccu 2009.)

Tästä voisin päätellä, että sen toiminta oli jo ollut pitkään alamäessä erinäisistä syistä. Opinnäytetyössäni jäi epäselväksi, milloin se virallisesti lakkautettiin. Eräs henkilö jonka kanssa keskustelin aiheesta, kertoi että sen lopettaminen on vielä osittain

käynnissä. (Henkilövastaaja III 2015). Varmaa on se kuitenkin, että se ei tee enää mitään toimintaa. Sen ylläpitämä sivusto larp.fi on siirtynyt Ropecon Ry:lle:

”Sivusto pyörii PmWikillä Ropecon ry:n palvelimella, sivuston kehittämisestä päävastuu on Heidi Westerlundilla, larp.kalenteri@gmail.com” (Larp.fi).

Sieltä löytyy edelleen aktiivinen Larp-kalenteri, johon listataan tulevia liveroolipelejä. Ennen vanhaan sinne olivat valokuvat, artikkelit ja muu keskustelu tervetullutta mutta Larp-kalenteri näyttää olevan ainoa asia mitä on päivitetty tasaisin vielä nykyään.

3.3 SVEROK

Olen huomannut järjestäytyneen pelaamisen olevan aivan eri asemassa Ruotsissa. Siellä on ollut toiminnassa pelaajajärjestöjen keskusjärjestö SVEROK. Alkuperäisestä lauta- ja roolipelaamisesta sen toiminta on levinnyt myös airsoft, paintball sekä e-sportsiin. Olin jo ennen henkilöhaastatteluja tietoinen SVEROKista ja sen tarkoituksen suurin piirtein. Mutta lähempi tarkastelu yllätti minut siitä, miten asiat toimivat länsi-naapurillamme. Olen koonnut SVEROKista tietoja sen kotisivuilta, sähköpostikeskustelusta erään sen työntekijän kanssa sekä Suomen roolipelijärjestön jäsenlehdessä ”Riimukiwestä” ja sosiaalisesta mediasta.

Ruotsissa on toiminnassa pelialanharrastajien valtakunnallinen etujärjestö SVEROK (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund). Se on ollut toiminnassa jo vuodesta 1988. Tässä järjestössä on 1300 jäsenyhdistystä ja niiden kautta 83000 henkilöjäsentä (SVEROK.se). Se toimii pääosinvaltion avustuksilla (SVEROK Budget, 2013). Alkuperäisten toimintojen perinteisten lauta- ja roolipelien lisäksi osallisina ovat e-sports, airsoft ja paintball. Tarkempi tiedusteluni SVEROKin e-sports toiminnasta tarkensi sen, että Ruotsista löytyy muitakin alan järjestöjä, jotka ajavat itse digitaalisen kilpapelamisen etuja voimakkaammin sekä kohdennetummin (Pettersson 2015). Järjestön tehtävä on pelaajien ja pelialanjärjestöjen yleinen edunvalvonta.

Se on poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton (SVEROKin sääntö § 7). Se myös tekee kuitenkin julkisia kannanottoja, joissa saattavat ulottua politiikkaan. Hiljattain SVEROK teki pesäeron Ruotsidemokraatit puolueen toimintaan kieltämällä sen jäse-

niä samanaikaisesti hakemaan tai olemaan SVEROKin hallituksessa mukana (Nyheteridag 2015).

SVEROKin toiminta tänä päivänä on varsin suurta. Valtion avustukset yksistään ovat 14 000 000 kruunua vuonna 2013 (SVEROK Budget 2013). Sen organisaatio ja toiminta ovat erittäin pitkälle jalostettuja, kuten lähes 100 000 ihmistä palvelevissa kansallisissa keskusliitoissa kuuluukin olla. Henkilökuntaan kuuluu 14 ihmistä lukuisten vapaaehtoisten lisäksi. Se tukee kaikkea toimintaa yhdistysten löytämisen, perustamisen, kehittämisen, tukemisen ja lopettamisen välillä erilaisin tavoin. Se osallistuu myös esimerkiksi erilaisiin pelialaa koskeviin projekteihin ja tekee yhteiskunnallista vaikuttamistyötä pelikulttuurin puolesta.

Ruotsin lain puitteissa SVEROKin on mahdollista jakaa sen saamiaan valtiontukia omille jäsenyhdistyksilleen. Tämä ei ole pelkästään mahdollisuus vaan yksi kulmakivi sen toiminnassa. Ajat ovat muuttuneet, sillä tämän kaltainen järjestelmä olisi kyllä mahdollista Suomessa nykyään (Nuorisolaki 27.1.2006/72), vaikka kyselyhaastattelussa minulle on kerrottu toisin.

Suomen roolipelijärjestö seurasi sen toiminnan lukuja SVEROKin jäsenlehden kautta 1990-luvun alussa ja kommentoi aktiivisesti omassa jäsenlehdessään sitä.

"Pojat saavat pelkkiin hallinnollisiin keskusjärjestön kuluihin 10 000 kruunua, plus toimintarahat ja paikallisjaostorahat päälle, eikä tuosta liikene yhden lehden lähettämiseen naapurimaan kollegalle, niin on jo ihme!" (Riimutaulu, Riimukiwi (2/91).

Vuoden päästä kuultiin lisää lukuja SVEROKin toiminnan osalta:

- Jäsenmäärä: 4000
- Valtio avustukset: 137000 kruunua (Riimukiwi 1/92, Riimutaulu).

Näin toiminta toimi Ruotsissa jo lama-aikana, joka iski heille ilmeisesti myös varsin voimakkaasti (Tilastokeskus 2014).

"Lähetämällä toimintaraportin paikallisyhdistyksestä sai heti käteen 250 kruunua ja ilmaisen pelin! Lisäksi jokaisesta kokoontumisesta saa 25 kruunua kunnan rahaa."
(Riimukiwi 1/93, Pääkirjoitus)

Henkilöhaastattelussa minua neuvottiin olemaan yhteyksissä suoraan SVEROKiin. Eräs SVEROKiin verkostoitunut osasi osoittaa minulle helposti lähestyttävän henkilön sieltä. Tämä kontakti ei kuitenkaan enää ollut SVEROKin toimija. Hän kuitenkin neuvoi minua olemaan yhteydessä erääseen perustajajäseneen. Christer Pettersson vastasi myös yhteydenottooni ja kävimme muutaman sähköpostin mittaisen keskustelun.

Tiivistettynä ja käännettynä englanninkielestä kertoi seuraavia asioita SVEROKin alkuvaiheista (ks. Liite#6):

"Idea kansallisesta yhdistyksestä roolipelaajille syntyi jo vuonna 1985 ja sille toivottiin tasa-arvoista asemaa muiden nuorisoharrastusten kanssa, esimerkkeinä partio ja urheilu. Tälle järjestölle toivottiin jo silloin valtiotukea, kuten muullekin nuorisotoiminnalle."

Alkuaikoina oli paljon roolipelaamiseen liittyviä ennakkoluuloja raivattavana. Hän muistelee erästä varhaista artikkelia: "Murhaorganisaatio saa miljoonia!" Ja erästä messutapahtumaa varten tulivat poliisit pitämään yllä järjestystä tapahtumatalon ulkopuolella. Rauhallisuus ulkona sai poliisit huolestumaan ja he menivät sisälle ja hämmästyivät, kun löysivät nuoret ihmiset pelaamasta nopilla ja lautapeleillä. Poliisipäälikkö piti operaatiota onnistuneena ja totesi, että heidän läsnäolonsa piti tilanteen rauhallisena. He yrittivät jatkuvasti ottaa toiminnan vastustajia mukaan keskusteluihin aiheista, mutta se oli vaikeaa."

Nykyään SVEROKin toiminta ja pelaaminen mielletään hänen mukaansa yhteiskunnassa tavalliseksi ja hyväksytyksi harrastukseksi. Se saattaa olla kenties melkein samassa asemassa kuin liikunnallinen urheilu.

Toimintaa kehitetään jatkuvasti. Siinä missä lauta- ja roolipelitoiminta oli alku, niin nykyään "e-sports" on suurin toiminta nykyään. Uusin aluevaltaus heillä on fantasiafanius. Sen avulla he yrittävät tuoda nuoria ihmisiä fantasian, scifin ja samankaltaisten aiheiden pariin.

Suomesta ollaan oltu pariin otteeseen yhteydessä SVEROKiin keskustelijan roolissa. 90-luvulla roolipeliyhdistys ja 2000-luvulla liveroolipeliyhdistys mutta hän ei muistanut enää organisaatioiden nimiä. Eräs suomalainen henkilö yritti saada yhdistystään mukaan "Imaginen" toimintaan mukaan eli silloiseen Pohjoismaiden pelaajien liittoon. Imagine ei ole enää toiminnassa hänen mukaansa. Hän myös sanoi, että toiminnassa

on edelleen paljon kehittämistä, vaikka ovatkin tulleet pitkälle alkuajoista.” (Pettersson 2015.)

SVEROK on kulkenut pitkän matkan. 1980-luvun toiminnasta se on kehittynyt kaiken kattavaksi pelaamisen etujärjestöksi ja on onnistunut muuntautumaan pelaamisen trendien mukana. Sillä on alusta asti ollut visiona pelaamisen tasa-arvoinen status suhteessa muuhun nuorten harrastamiseen ja sen ajaminen on ollut isoin urakka. Virallisen tiedon puuttuessa en pystynyt tässä työssä selvittämään, mitkä järjestöt olisivat olleet suorassa yhteydessä SVEROKiin Suomesta.

SVEROK kohtasi myös median kanssa ongelmia, jotka liittyivät ”amerikkalaisen roolipelipaniikin” kaltaiseen ilmiöön (media yhdisti nuoren itsemurhan roolipelaamiseen) (mt.)

SVEROKin kestävyuden kannalta mielestäni merkittävin asia, on se mitä ei mainittu suoraan missään. Se on pysynyt pelikulttuurin muutostrendeissä mukana. Merkittävin merkki on digitaalisen pelitoiminnan ottaminen mukaan organisaatioon.

3.4 Pohdintoja edunvalvonnasta

Aiemmin mainitsemani järjestöt eivät ole mielestäni pystyneet toimimaan valtakunnallisina edunvalvonta järjestöinä, vaikka niillä oli siihen potentiaalia.

Suomessa ei ole keskusliittoa tällä hetkellä lauta- ja roolipelialalla eikä sellaista erityisen kovaan ääneen vaadita. Kysyin tämän opinnäytetyön laadullisessa osiossa, oliko SVEROK tuttu. Se oli noin kolmasosalle vastaajista tiedossa. Pienen pohdinnan jälkeen noin puolet vastanneista (joista kaikki olivat järjestöiden aktiiveina) olivat sitä mieltä, että tällainen olisi tervetullutta sekä tarpeellista Suomeen. Loput vastaajista eivät nähneet tarvetta tällaiselle, koska heillä oli kaikki oman yhteisönsä kautta.

Pelitutkija Jaakko Stenros antoi listauksen siitä, mitä pelaajien järjestäytyminen yhden keskusjärjestön alle voisi tuoda hänen mielestään:

- Institutionaalisuutta
Korkeampi taho, jolla olisi valtakunnallista auktoriteettia lähestyä jopa päättä-

jiä, sekä muita toimijoita. Sellaisen kautta saataisiin myös jokaiselle järjestäytyneen toiminnan osalliselle yleisiä harrastukseen liittyviä, jotka ovat esimerkiksi urheiluseuroilla, esimerkiksi tapaturmavakuutus.

- Järjestöille vakautta

Keskusjärjestöllä voisi olla asema paikallisjärjestöjen edunvalvonnan roolissa. Jos haettaisiin mallia SVEROKilta, niin Suomessa se voisi tukea toimintaa rahallisesti jakamalla valtion avustuksia. Se olisi käytännössä mahdollista, kunhan piiri- ja paikallistoimijat katsotaan nuorisojärjestöiksi (Nuorisolaki 27.1.2006/72).

- Pelialalle arvostusta sekä näkyvyyttä

Muille kuin pelialan aktiivisille harrastajille, suurempi keskusjärjestö voisi tarjota yhtenäisempää sekä parempaa kuvaa peliharrastamisesta medialle, nuorille sekä vanhemmille (Stenros, 2015).

Olen havainnut työssäni erilaisista lähteistä, että parempi järjestäytyminen toisi paljon hyvää tälle alalle monella tapaa. Vastauksissa kyselyyn sekä akateemisista ja sosiaalisessa mediassa on mainintoja keskusjärjestön poissaolon vaikutuksista eri toimintoihin.

Akateemisissa teoksissa Juhana Pettersson on kirjoittanut Roolipelimanifestissa, mitä ongelmia hän on kohdannut yrittäessään tutkia roolipelialaa:

”Roolipelaamisen historian kartoittaminen on poikkeuksellisen vaikeaa. Julkaistut historiikit keskittyvät julkaistuihin peleihin ja suurimpiin larpeihin, koska niistä on helpointa kerätä tietoa. Tällä hetkellä suomalaisten roolipelaajien määrää voi mielekkäästi arvioida ainoastaan kymmenien tuhansien tarkkuudella, koska mitään kattavaa keskusjärjestöä ei ole. Roolipelaaminen on sisältäpäin lämpiävää oman porukan puuhaa, ja siksi on vaikea sanoa, kuka pelaa ja missä.” (Pettersson 2009.)

Ongelmia on kaksi. Kun yritetään mitata ja tutkia roolipelaamista sekä pelaajia jotenkin, niin ei ole yhtään vakiintunutta menetelmää tehdä tutkimusta. Toinen ongelma koskee etenkin pöytä- ja liveroolipelien taltiointia. Sisäänpäin suuntautunut harrastusta on vaikea asia tutkia, jos ei ole mitään vakiintunutta menetelmää tai tahoja dokumentointiin.

Valtakunnallisilla keskusjärjestöillä on motivaatiota tehdä laajempaa eri lajien alueelle ulottuvaa tutkimusta.

Internetiä tutkiessa Roolipelitiedotuksen sivusto toi Pettersonin jälkimmäisen huomion erilaisesta näkökulmasta esille.

”Ropemedia elää verkossa

Roolipelimedian tärkein tehtävä on tehdä roolipeliskeneä eli harrastajien touhuiluja näkyväksi. Kotimaassamme kun ei ole suurta roolipelijärjestöä tai erityisiä roolipelaamiseen tarkoitettuja julkisia paikkoja, joten käytännössä kaikki pelaaminen tapahtuu yksityistiloissa. Ainoastaan peliin osallistuneet tietävät, että pelaamista ylipäänsä tapahtui. Tämän näkymättömyyden takia pelaamisesta pitää erikseen tehdä numero (toisin kuin vaikkapa partiotoiminnasta tai skeittaamisesta).” (Koponen 2015.)

Toinen asia mihin otetaan kantaa tässä lainauksessa, on roolipelaamisen näkyvyys. Itsenäiset vapaaehtoiset toimijat (järjestöt ja yksittäiset toimijat) ovat tehneet paljon työtä roolipelaamisen näkyvyyden lisäämiseksi.

Erään liveroolipelaajan pitkä avoin vastaus määrällisen henkilökyselyn kysymykseen: ”Mitä toivoisit alalta lisää?”

”Jonkun virallisen tahon, joka pystyisi ottamaan koko skenen siipiensä suojiin ja auttamaan kehityksessä ammattitaitoisesti. Skene on todella sirpaloitunutta tällä hetkellä, käytössä olevat nettisivut vanhoja ja vaikeita käyttää ja ajavat varmasti kaikki kiinnostuneet pois heti.

Tätä kaikkea pyörittävä taho pystyisi luomaan verkoston, jossa on toimivat kotisivut, apua saatavilla käytännön järjestelyihin, mahdollisuus apurahoihin, apua projektien vetämisiin, aktiivinen ja elävä, helposti lähestyttävä yhteisö.

Esimerkiksi larp-varasto joka on täynnä huikeaa tavaraa ja lavastetta jota pystyisi lainaamaan larpeihin panttia vastaan on tällä hetkellä keskellä ei mitään, kukaan ei koskaan tiedä siitä ja siellä on tehty inventaariota viimeksi tyyliin 90-luvulla. Senkin kun saisi toimivaksi ja jonnekin järkevään paikkaan se auttaisi niin monia larpinjärjestäjiä!

Ruotsissa on myös käytössä todella kätevä netissä toimiva systeemi, jossa pystyy kirjoittamaan itse larppihahmojaan ja hakemaan hahmolleen kontakteja toisten hahmojen keskuudesta. Omalle pelaajasivulle pystyy rekisteröitymään ja sinne tulee infoviestejä pelinjohdolta, näkyy onko pelimaksu tullut, jne. Kaikki tärkeä on siellä ja systeemi on helppo käyttää sekä pelinjohdolle että pelaajille. Niihin verrattuna Suomi on larppien jär-

jestämisen suhteen täysin takapajula, enkä yhtään ihmettele miksi uusia pelinjärjestäjiä ei tule kovin usein. Kaikki pitää opiskella itse kantapäähän kautta, jos jotain haluaa tehdä.

Kaipaamme yhteisöllisyyttä ja toimivia työkaluja tähän!” (Määrällinen henkilökysely, #15 vastaus)

Vastajaa puhuu aluksi toiminnan sirpaloituneisuudesta. Omalta osaltani se on esille monella tapaa. Internet-sivustojen epätasaisella laadulla näen myös yhteyksiä siihen, että yksittäisten yhdistysten ulkoisennäkyvyyden tila on täysin riippuvaista sen jäsenistön osaamisesta. Sen vuoksi yhdistykset ovat eriarvoisessa asemassa näkyvyyden suhteen keskenään.

Vastaja kaipaa jonkinlaista suurta toimijaa ja nimeää, mitä sen kaltainen mahdollistaisi: monenlaisia näkyviä tai suurempia toimintoja. Loppua kohden tunnistan kaipuuta edesmennyttä Suomen-liveroolipelaajat ry:tä kohtaan. Siinä muistetaan ilmeisesti jotakin hänen mielestä hyväksi koettua menetelmää mutta annetaan myös uusia ideoita.

Vaikka keskustoiminnan puolesta on tullut puolesta puhumista, niin sen ideaa myös on kritisoitu. Eräässä keskustelussa vastaja piti ideaa tarpeettomana, useista syistä. Hän ei näe hyötyjä tai usko muidenkaan näkevän hyötyjä eri roolipelialojen toimivan aiempaa tiiviimmin yhdessä ja oli pessimistinen sen suhteen, että eri alan pelaajat haluaisivat keskittää resurssejaan keskusorganisaatioon. Hän suorastaan uskoo, että monet roolipelijärjestöt ovat enemmänkin kaveri porukoita, joita kiinnostaa näiden omaehtoinen toimiminen järjestöjen sisällä. (Henkilövastaja IV 2015).

Huomioitavaa on se, että Roolipelikilta ry koettiin myös tarpeettomaksi 2000-luvulla, vaikka sillä oli suunnitelmia tulla keskusjärjestöiksi pelaajayhdistyksille

4 Tutkimuksen laadinta

Tutkimuksen tavoitteet olivat koko työn ajan selvät. Se oli tuottaa selvitys koko Suomen järjestäytyneistä lauta- ja roolipelitoimijoista. Toinen tavoite luoda Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen Pelitoiminnalle listaus mahdollisista yhteistyökumppaneista syntyi edellisen sivutuotteena.

En aluksi löytänyt roolipelijärjestöistä tai -pelaajista taustatietoja. Pelitutkija Stenros on kommentoinut roolipelitutkimusta ja harrastuskenttää varsin pirstaleiseksi (Harvainen & Stenros, 2011 s.69-70).

Ajattelin lopulta kolmen eri kyselyn olevan tarpeen. Ensimmäiseksi koin tarvitsevani laadullisen kyselyn, jonka pohjalta pystyisin rakentamaan sitä seuraavat kaksi määrällistä kyselyä. Ensimmäisen määrällisen kyselyn osoitin itse harrastajille saadakseni heistä yleistettävän kuvauksen. Toisen määrällisen kyselyn osoitin harrastusyhteisöille saadakseni niistä myös kuvauksen. Näiden kaikkien lisäksi kävin lukuisia keskusteluja eri asiantuntijoiden, henkilöiden ja ryhmien kanssa.

Olemassa oleva taustatietoni järjestäytyneestä lauta- ja roolipelaamisesta oli täysin omien kokemusteni varassa työn alussa. En ole ollut aktiivisena vaikuttajana missään alan järjestössä. Olen kuitenkin noin kolmentoista vuoden ajan harrastanut erilaisia lauta- ja roolipelejä varsin aktiivisesti ja ottanut osaa erilaisiin tapahtumiin. Eli tiesin joidenkin tämän alan järjestöjen olemassa olosta sekä siitä, millaista toimintaa ja tapahtumaa ne tuottavat. Opintoni ovat auttaneet ymmärtämään, mitä kaikkea näiden toimintaa sekä tapahtumia tuottavien järjestäytyneiden toimijoiden sisällä tapahtuu.

Taustatietoni rajoittui oman asuinseutuni piiriin eli Helsingin ja Etelä-Suomen seutuun. Tunnen henkilökohtaisesti ihmisiä, jotka ovat osallisina tällaisessa toiminnassa ja olen puhunut heidän kanssaan avoimesti, siitä miten asiat toimivat.

Käsittelin kaikki kyselytutkimusten tulokset anonymisti.

4.1 Kvalitatiivinen henkilökysely

Tämän laadullisen tutkimuksen tavoitteena oli luoda opinnäytetyöhön peruskuva harrastajista sekä yhteisöistä tällä alalla. Käyttämällä kvalitatiivista kyselymenetelmää koin saavani sen, mitä lauta- ja roolipelialan järjestöissä toimivat ihmiset kokevat tärkeinä asioina. (Vilkkä 2015 s.118.)

Opinnäytetyöhön suositeltiin noin kuutta haastateltavaa mutta kunnollisen tietopohjan lisäämiseksi uskoin useamman haastattelun olevan tarpeen. Kuudella haastatettavalla ei kuitenkaan saatu riittävän monipuolista otantaa. Loppujen lopuksi tulin haastatelleeksi 12 ihmistä sekä s-postikeskusteluihin liittyi vielä toiset 10 ihmistä.

Kvalitatiivinen henkilökysely suoritettiin suorassa haastattelussa tai sähköpostitse. Pyrin ensisijaisesti elävään haastatteluun mutta se ei aina ollut mahdollista. Käytin haastattelumuodosta riippuen erilaisia kyselymallia.

Halusin ottaa kyselyyn erilaisia alan harrastajia. Niitä jotka:

- eivät ole jäseniä järjestöissä
- ovat passiivisia jäseniä järjestöissä
- ovat aktiivisia jäseniä järjestöissä

Tavoitteena oli myös saada vastauksia ympäri Suomea ja halusin mahdollisimman monta eri harrastustaustaa edustetuksi. Valitsin nämä kriteerit siksi, koska haluan eri ihmisten erilaisia kokemuksia. Kokemuksieni kautta tiesin etsiä ihmisiä muutamien järjestöjen sisältä ja niiden ulkopuolelta. Pienellä perehtymisellä alan yhdistyksiin löysin lisää sopivia ihmisiä. Pelitoiminnassa työskentelevät ihmiset antoivat myös muutamien vihjeiden suhteen, keitä tämän alan toimijoita kannattaa haastatella. Ropecon 2015 tapahtuma oli ajoitettu poikkeuksellisesti jo toukokuussa 2015. Se tarjosi minulle poikkeuksellisen tilaisuuden saada erilaisia haastateltavia eri puolelta Suomea.

Itse kysymysten laadinta eteni samaan tahtiin. Huomasin kysymysten määrän noustessa, että kiinteään lomakehaastattelun sijasta teemahaastattelut olisivat kätevämpi

tapa käsitellä asioita. Luovuin suurimmasta osasta määrättyistä kysymyksistä ja annoin keskustelumaiselle haastattelulle tilaisuuden tässä. Tiesin ettei tämä toimi näin sähköposti keskustelussa. Niitä varten jouduin tekemään lomakehaastattelun. (Vilka s.122-125.)

Aloitin haastattelut keväällä 2015. Käytännön työ aloitettiin esittäytymällä sähköpostin kautta, niille joita en entuudestaan tuntenut. Tuttavapiiriäni osasin lähestyä sosiaalisen median kautta. Lähetin haastattelukutsuja reilusti enemmän kuin olin tekemässä haastatteluja, koska en uskonut, että kaikki vastaisivat tai suostuisivat. Esittäydin tutkimuksen nimissä ja tiedustelin henkilön mahdollisuutta osallistua tutkimukseen haastattelun muodossa.

Ensimmäisen henkilöhaastattelun sainkin sovittua pienellä vaivalla, mutta seuraavat viisi olivat kovan työn takana. Oma tuttavapiirini oli varsin homogeeninen, joten en voinut käyttää sitä paljoa. Otanta ei olisi ollut tarpeeksi kattava. Suositelluista kontakteista vain yksi vastasi kesän loppuun mennessä, joten sen osalta tuli pieni pettymys haastateltavien suhteen. Nämä olivat tunnettuja toimijoita, niin pelinkehittäjinä, kuin järjestöaktiiveja tällä alalla. Yritykseni tavoittaa järjestöjen aktiiveja ei myöskään tuottanut tulosta. Minulla oli harhakäsitys näiden järjestöjen kesäaktiivisuudesta, joka olikin yllättävän alhainen. Alkukesästä lähetetyistä kymmenestä viestistä vastasi lopulta vain kolme kyselyyni kesäaikana.

Ropecon 2015 tapahtuma tuotti kyselyvastauksia hivenen alle odotusten. Aikatauluklisten ongelmien vuoksi ehdin haastatella vain neljä ihmistä.

Kevään 2015 aikana sain yhteensä yhdeksän vastausta. Niiden analysoinnin jälkeen koin voivani ottaa lisää vastauksia. Mitään toistuvia kaavoja ei näkynyt vastauksissa ja liveroolipelaajia ei ollut vielä haastateltu. Loppukesän ja syksyn aikana täydensin nämä osiot haastattelemalla kolme ihmistä lisää.

4.2 Kvantitatiivinen henkilökysely

Tämä määrällinen kysely tehtiin joukkokyselynä ja luotiin Webropol-ohjelmalla eli oli internetkysely (Vilkka s.94-95). Se suunnattiin lauta- ja roolipelitoiminnan yksittäisille harrastajille.

Kyselyllä oli tarkoitus luoda profiili tämän alan yksittäisistä harrastajista. Koin tämän tarpeelliseksi osioksi, koska minulla ei ollut aikaisempaa tietopohjaa yksittäisistä harrastajista.

Kyselyssä minulla oli tavoitteena saada tietää harrastajista:

- Perusasioita lauta- ja roolipelaajasta heidän pelitottumuksien suhteen
- Heidän osallisuudesta järjestäytyneeseen toimintaan
- Avoimia mielipiteitä lauta- ja roolipelitoiminnasta yleisesti sekä järjestäytyneisyydestä

Sen vuoksi kysymyslistastani tuli varsin monipuolinen. Tuli strukturoituja-, avoimia-, sekamuotoisia ja monivalintakysymyksiä. Oli kiinteitä asioita, joita oli tärkeitä tietää vastaajien profiloinnin vuoksi mutta aiemman taustatiedon puuttuessa joukkoavoimia kysymyksiä oli tarpeen saadakseni suuremmalta vastaaja määrältä heidän tärkeäksi kokemansa asiat. (Vilkka s.105-109.)

Olin aikaisemmin aikeissa jättää tämän kyselyn pois opinnäytetyöstäni, koska minulla ei ollut tiedossa hyvää menetelmää levittää tätä kyselyä Suomen laajuisesti tasaisti. Minulle kerrottiin työyhteisössä muutamista isoista sosiaalisenmedian yhteisöistä, jotka voisivat toimia. Näiden kautta sain luotua kattavan kokonaistutkimuksen.

Nämä olivat kaksi Facebook-ryhmää nimeltään ”Roolipelaajien Suomi” ja ”Suomi Larp –Larppaamisen ilosta”. Nämä ovat nimiensä mukaan Suomen pöytä- ja liveroolipelaajien keskustelu foorumit. Niissä keskustellaan alan uutisista, muuten polttavista aiheista sekä mahdollisesti sovitaan kokoontumisia harrastajien kesken. Niiden lisäksi olen itse keskustelufoorumin ”www.sotavasara.net” (miniatyyripelaajien keskustelufoorumi). Facebook-ryhmän sijasta se on phpBB-keskustelufoorumi.

En saanut kysymälläkään varmuutta siitä, miten monta aktiivista käyttäjää näissä yhteisöissä on mutta Facebook-ryhmissä oli yhteensä noin 2000 käyttäjää kyselyn julkaisuhetkellä. ”www.sotavasara.net” sivuston 11000 käyttäjästä myöskään kaikki ole varmasti aktiivisia. Valistunut arvio on kuitenkin, että tätä kautta kysely olisi näkyvillä sadoille tai ehkä jopa muutamalle tuhannelle alan harrastajalle. Perustan arviota Pelaaja barometri 2013 arvioon eläytymispelien 2,8% aktiivisesta pelaajamäärästä suhteessa väestöön (Mäyrä 2013 s.10).

Heti kun kyselyn linkki oli julkaistu, niin minulle vinkattiin ystävällisesti Suomen Lautapeliseura ry:n foorumeista. Lisäsin linkin sinne itse, koska nopea tarkastelu paljasti tämän yhdistyksen keskustelufoorumit erittäin aktiiviseksi keskustelupalstaksi. Annoin myös vastaajille luvan levittää tämän kyselyn linkkiä, jotta se tavoittaisi enemmän vastaajia. Sen avulla se löysi tiensä useiden järjestöjen sekä yhteisöjen sisäiseen viestintään.

4.3 Kvantitatiivinen yhteisökysely

Tämä kysely tehtiin myös Webropol-ohjelmalla. Se osoitettiin eri lauta- ja roolipeliyhteisöille. Kysely lähetettiin etupäässä rekisteröityneille yhdistyksille sekä opiskelijajärjestöille. Kuten edellisessä kyselyssä, yhteisöillä oli lupa viestiä tästä toistensa kanssa, sekä levittää eteenpäin. Tämä ei tuottanut lähellekään yhtä paljoa lisävastauksia tai levitystä, kuin henkilökyselyssä.

Rooli- ja lautapeli järjestöjä -ei ole koskaan kokonaisvaltaisesti tutkittu. Tämän vahvistivat minulle Tampereen ja Jyväskylän pelitutkimuslaitokset. Eli minulla ei ollut mitään tutkimuksellista kehystä, jota olisin voinut jatkaa. Eli sain aloittaa lähestulkoon puhtaalta pöydältä tutkimuksen.

Tutkimuksen tavoitteet huomioon ottaen, kyselyni yhteisöille on varsin perustietoja tiedusteleva. Heidän olemassa olevat yhteistyökuviot kiinnostavat myös minua. Ennen kaikkea minulla on kova tarve saada tietää, millaiseksi he kokevat oman toimintansa tilan. Kysely sisältää kysymyksiä liittyen:

- Perustietoihin: sijainti, jäsenmäärä, mitä toimintaa

- Yhteistyökuvioihin: kunta- ja järjestöyhteistyö
- SWOT-analyysiin omasta toiminnastaan

Kyselyn levittäminen oli pulmallinen vaihe. En voinut levittää sitä edellisen kyselyn kanavia pitkin sen useasta syystä. Kyselyn tavoitteena on saada yksi vastaus yhdeltä yhteisöltä. Olisi ollut ainakin kolme riskiä lähettää julkisena kyselynä: Tietämätön ihminen yhteisössä vastaa, joku joka ei kuulu yhteisöön vastaa yhteisön nimissä tai samalta yhteisöltä tulee ylimääräisiä vastauksia, jos sisäinen viestintä ei toimi.

Toiminnan huono näkyvyys ja pirstaleisuus vaikeuttivat työtä entisestään. Ks. kappale 3.4, jossa henkilökyselyyn vastannut ilmaisee järjestöjen sivustojen olevan vaihtelevassa kunnossa. Laadullisessa kyselyssä ei tullut yhteistyökuvioita käsitellessä mitään verkostoa tai keskustoimijaa, jolla olisi menetelmiä tai kontakteja levittää kyselyä järjestöille. Oli yksittäisiä yhteisöjä, joilta sain muutamia kontakteja.

Kaikki tämä aiheutti sen, että minun piti etsiä internetistä, sosiaalisesta mediasta, tuttavilta sekä asiantuntijoilta yhteisöjä. Internetistä löydetty listat yhteisöistä sekä yhteisöjen omat sivustot näkyivät ulospäin vaihtelevalla laadulla. Ne olivat välillä osittain ajasta jäljestä vanhoilla yhteystiedoilla tai sitten toimija on saattanut lakata olemasta. Tämä vaikeutti sen arviointia, olivatko yhteisöt ylipäätään aktiivisia toimijoita. Huomattavalla osalla oli kuitenkin internet sivut tai jokin sosiaalisenmedian sivusto yhteydenpitoa varten. Omien havaintojeni mukaan internet-sivusto tai Facebook-ryhmä ei kuitenkaan ole nykypäivänä tae siitä, että toiminta on aktiivista. Otin asiakseni jättää yhteisön pois kyselystä, jos tämän sivustot eivät olleet päivitettyjä millään tavalla vuoden 2015 aikana tai, jos muulla tavalla en todennut sen olevan aktiivinen.

Lopulta sain listattua 59 yhteisöä, joille lähetin kyselyn. Annoin yhteisöille omat linkit. Tiedän että en saanut listattua kyselyä varten kaikkia yhteisöjä. Niistä jäi kaiken tyyppisiä listaamatta aikaisemmin mainittujen ongelmien takia. Heti kyselyn valmistuttua olen huomannut nettiä selatessani lukuisia yhteisöjä lisää. Olen epäileväinen huomattavasta osasta näistäkin niiden aktiivisuuden suhteen.

Toimintaryhmiä oli erityisen vaikeata löytää, koska hyvin toimivan yhteisön erottaminen kaveriporukasta on joskus hiuksenhienoa. Ne ovat myös samasta syystä hyvin

epäjärjestäytyneitä mutta halusin silti sisällyttää niitä tähän kyselyyn. Muutama hyvin näkyvillä oleva toimintaryhmä pääsi kyselylistalleni lopulta.

5 Tutkimuksen tuloksia

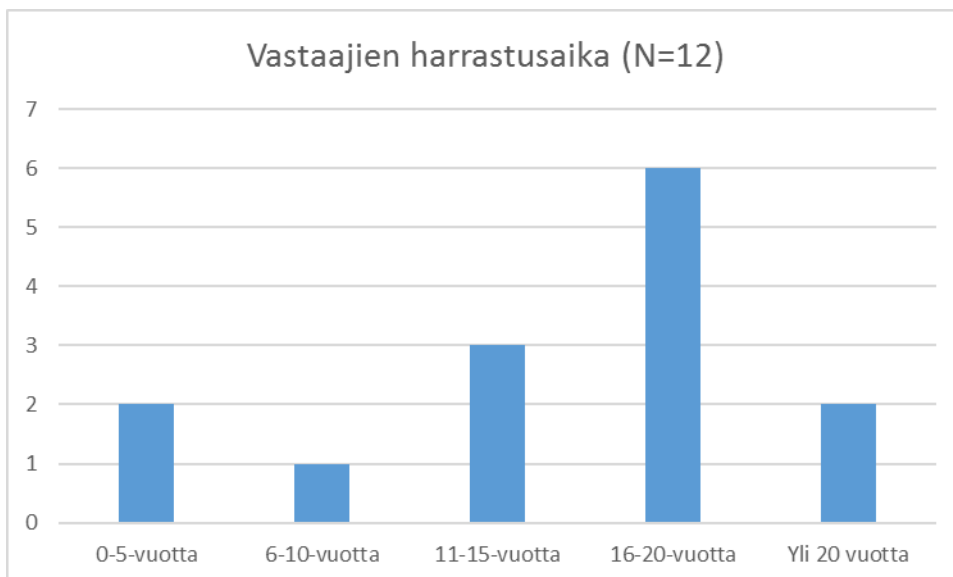
Kyselyihin tuli kokonaisuudessa yllättävän paljon vastauksia. Olen tuonut esille tutkimusaiheen kannalta merkittävät asiat.

5.1 Kvalitatiivinen henkilökysely

Vastauksia haastatteluiden kautta tuli 12. Vastaaajissa oli 2 naista ja 10 miestä. Kaikki haastateltavat olivat aikuisia 20-45-vuotiaita.

Haastattelin aluksi kuutta ihmistä tätä varten. Tavoitteeni oli kuitenkin saada kunnollinen alustava tietopohja. Lähestulkoon mikään tieto ei toistunut ensimmäisen kuuden haastattelun aikana, joten tutkimusaineiston kylläntymispiste oli vielä kaukana tämän kyselyn osalta. Sen vuoksi koin, että oli tarpeellista haastatella lopulta enemmän ihmisiä. (Vilka 2015 s.152.)

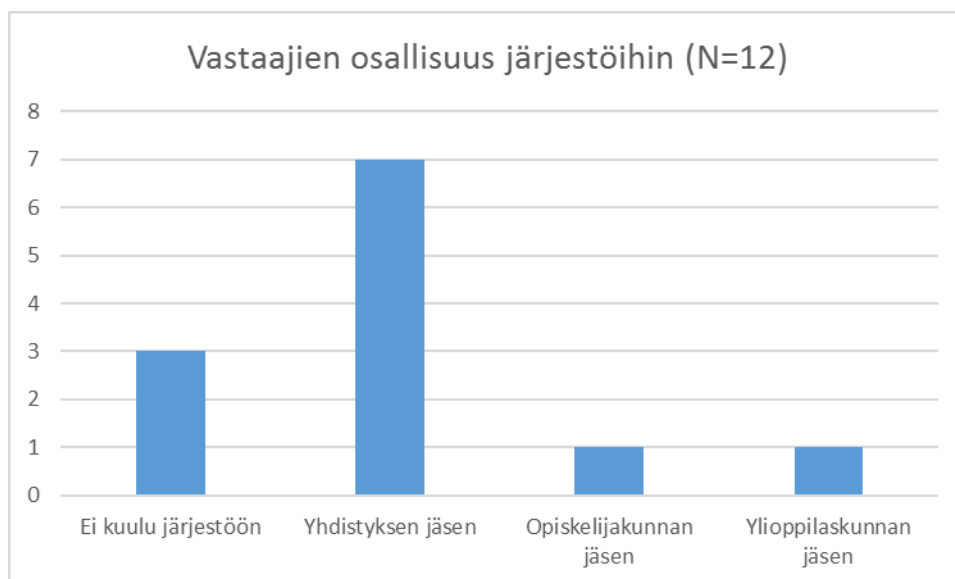
Vastaaajien harrastusaika



Kaavio 1. Vastaaajien harrastusaika kvalitatiivisessa kyselyssä

Keskimääräisesti vastaajat ovat harrastaneet lauta- ja roolipelaamista erittäin pitkän aikaa. Laadullisen henkilökysely ei siis kuvaa aloittelevia eikä nuoria harrastajia erityisen vahvasti.

Vastaajien osallisuus järjestäytyneeseen toimintaan



Kaavio 2. Vastaajien osallisuus järjestäytyneeseen toimintaan kvalitatiivisessa henkilökyselyssä

Vastaajien osallisuus järjestöjen luottamustoimissa vaihteli tasaisesti jostakin erityisluottamustoimesta hallituksen jäseneksi. Järjestöön kuuluminen on usein suhteessa usein heidän harrastuksensa keston mutta ei aina. Yli puolet järjestöihin liittyneistä ovat liittyneet viiden vuoden sisällä siitä, kun ovat aloittaneet harrastamisen. Kaksi vastaajaa, jotka eivät kuulu mihinkään järjestöön, eivät koe paikallisen rooli- ja lautapelijärjestön palvelevan heidän perusharrastustarpeitaan. Viimeinen henkilö, joka ei kuulu mihinkään järjestäytyneeseen toimintaan kokee, että hänen aktiivisimmat peliajat ovat ohi. Pelialalla työskentely ja vaikuttaminen tuovat hänelle sisältöä elämänsä osalta nykyään.

Suurin osa vastaajista on keskittynyt yhteen peliin pääsääntöisesti. Se ei tarkoita sitä, etteikö heille epäsäännöllisesti kävisi jokin muu peligenre. Vastaajista kolme harrastavat monipuolisemmin eri pelejä, eivätkä osanneet määritellä itsellensä suosikkipelejä.

Erityistä profiloitumista yhteen harrastustoimintaan oli nähtävissä yhteisöissä mutta se ei ollut vakiona vastaajien järjestöissä. Pääsääntöisesti järjestön perustoiminta sisälsi jonkin tai joidenkin pelitoimintojen säännöllisen mahdollistamisen sen omissa

tiloissa. Erityistoimintana oli usein samat asiat: tapahtuman järjestäminen omissa-, vuokratuissa tai suurissa yhteistapahtumissa.

Vastaajien yhteisöissä on mukana keskimäärin noin 15-20 jäsentä. Eräässä yhdistyksessä on mahdollisuus ostaa isolla kertamaksulla pysyväjäsenyys. Sen vuoksi tällä yhdistyksellä on noin 200 jäsentä. Yksi yhdistyksistä ei ota henkilöjäseniä, joten sillä oli "vain" seitsemän jäsenyhdistystä.

Kukin järjestöaktiivi osasi nimetä omaan järjestönsä vahvuuksia ja onnistumisia. Niitä löytyy esimerkiksi vahvaa asian tuntemusta rooli- ja lautapeli alasta, vahvaa järjestöosaamista. Yksi vastaajista pitää yhdistystään avoimempana erilaisten pelien suhteen, kun on vertaillut lähiseudun järjestöihin oman yhdistyksensä toimintaa. Eräät järjestöt ovat luoneet luovia menetelmiä kohtaamiinsa ongelmiin toiminnassaan.

Yksi vastaajista, joka ei ole osallisena missään järjestössä, korosti oman harrastusporukansa laatua ja toiminnan määrää. Vaikka se toimiikin yhden harrastusmuodon ympärillä, niin toiminta on kohtuullisen järjestäytyntä hänen mukaansa. Hän kuvasi oman yhteisönsä ongelmaksi sen, etteivät ole saaneet montaa uutta ihmistä mukaan ja pelkäävät toiminnan jäädytymistä.

Jäädytyminen tai sisäänpäin kääntyneisyys oli asia, mitä ei kuitenkaan tullut esille minkään järjestäytyneen toimijan kanssa. En myöskään osannut tuoda tätä keskusteluissa esille. Mielenkiintoisesti kyllä vapaamuotoisissa yhteisöissä asia oli tiedostettu.

Kolmella yhdistyksellä on yhteistyötoimintaa kunnan nuorisotyön kanssa. Yhteistyötä on yhdistyksillä myös paikallisten sosiaalialan ja nuortenjärjestöjen kanssa. Kaksi tahoja on tehnyt Ruotsin puolella tapahtumayhteistyötä. Paikallisten yrittäjien kanssa on tehty useasti yhteistyötä. Yhdistysten vastaajat kuvasivat jäsenmääriensä olleen tasaisia tai hitaasti nousevia. Yhdistyksillä rekrytoinnin ongelmana on usein jäsenmaksujen hinta, koska se joutuu maksamaan usein kalliista toimitiloista, jollei sillä ole kontakteja esimerkiksi paikalliseen nuorisopalveluun.

Roolipelialan järjestönä on vaikeata saada näkyvyyttä, mikä vaikeuttaa rekrytointia yhden vastaajan mielestä.

Korkeakoulujen opiskelijajärjestöissä on joskus omia rooli- ja lautapelikerhoja. Kerhot saavat opiskelijajärjestöltänsä tukea usein tilojen sekä tilinpidon muodossa. Niin ylioppilas- kuin opiskelijakuntien pelikerhoissa on jäsenmäärän vaihtuvuus kaksipuolinen asia. Se takaa heille tuoreita jäseniä ja uusia näkökulmia vuosittain. Mutta samassa systeemissä vanhemmat ja kokeneemmat joutuvat luopumaan paikoistaan, kun valmistuvat oppilaitoksesta. Se että opiskelijajärjestöt saavat ilmaiset tilat, on valtava helpotusjäsen maksuissa. Jäsenmaksut ovat olleet noin 10€ vuosi tai vähemmän. Tutkitun opiskelijakunnan pelikerhon toiminta oli varsin ohjaamatonta. Opiskelijakunta tukee kerhoa antamalla sille tilat. Kerhon ainoa tavoite on tarjota säännöllisiä mahdollisuuksia osallistua toimintaan omille jäsenilleen. Kerho ei ole tehnyt ulospäin minkäänlaista toimintaa tai yhteistyötä muiden järjestöjen kanssa.

Ylioppilaskunnan kerho oli puolestaan järjestönä varsin kehittynyt. Sillä on hallitus ja jäsenistö. Sen jokapäiväinen toiminta on avointa myös paikkakuntalaisille. Se ottaa myös osaa muihin suuriin tapahtumiin Suomessa esimerkiksi Ropeconiin tapahtumantuottajana. Kaikilla Suomen ylioppilaskuntien roolipelikerhoilla on oma kumppanuuksverkosto. Ne kokoontuvat säännöllisin väliajoin jonkin jäsenjärjestönsä tiloihin.

Neljä vastaajaa tunnisti SVEROKin ja heidän tehtävänsä suurin piirtein. Näistä kolme olivat yhdistysaktiiveja ja neljäs pelialan asiantuntija. Myös se, että mitä mieltä he olisivat SVEROKin kaltaisesta keskustoimijasta Suomessa, olivat kahtia jakaantuneita. Kukaan ei lähtökohtaisesti ollut SVEROKin kaltaista toimintaa vastaan mutta noin puolet vastaajista pitivät sellaista tavoittelemisen arvoisena. Ne ihmiset jotka ovat järjestöissä ja jotka eivät kokeneet sitä tarpeelliseksi, kokevat omien järjestöjensä toimivan hyvin. SVEROKin kaltaisen yhdistysten edunvalvonnan kaltaiset asiat eivät myöskään tuntuneet aukeavan vastaajille, jotka eivät kuuluneet järjestöihin.

Perusongelmana järjestöissä on raha, johon viittasivat kaikki yhdistysaktiivit. Järjestöistä kaksi koki näkyvyyden parantamisessa ja rekrytointi asioissa apu olisi tarpeen. Paremmalla näkyvyydellä mahdollisesti saataisiin osaratkaisu rekrytoinnin ongelmiin.

Asia mitä en kohdannut kvalitatiivisessa henkilökyselyssäni, mutta myöhemmin kohdasi, oli järjestöjen sisäänpäin kääntyneisyys.

5.2 Kvantitatiivinen henkilökysely

Kysely suoritettiin 02.10.2015-09.09.2015 välisenä aikana ja siihen vastasi 186 henkilöä.

Koska kysely vastaukset kokonaisuudessa tuottivat yllättävän paljon vastauksia, niin olen tuonut vastaajien perustietoja ja muita merkittäviä teemoja esille.

Näitä ovat:

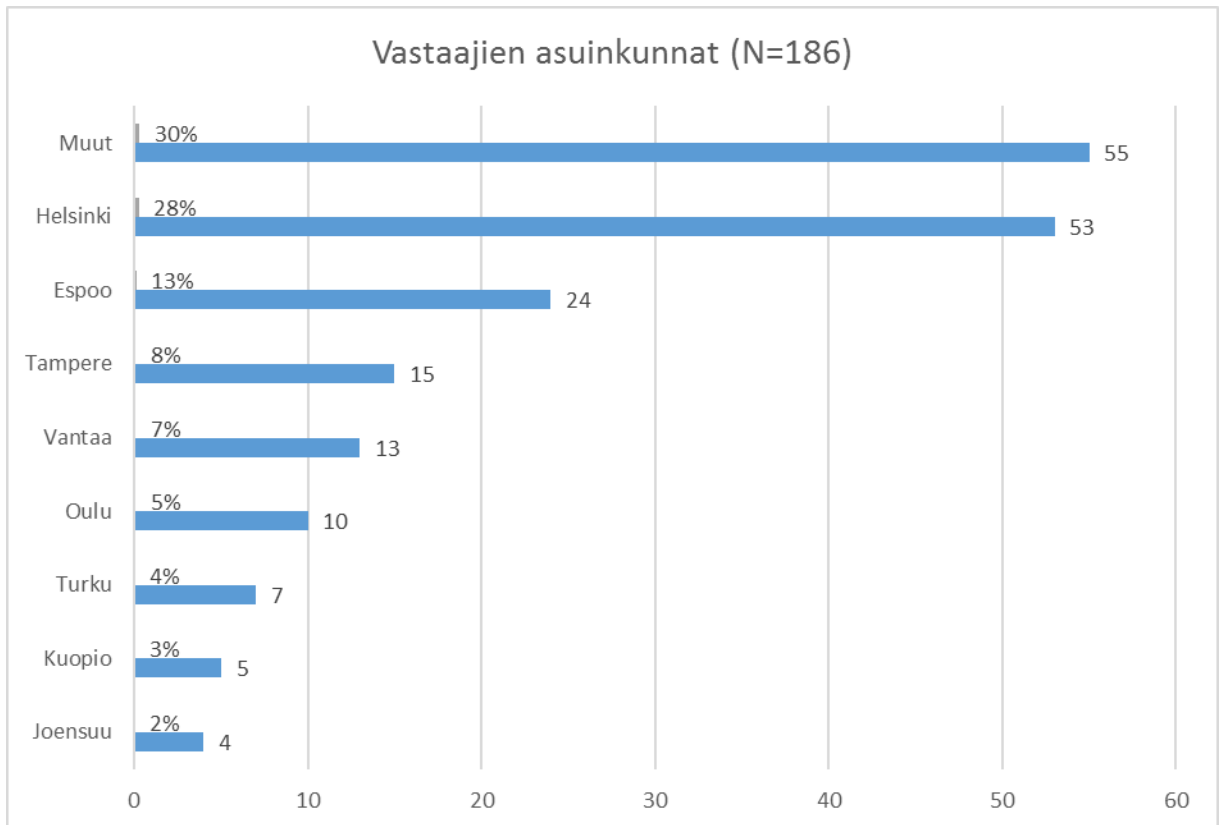
- Vastaajien korkea keski-ikä
- Avoimien vastausten mielipiteet
 - Yhteisöihin on vaikeata päästä
 - Harrastajat ja nuoret harvassa

Tuloksia lukiessa on huomioitava, ettei kysely tavoittanut mitään aktiivista korttipe-lyhteisöä.

Vastaajien profilointi

Tämän kyselyn perustaulukot löytyvät liitteestä #2

Kyselyyn vastasi 186 ihmistä. Tutkimusaineiston kattavuus on riittävä kattamaan sekä aktiiviset että passiiviset pelaajat enkä ole erotellut näitä toisistaan. Aktiivisia harrastajia on kyselyssä 87,6% ja passiivisia harrastajia 12,4%. Aktiiviset harrastajat olen määritellyt samoin kuin Pelaajabarometreissa on tehty.



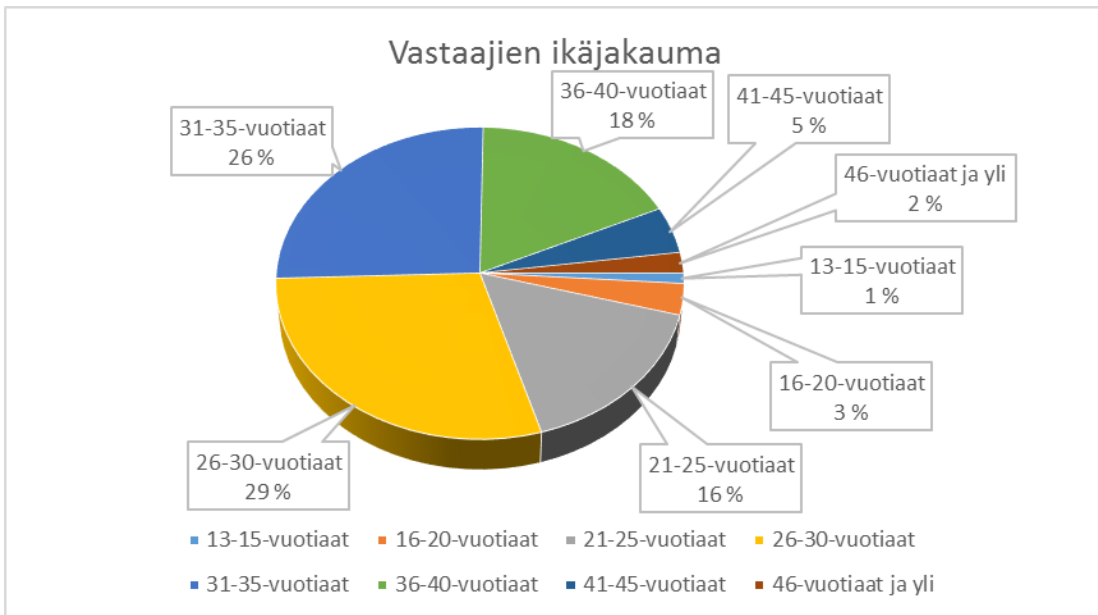
Kaavio 3. Vastaajien asuinkunnat.

Vastaajia on 47 eri kunnasta. Suurimpien kaupunkien kohdalla on isoimmat vastaaja keskittymät. Kahdeksan suurinta vastaaja ryhmää ovat yliopistokaupunkeja paitsi Vantaa mutta sekin on aivan Helsingin sekä Espoon naapurissa. Kaupungit ovat muutenkin reilusti edustettuina vastaajien asuinpaikkoina, mistä voiti päätellä, että toiminta keskittyy kaupunkeihin.

Vastaajien ikäjakauma

	Nuorin	Vanhin	Keski-ikä
Ikä: Kaikki	13	58	30,99 vuotta
Ikä: Miehet	14	58	32,29 vuotta
Ikä: Naiset	13	41	28,44 vuotta
Ikä: Aktiiviset harrastajat	13	58	31,13 vuotta

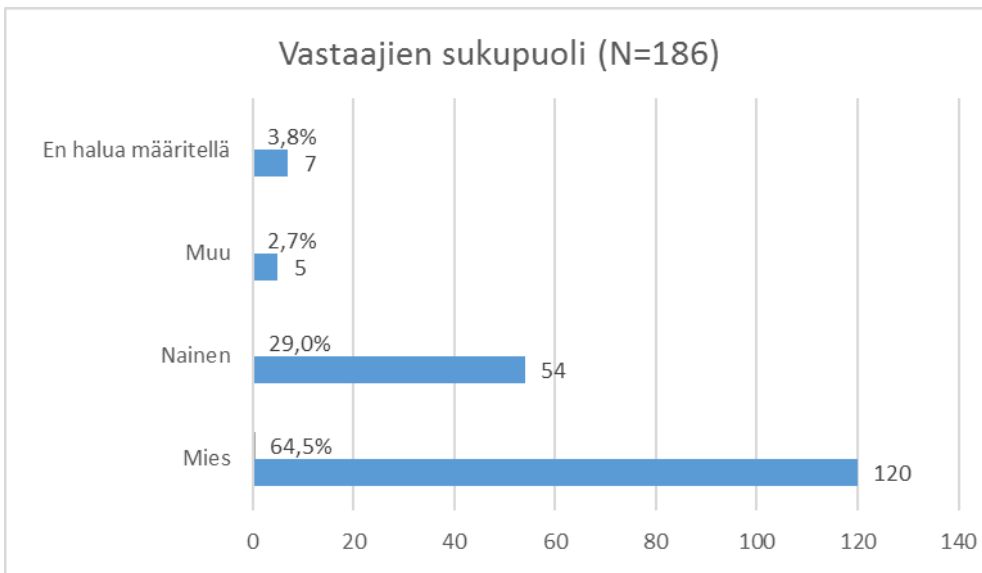
Kaavio 4. Taulukko vastaajien ikäjakauman ääripäistä ja keski-ikä



Kaavio 5. Vastaajien ikäjakauma sektoridiagrammissa

Melkein kuusikymmentä prosenttia vastaajista ovat 26-35-vuotiaita. Yhdistettynä asukas keskittymään yliopistokaupunkeihin, on mahdollista, että opiskelevat nuoret jäävät tuttuihin kaupunki ympäristöihin pelaamaan.

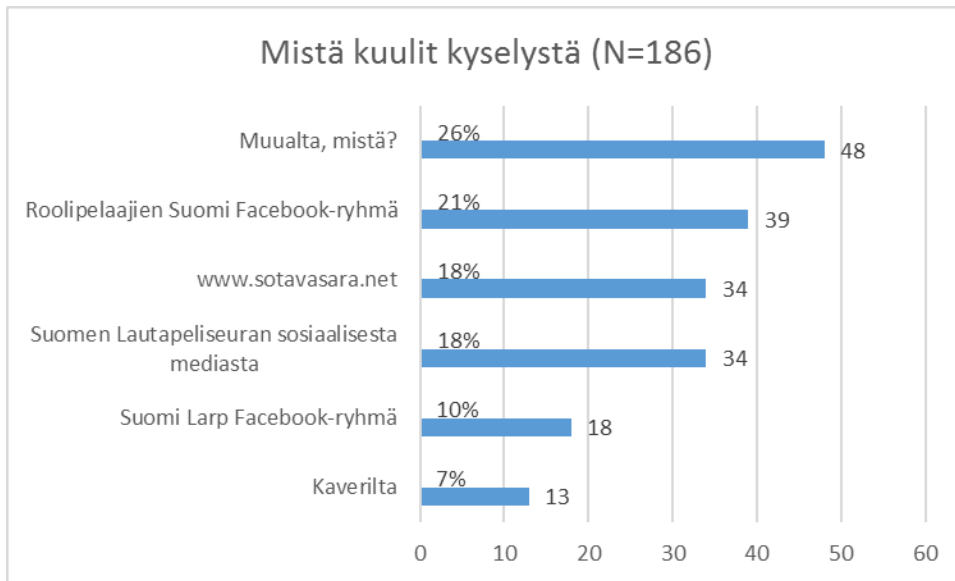
Vastaajien sukupuoli



Kaavio 6. Vastaajien sukupuoli

Toiminnassa miehet ovat enemmistössä kyselytulosten mukaan. 64,5% vastaajista on miehiä. Sukupuoli ajattelu on suvaitsevaista tässä toiminnassa.

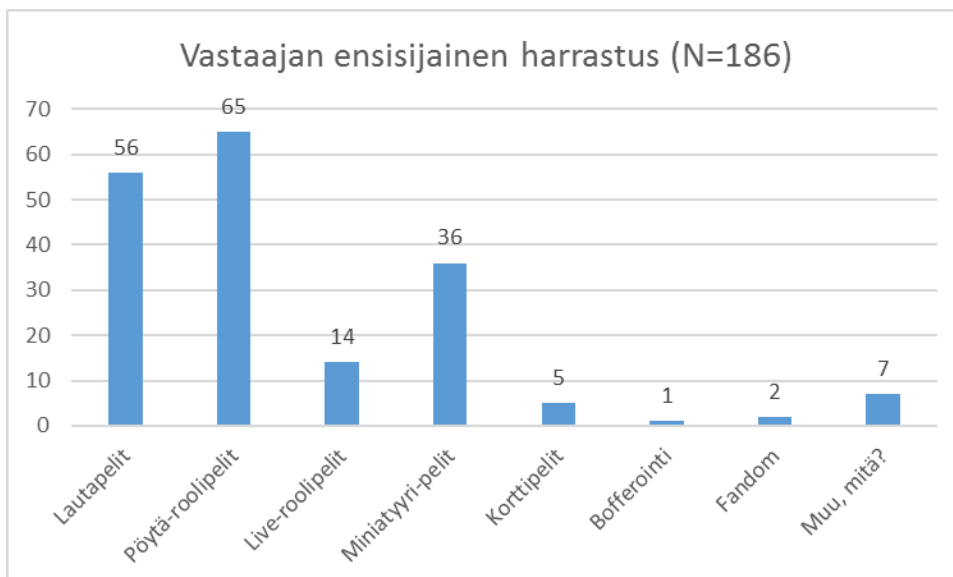
Missä vastattiin kyselyyn?



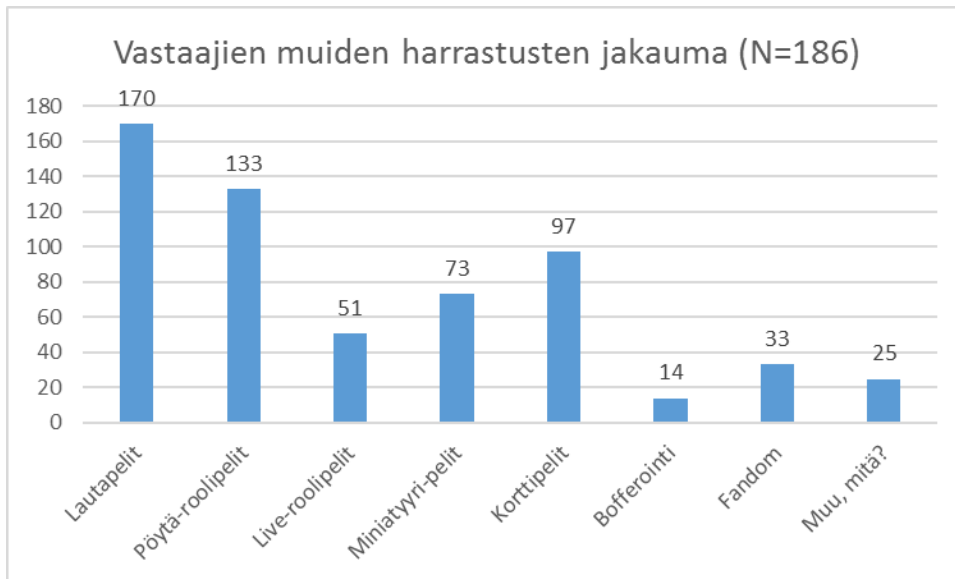
Kaavio 7. Mistä vastaajat kuulivat kyselystä?

Kyselynlinkki levisi yllättävän hyvin. Alkuperäisten neljän ison foorumin lisäksi, vastaajat ovat ilmoittaneet, että 25,81% (48 kappaletta) vastauksista tuli muista pienemmistä viestintä kanavista.

Harrastusjakauma



Kaavio 8.1 Vastaajien ensisijainen harrastus



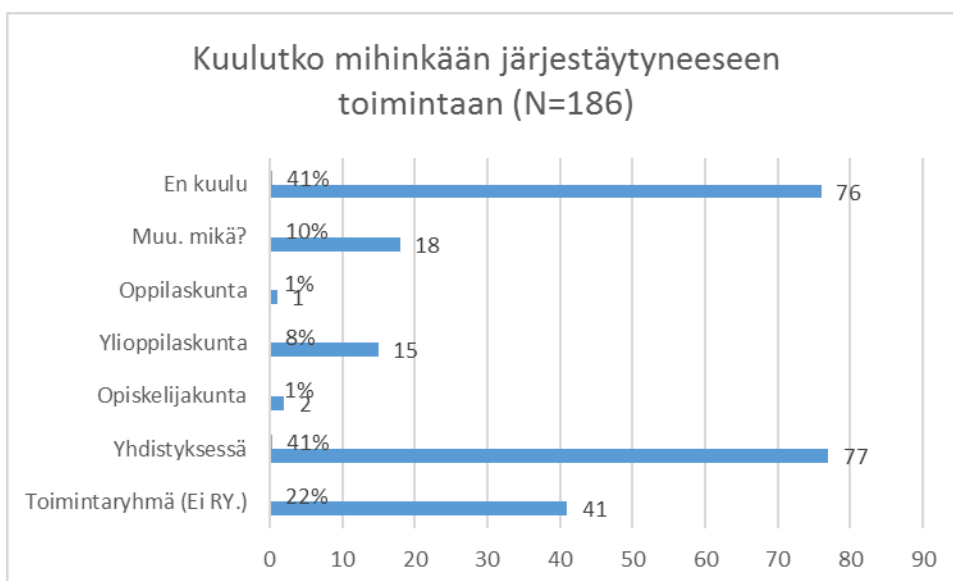
Kaavio 8.2 Vastaajien muita harrastukset

Tässä kysymyksessä vastaajat saivat vastata useampaan, kuin yhteen kohtaan.

Pöytäroolipelit nousivat suosituimmaksi toiminnaksi kysymyksessä mitä harrastat ensisijaisesti. Lautapelejä harrastavat ovat lähes samoissa luvuissa. Kolme eniten saanutta vastausta muodostavat 84% vastaajista. Kun tarkastellaan ”mitä kaikki harrastavat”, niin vastauskaavio näyttää aivan erilaiselta. Lautapelit ohittavat pöytäroolipelit suosiollaan reilusti. Erilaiset korttipelit tulevat kolmantena.

Myös aikaisempien tutkimustulosten mukaisesti liveroolipelaajat ovat naisvaltainen toiminnanmuoto. (Leppälähti 2009; Oksanen 2012) Kyselyni vastaukset osoittavat saman tuloksen.

Vastaajien kuuluminen järjestäytyneeseen toimintaan



Kaavio 9. Miten vastaajat ovat osallisia järjestäytyneessä toiminnassa

Kyselyihini vastanneet jonkin tietyn yhdistyksen jäsenet ovat keski-ikältään 1,26 vuotta muita vastaajia vanhempia. Tietynlaista järjestäytyntä vapaaehtoistoimintaa on huomattavasti. Tämä nostaa minulle kysymyksen, että onko järjestäytyminen yhdistykseksi huomattava rasite.

Opiskelijajärjestöistä ylioppilaskunnilla on selkeästi eniten aktiviteettia.

Lauta- ja roolipeliharrastajien ikäkehitys

Harrastajien iän kehittyminen oli yksi asia, minkä koen erityisen huomion arvoiseksi. Olen koko ikäni mieltänyt tämän toiminnan nuorten aikuisten harrastukseksi ja monet lähteet ovat tituleeranneet tätä sellaiseksi. Nyt jokin on muuttanut tätä, sillä vastaajien keski-ikä on noussut yli 30 vuoden.

Kolme ensimmäistä ikäseurantaa olen saanut harrastuslehdistä. Näistä on kuitenkin syytä muistaa lähdekritiikin nimissä se, että ne ovat lukijakyselyitä, eivätkä varsinaisia tutkimuksia. Ne ovat kuitenkin toistaiseksi ainoita tiedossa olevia määrällisillä kyselyillä kerättyä tietoa harrastajien iästä, joilla on valtakunnallinen kattavuus.

Ensimmäinen ikää osoittava kysely, jonka löysin oli Suomen roolipeliyhdistyksen jäsenkyselyssä vuonna 1991. Siinä saatiin keski-ikäksi 17,9 vuotta (Riimukiwi 4/91, Jäsenkysely). Vastaajat olivat hivenen vanhempia keskimäärin, kuin muutaman vuoden

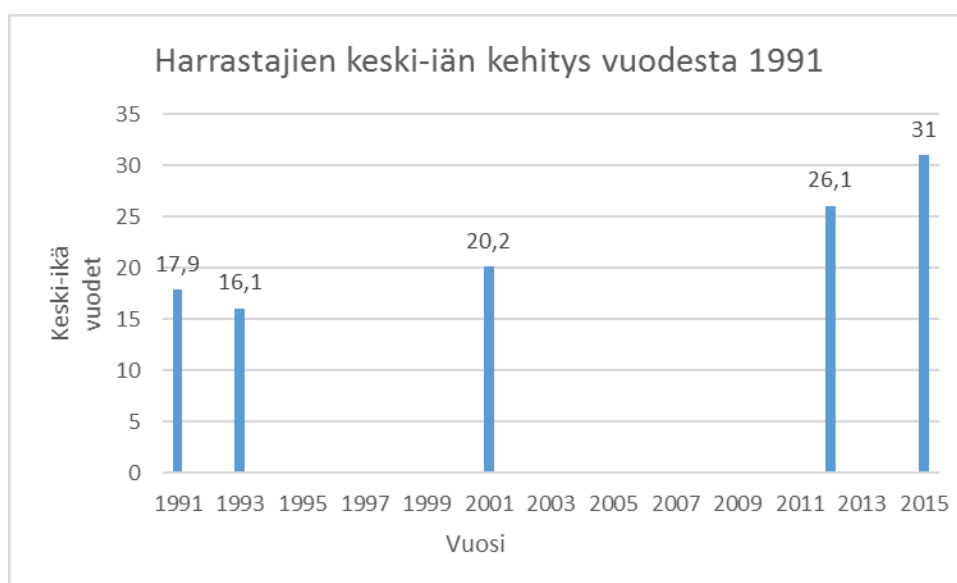
kuluttua suoritettua kyselyssä (Magus 1/93). Tosin kyseessä oli yhdistyksen jäsenkysely. On mahdollista, että yhdistystoiminta vetää puoleensa iältään vanhempaa harrastajakuntaa.

Magus-lehti sai lukijakyselyssään vuonna 1993 vastaajien keski-ikäsi 16,1 vuotta. (Magus 1/93). Siihen aikaan Magus-lehti oli keskittynyt enemmän pöytäroolipelaamiseen, joten kattavuuskaan ei ole sama. Sama lehti toteutti vuonna 2001 uudestaan kyselyn ja sai keski-ikäsi silloin 20,2 vuotta (Oksanen, 2013). Siihen mennessä lehti oli muuttunut koko kansan roolipelaajien harrastuslehdeksi.

Ropecon 2012 kävijä kysely sai määriteltyä 26,1 vuotta kävijöiden keski-ikäsi.

”Yleistietoa vastaajista

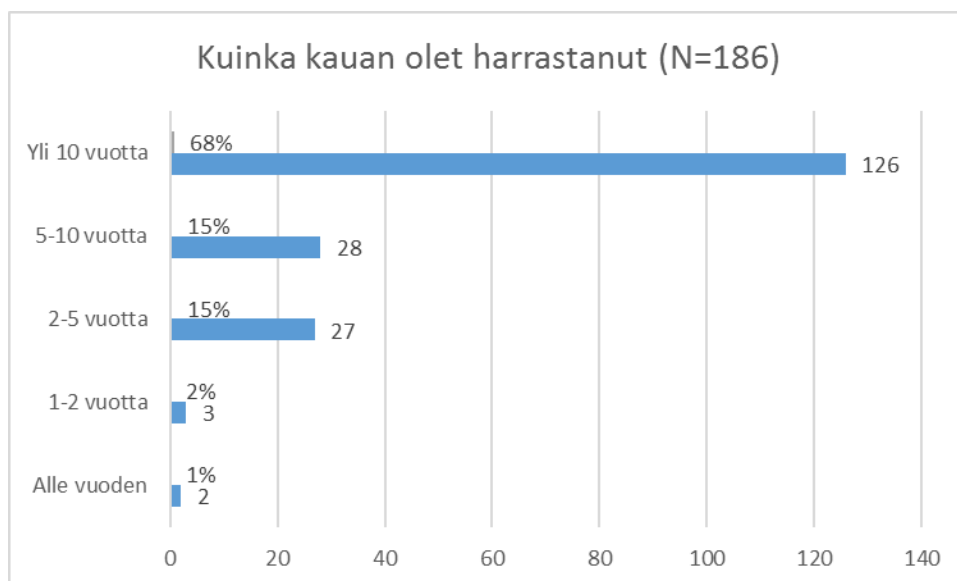
Vastaajien ikäjakauma on ”silmämääräisesti normaalijakautunut” (ks. kuva alla) keski-ikäsi ollessa 26,1 vuotta.” (Oksanen 2013)



Kaavio 10. Lauta- ja roolipelaajien ikäkehitys eri kyselyiden ja tutkimusten mukaan vuodesta 1991

Kun kokoamme aikaisempien tutkimusten harrastajien keski-ikä tiedon yhteen kaavioon, niin se osoittaa harrastajien keski-ikäsi olleen nousussa vuodesta 1993. Nousu on ollut tasaista vuoteen 2012 asti mutta viimeisen kolmen vuoden aikana on tapahtunut jyrkempi kasvu.

Toivotaan uusia harrastajia sekä helpompaa lähestymistä peliyhteisöihin



Kaavio 11. Jakauma harrastajien ajasta toiminnan parissa

Kyselyn avoimissa kysymyksissä tulee myös ilmi, että valtaosa vastaajista on harrastanut varsin pitkään. Toiminnassa on alle viisi vuotta harrastaneita vain 17,26% kysely datan mukaan.

Toiminta ei kerää tällä hetkellä paljoa uusia harrastajia. Tämä tuli esiin usein myös tarkennettuna kommenttina, että halutaan uusia tai nuoria harrastajia mukaan. Vastaajien mukaan on hivenen toivotumpaa, että olisi enemmän harrastajia, kuin että olisi enemmän aikaa harrastaa. He kaipaavat helpotusta myös harrastusyhteisöjen lähestymiseen. Tämä on mielenkiintoinen huomio yhdistettynä yhteisöjen kokemuksiin heikkouksiin sekä uhkiin, jotka liittyvät pieneneviin jäsenmääriin, sisäänpäin kääntyneisyyteen, vanheneviin jäsenistöihin.

Erilailailla ilmaistuna vastaajat toivoivat myös lisää tai parempaa järjestäytyneisyyttä tälle alalle.

Harrastajat saavat tältä alalta paljon erilaisia taitoja

Vastaajat vastasivat avoimessa vastauksessa saaneen paljon erilaisia taitoja ja tämän alan harrastuksen kehittävän heitä itseänsä. Eniten korostuu ilmaisutaidot.

Sen lisäksi vastauksissa tulee erilaisia kognitiivisia-, käden-, sekä logiikkaperäisiä taitoja, mitä vastaajat saavat lisää tai pääsevät hyödyntämään tässä harrastuksessa.

5.3 Kvantitatiivinen yhteisökysely

Kyselyt yhteisöille lähetettiin 7.10.2015 59 yhteisölle ja vastaus aikaa oli 30.10.2015 asti. Siihen saatiin vastauksia 29 kappaletta eli 49,1%. Loppujen lopuksi yhteisöjä on listattu 61.

Jäsenkanta vastanneilla yhteisöillä on 3116. Matemaattisesti siis on mahdollista, että jos vastaamatta jättäneissä yhteisöissä olisi keskiarvoltaan saman verran jäseniä, niin järjestäytyneessä toiminnassa yli 7500 ihmistä.

Siitä minne yhteisöt sijoittuvat en anna tarkkaa arviota, koska vain puolet vastasivat ja siinä tuli paljon massivisempi keskittämä Helsinkiin (9 kappaletta), kuin yksittäisten harrastajien osalta. Kuitenkin vaikuttaisi siltä, että yhteisöjä on isojen kaupunkien seuduille syntynyt. Yliopistoissa on opiskelija järjestöiden vuoksi esimerkiksi Tampereella neljä yhteisöä.

Vastanneista yhteisöistä 72% on rekisteröityneitä yhdistyksiä. Minulle tuli yllätyksenä se, että ylioppilaskuntien järjestöistä muutamat ovat myös rekisteröityneitä yhdistyksiä.

Ainakin 50 % yhteisöistä tekevät kuntien, yritysten ja toisten lauta- ja roolipelialan toimijoiden kanssa yhteistyötä.

Tapahtumatoiminta on yleisin yhteinen toiminnan muoto, mitä tuotetaan. 24 yhteisöä tuottaa tapahtumia. Yhteisöjen toiminnan tarjonta on pääsääntöisesti monipuolista. Vain viisi yhteisöä toimii yhden toiminnan ympärillä ja niistäkin neljä tuottavat tapahtumia.

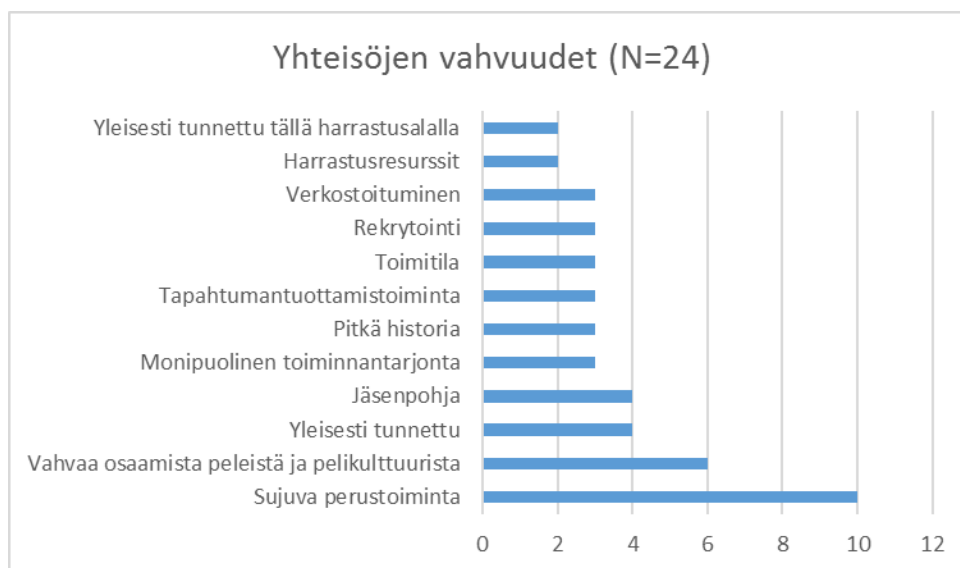
Yhteisöjen SWOT-analyysi tuotti luettavan suuntaa antavan kuvauksen, siitä mil-laiseksi yhteisöt kokevat tilansa. Vastauksia tulkitessa, tulee pitää mielessä muuta-mia asioita.

Ensimmäinen on se, että yhteisöt ovat itse vastanneet näihin, eli nämä ovat itsearvi-
oita. Toinen on se, että vaikka kysymysvalikoima on ollut sama kaikille, niin tapa, mil-
lä yhteisöt ovat käsitelleet tätä, ei välttämättä ole. Ajan puolesta ei ollut mahdollista
käydä läpi näin montaa yhteisöä niiden päättävien toimielinten kokoontumisaikoina.

SWOT-analyysi

Tähän kysymykseen on vastattu avoimella vastauksella. Alla oleva SWOT-analyysi
pätevä vahvemmin rekisteröityneisiin yhdistyksiin.

Vahvuudet:



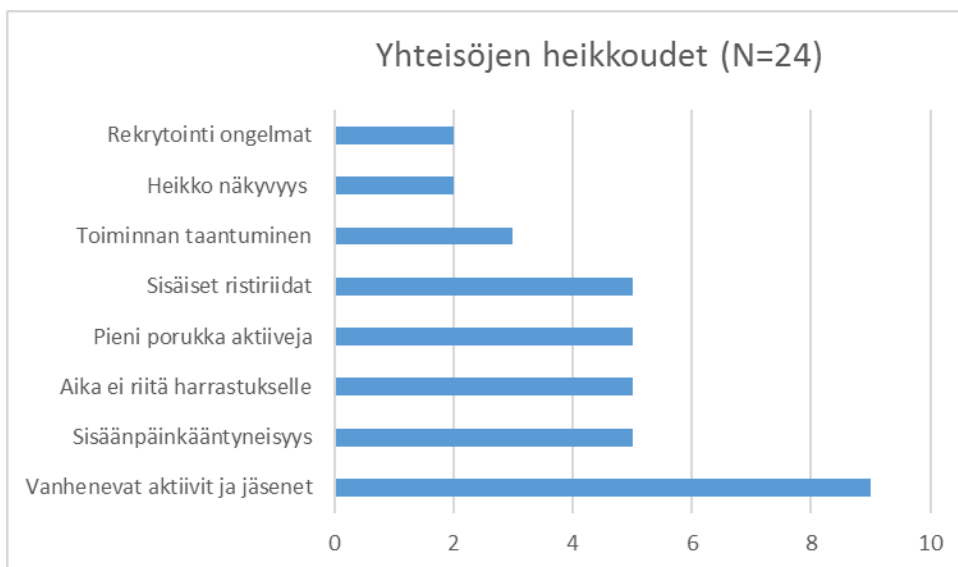
Kaavio 12. Yhteisöjen kokemat omat vahvuudet

Muita esille tulleita vastauksia:

Erikoistuminen, järjestö osaaminen, kansainvälinen toiminta, kasvatusalan tavoitteita
ja ammattilaisia, kilpapelitoiminta, laaja ikäjakauma, nuorisoyhdistys-status, tasainen
jäsenten sisääntulo, toiminnanjohton aktiivinen koulutus sekä kierrätys, vuosittaiset
tapahtumat

Yhteisöiden vahvuudet olivat erittäin monipuolisia. Yhtenäisiä vahvuuksia oli ainoastaan kaksi selkeätä. Yhteisöjen perustoiminta sekä sisäinen osaaminen ovat toimivaa sekä vahvaa. Tämä on myös aika hyvin laadullisten vastausten kanssa linjassa.

Heikkoudet:



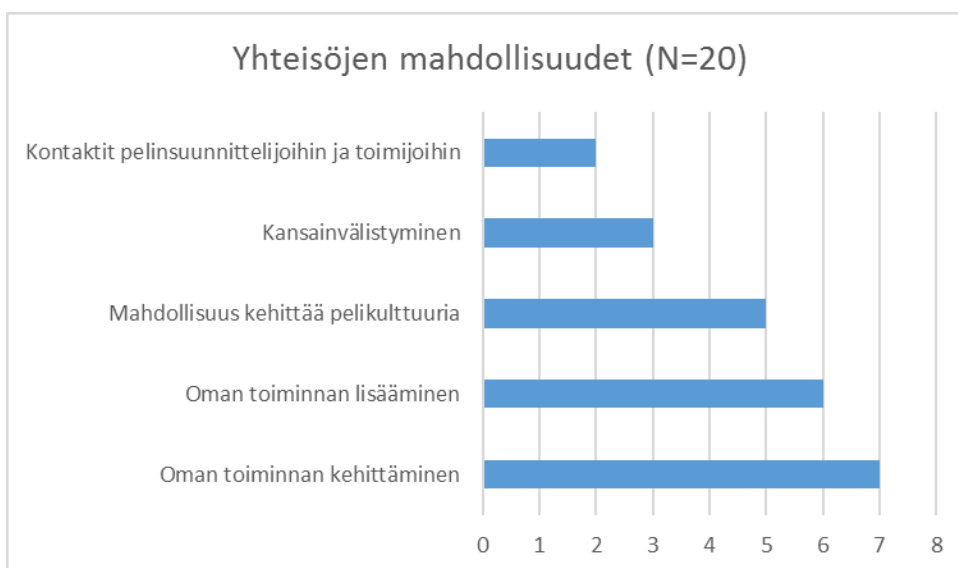
Kaavio 13. Yhteisöjen kokemat omat heikkoudet

Muita esille tulleita vastauksia:

Ei järjestäytynyt virallisesti, huono kontakti nuoriin, huonosti tunnettu muulla lauta- ja roolipelialalla, informaation säilytys ja eteenpäin jakaminen, kuppikunnat yhteisön sisällä, jäsenten varallisuus, yhteisön rahoitus pohja, rajallinen pelituntemus, rajoittunut vaikutuspiiri, riippuvuus avainhenkilöistä, yhteisön syrjäinen sijainti, toiminnan monipuolisuus on supistunut, toiminta ei ole vielä kunnolla käynnissä

Vastuserot olivat tasaisempia yhteisöiden kokemissa heikkouksissa. Suurin koettu heikkous oli vanhenevat aktiivit sekä jäsenet. Näihin viitattiin yhdessä usein ja sen on kerrottu haitanneen yhdistysten toimintaa eritavoin. Parannuskeinona pidettiin usein nuorten ja uusien harrastajien osallistamista. Sisäänpäin kääntyneisyyteen toimintaan viitattiin runsaasti eritavoin. Vastaajilta ei kuitenkaan löytynyt tähän omia lääkkeitä.

Mahdollisuudet:

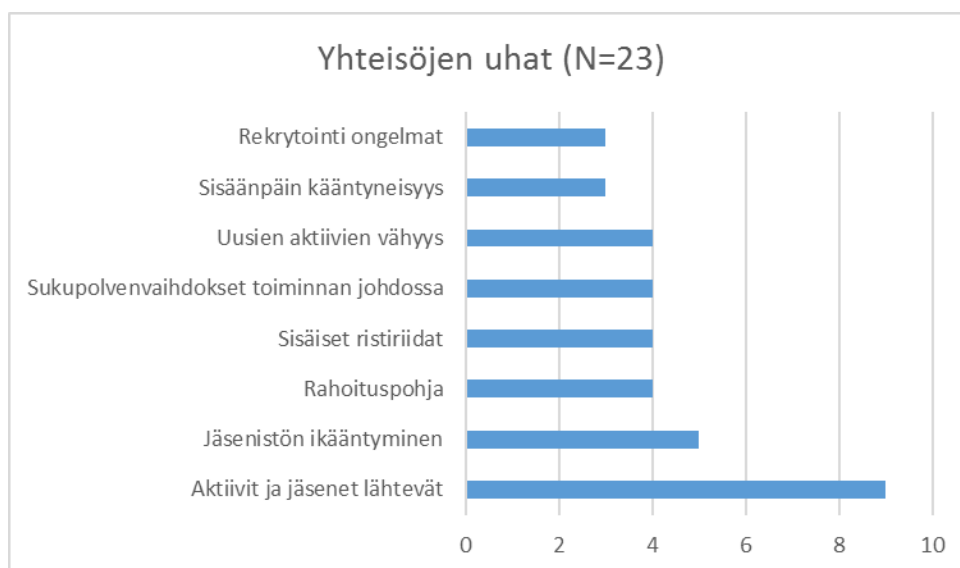


Kaavio 14. Yhteisöjen kokemat omat mahdollisuudet

Muita esille tulleita vastauksia:

Enemmän toimintaa paikkakuntalaisille, hyvä ympäristö kehittää koko toiminnan alaa, hyvät tilat tehdä parempaa toimintaa, jäsenmäärän kasvu tuo mahdollisuuksia, kilpapelitoiminnan laatu, lauta- ja roolipelialan historiankeruu, monikulttuurillisuus, toiminnan esittelemine uusille harrastajille, uusien aktiivien tuominen kentälle, yhteistyö muiden järjestöjen kanssa, vuosikokous aktivoi väkeä

Vähiten vastauksia kerännyt ryhmä oli yhteisöjen kokemat mahdollisuudet. Se sain lähtökohtaisesti 20 vastausta ja ne olivat varsin pelkistettyjä jo valmiiksi. Mutta se mitä mahdollisuuksia nähdään, niin ne ovat tärkeitä toiminnan kannalta. Toiminnan kehittäminen ja lisääminen ovat eniten nähdyt mahdollisuudet. Yhteisöt haluaisivat kehittää panostansa pelikulttuuria kohtaan.

Uhat:

Kaavio 15. Yhteisöjen kokemat omat uhat

Muita esille tulleita vastauksia:

Aika ei riitä harrastukselle, hallitusjäsenten väsyminen, järjestö byrokratia, jäsenistön muuttaminen pois, keski-ikänsä nousu yli nuorisoyhdistysmääritelmän, koko harrastustoiminnan kuihtuminen, vaikeus saada nuoria mukaan yleiseen toimintaan, suppea toiminta, tila ongelmat, toiminnan jäädytyminen, toiminnan osallistujamäärän laskeminen

Uhkakartta on suhteellisen laaja sekä tasainen. Jäsenistön ikääntymisen lisäksi vielä isompi pelko on jäsenistön sekä yhteisön aktiivien lähtemisessä. Se onkin reilusti suurin uhka mikä koetaan. Neljä viimeistä uhkaa kaaviossa 15 ovat kaikki yhteisöissä ja yleisemmin rekisteröityneissä yhdistyksissä kriittisiä uhkia, joista mikä tahansa yksin kehittyessään tarpeeksi pahaksi voisi rampauttaa yhteisön toiminnan.

Toimintaryhmissä näyttäisi olevan huomattavasti vähemmän stressiä tai ainakin heikkoudet ja uhat ovat huomattavasti kevyemmän luonteisia tai yhteisön jatkuvuutta vähemmän uhkaavia.

Ylioppilasjärjestöihin pätee muutamit samat ongelmat, kuten sisäänpäin kääntyneisyys ja vähäiset aktiivit. Heidän vahvuuksina ja mahdollisuuksina korostuu uusien opiskelijoiden virtaus, joka tuo heille tasaisesti uusia jäseniä sekä ideoita. Sama ilmiö

vaan myös kurittaa heitä toisesta päästä ja aiheuttaa sen, ettei jäsenistö koskaan kasva kovin suureksi ja osaava jäsenistö muuttaa väistämättä pois.

Näissä molemmissa jälkimmäisissä vastaaja ryhmissä oli otanta 13%, joten sen luotettavuutta kannattaa harkita.

6 Tutkimuksen johtopäätöksiä ja käyttömahdollisuuksia

Tähän kappaleeseen on koottu työn päätelmät sekä käyttösovellukset ja kehittämismahdollisuudet ja se on tuottanut monia kehittämisideoita Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskuksen Pelitoiminnalle.

6.1 Yhteisöjen tila

Yleisesti ottaen voidaan katsoa, että yhteisöt kokevat perustoimintansa sekä osaamisensa olevan vahvaa. Pelot ja heikkoudet liittyvät suurimmaksi osaksi jäsenkannan kestävyYTEEN. Kenttä on varsin pirstaloitunut siinä mielessä, että sitä on todella vaikeata tutkia ja saada selkeää kuvaa. Yksi yhdistys on yhdistysjäsen pohjainen.

Kyselytulosteni perusteella on kyseenalaista luokitella lauta- ja roolipelitoimintaa nuorten toiminnaksi. Lauta- ja roolipelijärjestöt markkinoivat myöskin omissa tiedotusvälineissään todella vähän tekevänsä toimintaa nuorille. Ei ole selvää onko valinta markkinoinnin kohdistamisesta tietoinen valinta yhteisöissä. Kokonaisuus on minulle yllätys.

Peliharrastajien korkea keski-ikä sekä uusien harrastajien puute voi olla vastakaikua harrastusyhteisöjen sisäänpäin kääntyneisyydelle ja jääräytymiselle. Osa yhteisöistä on tietoisia tästä mutta sille tulisi pohtia ennalta ehkäiseviä keinoja. Se madaltaisi kynnystä lähestyä, osallistua sekä liittyä toimintaan aktiivisesti. Nämä asiat saattavat olla haastavia asioita muuttaa. Digitaalinen pelitoiminta myös mahdollisesti vie nuoria harrastajia tältä alalta.

”Vastahakoisuus on hyve.” (Stenros 2015).

Liitteeseen #10 on koottu lista yhteisöistä, joka on syntynyt itsenäisellä tutkimisella sekä kyselyistä. Lista kattaa yli 70 yhteisöä.

Mikä organisaatio jatkaisi tämän alan tutkimista? Kartoituksesta saadaan malli tämänlaiselle tutkimukselle tulevaisuudessa mutta se tarvitsee jonkun ylläpitäjän sekä jatkokehittäjän. Arvelen että yksi suurimmista syistä, miksi lauta- ja roolipelijärjestöjä ei ole tutkittu on yksikertaisesti se, ettei mitään sellaista toimijaa, jolla olisi resursseja tutkimiseen, kiinnosta tämä ala tarpeeksi. Yhteisöillä on kyselyn mukaan kiinnostusta kehittää toimintaansa sekä itse alaa, mutta epäilen heidän resurssien riittävyyttä tässä. Alalla ei ole aktiivista etujärjestöä, joka tekisi tällaista itse tai edes ohjaisi ulkopuolelta tuotettua tutkimusta.

SVEROKin vaikutusta Ruotsin yhteiskuntaan ja pelikulttuurin pitäisi myös pohtia ylämainittuja kehittämisideoita pohtiessa. Se että koko pelialanharrastajilla on keskusjärjestö johon tukeutua voi vaikuttaa paljon laajemmalla tavalla, kuin olen itse saanut selville. Sen toiminnan laajuus sekä lähteeni viittaavat pelitoiminnan olevan Ruotsissa erittäin hyväksytyssä asemassa. Siellä voi olla pelitoiminnan vastustajia paljon, mutta pelkkä SVEROKin olemassaolo, koko ja maine kertovat, että pelaaminen harrastuksena on hyvässä asemassa. (Pettersson 2015.)

Itse toivoisin että löytyy tapa ja keskitetty taho dokumentoimaan roolipelien kulkua.

6.2 Kehittämisideat Helsingin Nuorisoasiankeskuksen Pelitoiminnalle

Yhteisöt suuntaavat kohdennettua toimintaa todella vähän nuorille. Yksi vastaajayhdistys on luotu nimenomaan tätä varten ja oma tarkasteluni paljastaa, että kaksi muuta yhdistystä markkinoi toimintaa nuorille. Nuorisoasiankeskuksen Pelitoiminta toimii nuorten parissa, joten se voisi toimia kahdella tapaa:

- a) Selvittää ja kehittää omaa osaamistaan lauta- ja roolipelitoiminnassa.
- b) Mahdollistaa sekä lisätä lauta- ja roolipelitoimintaa omissa toimipisteissään.

- c) Aloittaa yhteistyötä paikallisten yhteisöiden kanssa. Opinnäytetyön liite #10 on eritelty Helsingin seudun kaikista yhteiskunnan sektoreista, jotka voivat olla potentiaalisia yhteistyökumppaneita
- d) Osallistutaan lauta- roolipelitoiminnan osalta valtakunnallisen ja kunnallisen järjestäytymisen tilan selvitystyöhön.

6.3 Jatkotutkimus ideat ja mahdollisuudet

Tätä työtä voi pitää avauksena lauta- ja roolipelijärjestöjen tutkimukselle. Jatkotutkimuskohteita pystyn tämän opinnäytetyön pohjalta määrittelemään useita.

Yksi tutkimuskohde on itse järjestö- ja vapaaehtoiskenttä. Lauta- ja roolipelijärjestökentässä pitäisi tutkia intensiivisemmin samoja asioita, mitä olen tässä työssä tutkinut. Seuraavassa joitakin esille nousseita asioita, joita on syytä tutkia.

Järjestö- ja vapaaehtoistoimijoiden luetteloiminen

Yleinen tietoisuus toistensa toiminnasta varmasti korjaisi tämän alan pirstaleisuutta. En usko minkään yksittäisen tahon omaavan edes suurpiirteistä kuvaa koko toimikentästä. Minun luomani listaus yhteisöistä on vielä aukollinen. Nyt kun tähän työhön on listattu paljon aktiivisia yhteisöjä, niin tulevilla tutkijoilla on lähtöviiva jatkaa tällaista tutkimusta. Hyvillä työresursseilla uskoisin, että etenkin järjestöjä voidaan luetteloida paljon paremmin sekä tehokkaammin.

Pitäisin mahdollisena, että hyvällä valtakunnallisella selvityksellä voidaan tutkia kaikki toimijat valtakunnallisesti ja saada listattua. Järjestöaktiivien haastattelu toisi paremman kuvan yhteisöjen tilasta, kuin Webropol-kyselyt. Keskustelun kautta on mahdollista tehdä emansipatorista tutkimusta eri toimijoiden kanssa. Vapaaehtoistoimijoita olisi erittäin hyvä luetteloida myös, koska ne tuottavat todella paljon toimintaa, tapahtumia ja sisältöä. Mainittavana esimerkkeinä on Solmukohta tapahtuma.

Tutkimuskenttää voi laajentaa myös digitaalisen pelaamisen ja klassisten pelien suuntaan.

Toimijoiden tila pitää selvittää

- Ikäkehitys pitää varmentaa; onko toiminta nuorten toimintaa enää
- Tutkia millaista nuorille kohdennettu toiminta tällä alalla on nykyään
- Onko nuorille kohdistettu toiminta muutoksen tarpeessa.
- Onko tämä ala millään tavalla valmis, halukas ja tarpeessa suurempaan järjestäytymiseen.

Tämä ala on yrittänyt järjestäytyä aikaisemmin, mutta sitä harkinneet tahot eivät kokeneet sitä tarpeelliseksi. Hankkeen toimijat eivät myöskään resursseiltaan kyenneet siihen. Tämä oli kuitenkin kuusitoista vuotta sitten ja ajat ovat voineet muuttua. Mielestäni olisi syytä tehdä uusiarvio nykytilanteesta.

Yleinen pelialan järjestäytyminen toisi paitsi lisää vahvistavia elementtejä, joita Peli-tutkija Stenros mainitsi aikaisemmassa osassa opinnäytetyötäni, se myös mielestäni helpottaisi alan pelaajajärjestöjen sekä itse pelien tutkimusta. Tutkimus menetelmät ovat ja ympäristöt tätä alaa kohtaan ovat yhtä pirstoutuneita, kuin itse ala mielestäni.

Järjestäytyneen lauta- ja roolipelitoiminnan merkitys Suomen pelialaan

Lauta- ja roolipeliharrastajat kokivat saavansa monia erilaisia taitoja tämän toiminnan parissa opinnäytetyöni määrällisessä henkilökyselyssä.

Pelitutkija Stenros ja Slush-tapahtuman organisoiija Miki Kuusi ovat molemmat tuoneet esille kerran Suomen peliteollisuudesta sen, että Roviota lukuun ottamatta kaikissa Suomen menestyneissä pelistudioissa on lauta- ja roolipelialan vanhoja harrastajia (Kuusi 2015; Stenros 2015).

Ei-digitaalisen pelaamisen vaikutusta suomalaiseen pelikulttuuriin ja -teollisuuteen tulisi myös tutkia sen vuoksi. On mahdollista, että lauta- ja roolipeli osaaminen kehittää huomattavasti myös ajattelu maailmaa sekä pelinkehittämistaitoja digitaalisten pelien puolella ja sitä kautta vahvistaa suomalaista peliteollisuutta. Ja sen vuoksi näiden lauta- ja roolipelitoiminnan paremman järjestäytyneisyyden avaimena näiden asioiden kehittämiseen.

6.4 Yhteisöpedagogin rooli järjestäytyneessä lauta- ja roolipelitoiminnassa

Yhteisöpedagogin mahdollisuudet ovat varsin rajoittuneita tämän hetkisen yhdistyskentän tilan vuoksi. Järjestöt eivät tällä hetkellä pysty työllistämään yhteisöpedagogeja nykyisillä resursseillaan. Lauta ja roolipelijärjestöjen ja koko kentän on kehityttävä ennen kuin järjestöt pystyvät työllistämään yhteisöpedagogeja (tai ketään muitakaan). Yleisessä tiedossa on, että missään järjestössä ei ole palkattua henkilöstöä hoitamassa asioita. En laske tähän ylioppilaskuntien henkilöstöä. Kyselyn tulosten perusteella ylioppilaskuntien pelikerhot eivät sisällä kuitenkaan niin montaa jäsentä, että siihen olisi palkattu ketään.

Kunnallinen nuorisotyö sekä kirjasto, ovat yksi mahdollinen olemassa oleva kenttä yhteisöpedagogille. Ei ole kuitenkaan tarkkaan tiedossa, miten paljon ja missä kunnissa olisi tämänlaista pelitoimintaa. On tiedossa opinnäytetyö missä on mitattu pelitoimintaa kirjastossa sekä Pelikasvattajan Käsikirjassa on mainintaa Helsingin kaupungin pelitoiminnasta. Noin 56 % vastanneista yhteisöistä vastasivat tekevänsä kuntien kanssa erilaista yhteistyötä. Suurin osa näistä rajoittuu siihen, että järjestö saa toimitiloja sekä kunnantukea toimintaansa, koska heidät luokitellaan usein vielä nuorisojärjestöiksi.

Kompetenssien eli osaamisalueiden suhteen yhteisöpedagogi voisi olla positiivisesti vaikuttamassa alan järjestöihin.

- Yhteisöllinen osaaminen
- Pedagoginen osaaminen
- Yhteiskunnallinen osaaminen
- Kehittämisaosaaminen

Ongelmana on jälleen aiemmin mainittu yhteisöjen resurssipula yksittäisillä yhteisöillä.

7 Opinnäytetyön arviointia

Yleisesti voin arvioida työn tavoitteiden onnistuneen ja pidän sitä pätevänä sekä luotettavana.

Yleisesti ottaen tutkimuksen luotettavuutta ja pätevyyttä on haastavaa arvioida tässä vaiheessa tarkasti, koska en löytänyt mitään tämän kaltaista tutkimusta Suomessa lauta- ja roolipelialalla.

Kysely- ja haastattelututkimukseni kärsivät siitä, etten aluksi löytänyt roolipelijärjestöistä tai -pelaajista taustatietoja. Tämä aiheutti sen, että lähdin laatimaan kyselyitä osittain puutteellisilla tiedoilla. Korjasin asiaa tekemällä laajempaa tutkimusta. Suuri roolipelaajakysely 2012 olisi ollut merkittävä työ, josta ottaa mallia. Se kylläkin mittaa ja tutkii itse pelaajia, mutta sen avulla olisin voinut keventää ja kohdistaa oman määrällisen henkilökyselyn kysymysvalikoimaa. Ja oma määrällinen henkilökysely olikin laadittu järjestötoiminnan näkökulmasta osittain ja palvelu sen osalta hyvin.

Arvioidessani kvantitatiivisen henkilökyselyn pätevyyttä olen ottanut huomioon kyselyn jakelukanavien kautta sen, että esimerkiksi tämän opinnäytetyöngenenret ja muut asiat sisäistetään roolipeli liitännäisiksi asioiksi. Näillä kanavilla oli mielestäni hyvin selkeä sisältö ja sen vuoksi en esimerkiksi laatinut esimerkkipelejä lautapelit osioon. (Vilkka s.193.)

Vastaajien perusjoukosta jäi vastausten perusteella pois yksi suuri harrastajaryhmä, joka oli korttipelaajat. Ongelman syy on se, ettei missään osassa selvityksiäni löytynyt sellaista yhteisöä tai keskustelufoorumia harrastajille. Tiedostin asian, sillä eräs keräilykorttipeleistä nimeltä ”Magic the Gathering” on kilpalajina erittäin suosittu Suomessa ja maailmalla sekä tavoittaa paljon kilpailijoita. (Wizards of the coast.) Tutkimusaikataulussa minulla ei ollut aikaa korjata asiaa. Sen vuoksi en katso määrällisen henkilökyselyn kuvaavan korttipelaajia.

Webropol-kyselyä tehdessä tapahtui muutamia kosmeettisia vahinkoja. Kysymyksessä #10 cosplay puuttuu vaihtoehtona, mutta vastaajat osasivat tuoda vastauksensa

Julki kuitenkin vastauskohdassa ”muuta”. Huono kysymysmalli kysymykseen #3 aiheutti tutkimusaineiston läpikäyntiä hidastavan vahingon. Iän ristiintaulukoinnista tuli lähes mahdotonta Webropol-ohjelmalla.

Luotettavuutta arvioidessa on taas se ongelma, ettei ylipäätään tämänlaista tutkimusta ole tehty Suomessa eli minulla ei ole vertailukohdetta opinnäytetyöni tutkimustiedolle. (Vilka s.194.)

Laadullisen tutkimuksen näkökulmasta Alasuutarin (1994) mielestä vanhoja ajatusmalleja tulisi haastaa, mutta minulla ei ollut vanhoja ajatusmalleja, joita haastaa aiemman tutkimuksen puutteen vuoksi. (Vilka s.196-197.)

Opinnäytetyöni tutkimus on mielestäni kaikesta huolimatta helposti toistettava tänä päivänä. Henkilökyselyitä voidaan suorittaa sähköpostin ja suurien tapahtumien kautta edelleen tänä päivänä. Tekemäni luettelointi auttaa tulevia tutkijoita tehokkaammin löytämään yhteisöjä ja sen kautta toimijoita. Internetin ja sosiaalisen median yhteisöt ovat suuria ja eläviä, joten uskon vahvasti niiden säilyvän tutkimusympäristönä. (Vilka s.197.)

Sanoisin, että tulevat vastaavat tutkimukset osoittavat tarkemmin oman opinnäytetyöni pätevyyden ja luotettavuuden.

Huomattava osa määrällisen henkilökyselyn tiedoista jää tämän työn kanssa käyttämättä, taikka ilman tarkempaa analyysia. Syy on se, että aineistoon tuli kysymysten kautta paljon tietoa harrastajista. Minun opinnäytetyöni tavoitteena ei ole tutkia itse harrastajia tarkasti vaan yhteisöjä.

Tutkimuseettisesta näkökulmasta jätin henkilövastaajat anonyymeiksi. Järjestöjen aktiivien muodostama ihmisryhmä on suhteellisen pieni ainakin paikallisilla tasoilla. On mahdollista, että osa esille tulleista vastauksista saattaisi jakaa vahvasti mielipiteitä ja saattaa näitä ihmisiä vaikeisiin tilanteisiin jatkossa. (Vilka s.46.)

LÄHTEET

Ace Games 1993. Lukijakysely. Magus (15) 1/93 s.46

Ammattikorkeakoululaki 932/2014: 41§ Opiskelijakunta

Botermans, Jack & Burret, Tony & Pieter Van Delft & Carla Van Splunteren. 1987. Suuripelienkirja. Käännös englanninkielisestä laitoksesta Raija Viitanen. 1990. Kustannus-Mäkelä Oy, Karkkila

Game Research Lab, About, Tampereen yliopisto. Viitattu 21.3.2016
<http://gameresearchlab.uta.fi/about/>

Giallonardo, Nicole 1995 The John Marshall Journal of Information Technology & Privacy Law Volume 14. Viitattu 01.04.2016
http://repository.jmls.edu/jitpl?utm_source=repository.jmls.edu%2Fjitpl%2Fvol14%2Fiss1%2F6&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

Wizards of the coast, Grand Prix, Magic the Gathering. Viitattu 28.04.2016
<http://magic.wizards.com/en/content/grand-prix-event-types-events>

Jyväskylän Yliopiston Kansalaisyhteiskunnan tutkimusportaali. Viitattu 28.04.2016
<http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/kolmas-sektori>

Harviainen, J.Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvat-
 tajien käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy

Kirjoittanut 2009-11-15 Heiccu kategoriaan Skene, Suomen live-roolipelaajat ry va-
 rautuu jo omiin hautajaisiinsa, Viitattu 24.03.2016
<http://www.ropecon.fi/pmwiki/index.php/Skene/SuomenLive-roolipelaajatRyVarautuuJoOmiinHautajaisiinsa>

KONSTITUTIONELLA STADGAR § 7, SVEROK STADGAR. Viitattu 20.04.2016
<http://www.sverok.se/sverok/arkiv/stadgar/>

Koskimaa Raine & Mäyrä, Frans & Saarikoski, Petri & Sotamaa Olli & Suominen,
 Jaakko (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2014, Tampereen yliopisto/ Pelitutkimus
 verkosto Viitattu 28.04.2016 <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014.pdf>

Kunta.net, Suomen kuntien lukumäärä vuonna 2015, Viitattu 28.04.2016
<http://www.kunnat.net/fi/tietopankit/tilastot/aluejaot/kuntien-lukumaara/Sivut/default.aspx> 01.04.2016

Kurki-Suonio, Mikko 2009 Riimukiwi 20 vuotta -Palanen suomalaisen roolipelijulkai-
 sun historiaa. Luento Ropecon 2009 Espoo, Viitattu 28.04.2016
<http://www.swob.kvy.fi/srp/riimukiwi.jsp>

Kuusi, Miki 2015 Slush-tapahtuman organisoiija, peliteollisuuden hyödyt lautapela-
 misesta

- Lauantai Vekkari, Johtavatko roolipelit saatananpalvontaan? Elävä arkisto. Yle Viitattu 28.04.2016 <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/08/14/johtavatko-roolipelit-saatananpalvontaan>
- Leppälahti, Merja 2002. Peli on elämää -Etnografiaa roolipelaamisesta. Lisensiaattitutkimus, Turun yliopisto
- Leppälahti, Merja 2009. Roolipelaaminen - Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Nuorisoverkosto. Helsinki: Hakapaino
- Lista nuorisotyötä tekevästä valtakunnallisista järjestöistä, Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 28.04.2016
http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/Liitteet/NUORISOTYOTA_TEKEVAT_JARJESTOT_2015.pdf
- Maliniemi, Minna 2015 Pelaamista ja conittamista -Traconin kävijäryhmän segmentointi. Tampereen ammattikorkeakoulu, Matkailun koulutusohjelma, Opinnäytetyö
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura Pelaajabarometri 2013/ Tampereen yliopisto Viitattu 28.04.2016
http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1
- Nuorisolaki § 10 27.1.2006/72
- Oksanen, Jukka 2013. Suuri roolipelaajakysely 2012. Viitattu 28.04.2016
http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 7.9.2015 yleisavustuksen haku-, käyttö- ja selvitysohje, Kohta 2. Viitattu 28.04.2016
http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/Liitteet/2016_PxIVITETTY_haku-kxyttx-ja_selvitysohje_2016_NETTIIN_09032016.pdf
- Patentti- ja rekisterihallinto, Yhdistysrekisteri. Viitattu 28.04.2016
<https://www.prh.fi/fi/yhdistysrekisteri.html>
- Pelitalon historia, Helsingin kaupungin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitoiminta, sivut 1-7. Viitattu 21.04.2016 <http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/historia/>
- Perustuslaki 13§: kokoontumis- ja yhdistymisvapaus
- Pettersson Christer, 2015-2016 tiedonvaihto sähköpostilla SVEROKista
- Pettersson, Juhana 2005 Roolipelimanifesti Gorgon, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä
- Piippo, Ari-Matti 2010, Etnografia Pohjois-suomalaisista roolipelaajista 2009-2010 - harrastajayhteisö, peli-rituaali, ja moniulotteinen pelikokemus, Oulun Yliopisto

- Roolipelikilta ry., RoK-aineistoa. Viitattu 28.04.2016
[http://kato.iki.fi/kato/larp/rok/Ropecon ry:n hallituskokous](http://kato.iki.fi/kato/larp/rok/Ropecon%20ry:n%20hallituskokous)
- Ropecon ry., Tervetuloa Ropeconiin! Viitattu 28.04.2016
<https://2016.ropecon.fi/fi/ropecon/>
- Sihvola, Sebastian 2015 Helsingin kaupungin Nuorisosiainkeskuksen Pelitoiminta, Pelitoiminnan määrittely
- Suomen Roolipeliyhdistys ry. Riimukiwi (1/89)-(1/94). Viitattu 28.04.2016
<http://www.swob.kvy.fi/srp/riimukiwi.jsp>
- Salasuo, Mikko 2006. Atomisoitunut sukupolvi : pääkaupunkiseudun nuorisokulttuurinen maisema ja nuorisotyön haasteita 2000-luvun alussa. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus
- SD-representanter får ej företräda Sverok: Handlar om "värderingar som likabehandling. Viitattu 28.04.2016 <http://nyheteridag.se/sd-representanter-far-nej-foretrada-sverok-handlar-om-varderingar-som-likabehandling/>
- SJ Games vs. the Secret Service 2010. Viitattu 01.04.2016
<http://www.sjgames.com/SS/>
- Sotahuuto ry., Mitä on boffaus? Viitattu 28.04.2016 <http://sotahuuto.fi/mita>
- Stenros, Jaakko 2015 Tampereen yliopiston pelitutkija, pelitutkija. Asiantuntija haastattelu
- Stenros, Jaakko & Harviainen, J. Tuomas 2011. Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen, Pelitutkimuksen vuosikirja 2011
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>
- Stenros, Jaakko & Montola Markus (toim.) 2010. Nordic Larp. Tukholma: Fea Livia.
- Suomen ja Ruotsin taloudet kuin identtiset kaksoset 22.12.2004, Tilastokeskus
http://www.stat.fi/tup/economictrends/econ404_pohjoismaat.html
- Sveriges roll- och konfliktspelförbund (SVEROK) <http://www.sverok.se> 21.3.2015
[SVEROK Budget 2013 http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2012/11/Budget-2013.pdf](http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2012/11/Budget-2013.pdf)
- Tietoa Pelitutkimusverkostosta Viitattu 28.04.2016
<https://www.jyu.fi/hum/tutkimus/verkostot/pelitutkimus/pelitutkimusverkostosta>
- Tikkanen, Anna 2014. Pelipalveluiden kehittäminen Pieksämäen kaupunginkirjastossa. Opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu
- Viitanen, Reijo 2008. Nuorisjärjestöt ja niiden muutos 2000-luvun Suomessa. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Ann (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien

perusta rajat ja mahdollisuudet. 2.Painos Hakapaino oy. Helsinki 2008 Nuorisotutkimuverkosto


Vilka, Hanna 2015. Tutki ja Kehitä. 4.painos. Bookwell Oy, Juva

Yhdistyslaki 503/1989


Yliopistolaki 558/2009: 46§ Ylioppilaskunta

LIITTEET

Liite #1 Henkilökyselykaavake



**HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU**



Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet

Henkilökysely lauta- ja roolipelitoimijoille

Tämä kysely on osoitettu lauta- ja roolipelitoimintaa harrastaville. Sen on laadittu osana HUMAKin yhteisöpedagogi-opiskelijan tutkimuksellista opinnäytetyötä: Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet. Opinnäytetyön on tilannut Helsingin kaupungin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitalo. Kartoitus tehdään Suomen laajuisesti. Tutkimustuloksia opinnäytetyöstä olisi tarkoitus käyttää hankkeeseen lauta- ja roolipelitoiminnan hyväksi.

"Lauta- ja roolipelit" -termi tämän tutkimuksen yhteydessä tarkoittaa seuraavia harrastusaloja alakulttuureineen: (suluissa esimerkkejä)

- Lauta- ja seurapelit
- Pöytäroolipelit
- Liveroolipelit
- Minityyripelit
- Korttipelit
- Bofferointi
- Cosplay
- Fandom

Kysely on täysin anonyymi vastausten osalta. Tulevaa hanke-vaihetta ajatellen, kuitenkin kerätään vapaaehtoisesten yhteystietoja, jos haluaa olla jatkossakin tämän alan kehittämisessä mukana.

Kysymyksiä aiheesta sekä yhteystietoja voi myös lähettää s-postiin: pave-tronius@gmail.com.

Kyselyn laatija: Pauli Hulkkonen



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet

Perustiedot

1. Asuinkunta tällä hetkellä *

2. Sukupuoli *

- Mies
- Nainen
- Muu
- En halua määritellä

3. Vastaajan ikä *

_____ vuotta

4. Mikä on tällä hetkellä pääasiallinen toimintasi? Oletko ... *

- Koululainen tai opiskelija
- Palkkatyössä
- Yrittäjä
- Työtön tai lomautettu

- Joku muu
- Ei vastausta

5. Mitä kautta kuulit kyselystä? *

Kyselyn linkki löytyy usealta keskustelu-foorumilta

- Suomi Larp
- Roolipelaajien Suomi
- Sotavasara.net
- Kaverilta
- Muualta, mistä?

6. Yhteystiedot jatkotutkimusta varten. Tutkimuksen ja alan kehittämisen on tarkoitus jatkaa tämän opinnäytetyön jälkeen. Jos haluat olla mukana, niin voit jättää tähän nimesi ja sähköpostisi sekä mahdollisen järjestösi nimen. Huom! Mitään yhteystietoasi ei tulla yhdistämään vastauksiisi

Etunimi _____

Sukunimi _____

Sähköposti _____

Järjestö / Toimija _____

Harrastustaustat lauta- ja roolipelitoiminnassa

7. Kuinka kauan olet harrastanut? *

- Alle vuoden
- 1-2 vuotta
- 2-5 vuotta
- 5-10 vuotta
- Yli 10 vuotta

8. Miten usein arvioit pääseväsi harrastamaan? *

- Päivittäin
- Viikottain
- Noin kerran kuussa
- Harvemmin

9. Mitä seuraavista harrastat ensisijaisesti? *

- Lautapelit
- Pöytäroolipelit
- Liveroolipelit
- Miniatyyripelit
- Korttipelit
- Bofferointi
- Cosplay
- Fandom
- En osaa sanoa
- Muu, mikä?

En mitään

10. Mitä muuta harrastat? *

- Lautapelit
- Pöytäroolipelit
- Liveroolipelit
- Miniatyyripelit
- Korttipelit
- Bofferointi
- Fandom
- Muu, mitä?

En harrasta muuta

Harrastuskokemuksia lauta- ja roolipelitoiminnasta

11. Miksi harrastat tätä alaa? *

12. Voitko harrastaa tätä kotikunnassasi? *

Kyllä voin

En voi

13. Onko jokin seuraavista asioista haitannut tai uhannut mahdollisuuttasi harrastaa tai toimia? *

- Harrastus porukan löytäminen
- Etäisyys harrastus porukkaan
- Taloudelliset ongelmat
- Harrastusryhmän sisäiset ongelmat
- Lauta- ja roolipelitoiminnan arvostuksen puute
- Käyttötilojen laatu
- Käyttötilojen puute
- Muu, mikä?

- Ei mikään

14. Mitä olet saanut tältä toiminnalta? *

15. Mitä lisää toivoisit tältä harrastukselta? *

Järjestäytyneisyytesi lauta- ja roolipelitoiminnassa

16. Oletko mukana missään järjestäytyneessä toiminnassa? Jos olet, niin voit nimetä toimijan. *

Toimintaryhmä: Ei rekisteröitynyt ryhmä harrastajia/toimijoita Yhdistys: Rekisteröity yhdistys Opiskelijakunta: Ammattikorkeakoulun opiskelijajärjestö Ylioppilaskunta: Yliopiston opiskelijajärjestö Oppilaskunta: Lukion tai Ammattikoulun opiskelijajärjestö

- Toimintaryhmä (Ei RY.)

- Yhdistyksessä

- Opiskelijakunta

Ylioppilaskunta

Oppilaskunta

Muu. mikä?

En ole

17. Millä tavalla olet toiminnassa mukana? *

Kerro lyhyesti mitä teet?

Osallistun toimintaan

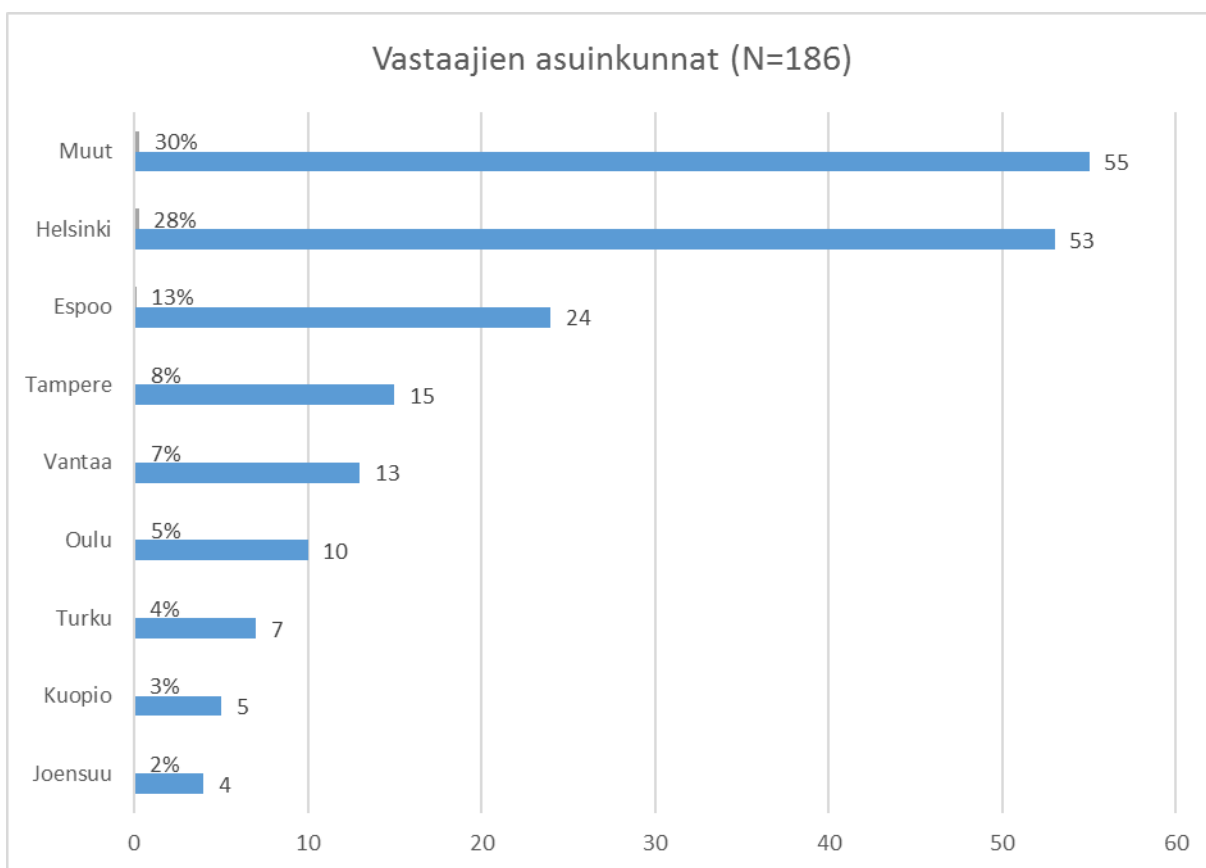
Ohjaan toimintaa

Toimin vapaaehtoisena mm. tapahtumissa

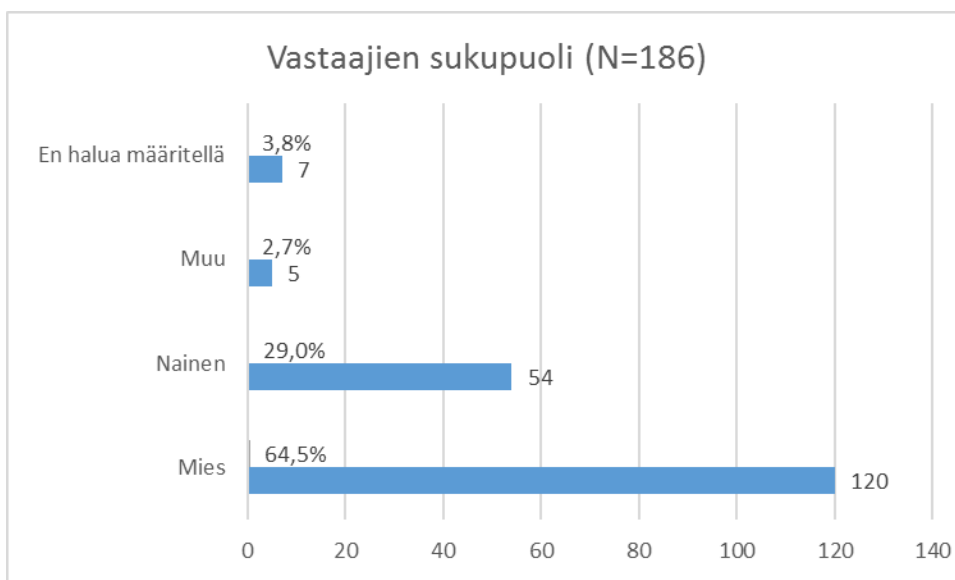
Olen yhdistysaktiivinen (hallituksen jäsen)

Muu, millä tavalla?

Liite #2 Henkilökyselyn vastauskaaviot ja taulukot



Kaavio 1. Vastaajien asuinkunnat

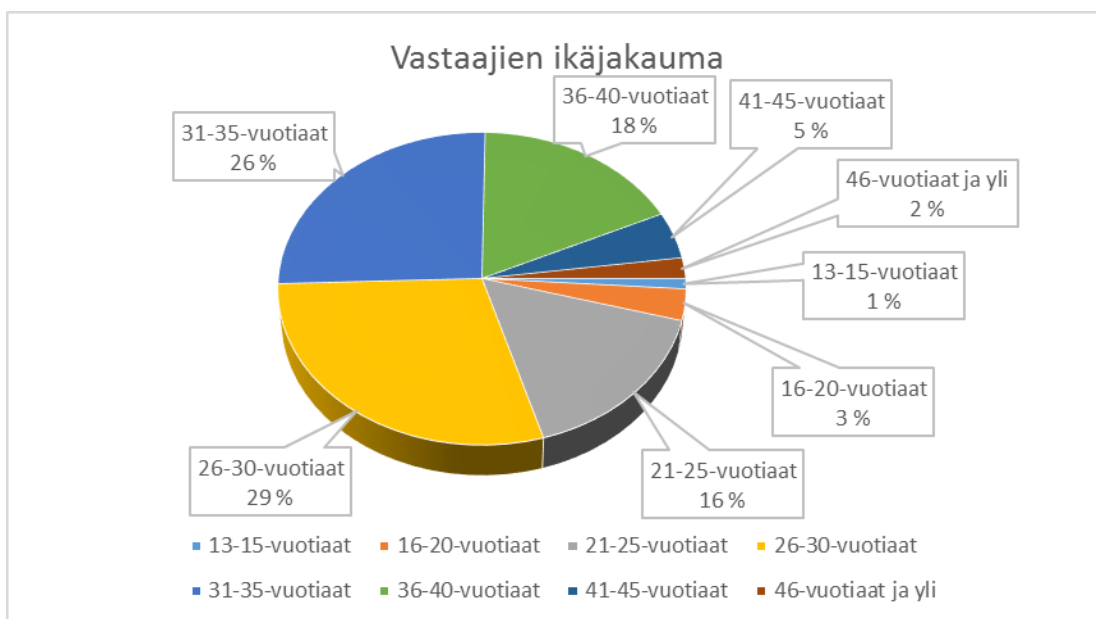


Kaavio 2. Vastaajien sukupuoli

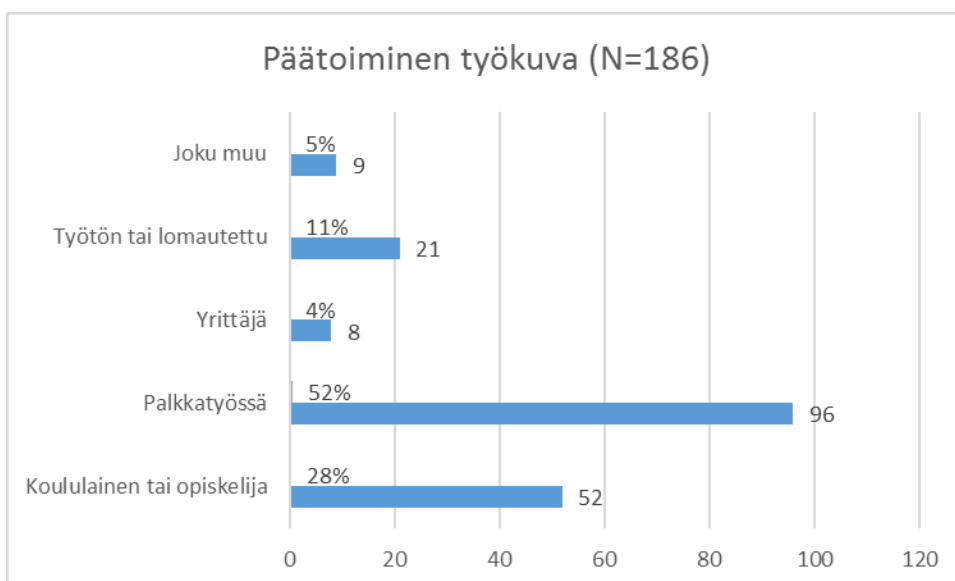
Vastaajien ikäjakauma

	Nuorin	Vanhin	Keski-ikä
Ikä: Kaikki	13	58	30,99 vuotta
Ikä: Miehet	14	58	32,29 vuotta
Ikä: Naiset	13	41	28,44 vuotta
Ikä: Aktiiviset harrastajat	13	58	31,13 vuotta

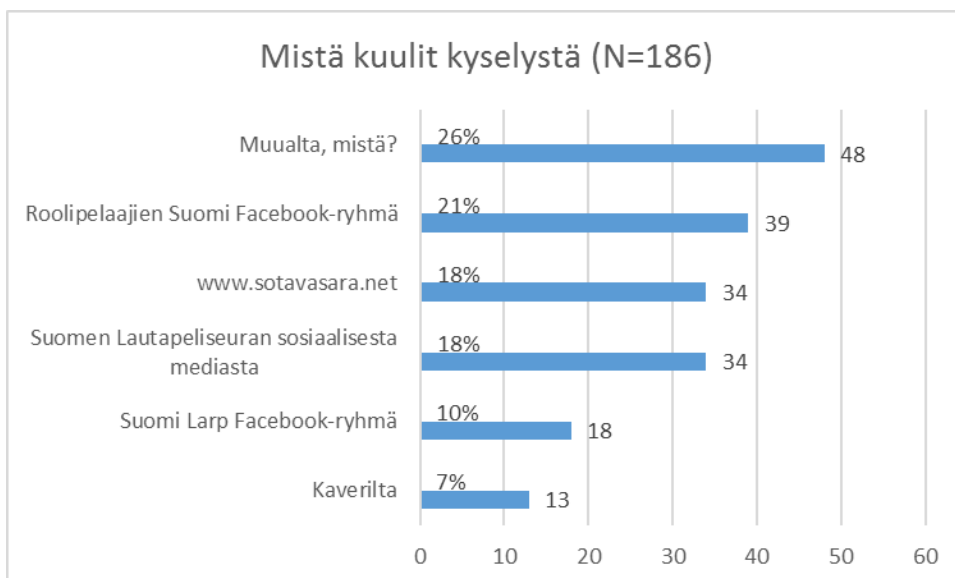
Taulukko 3.1



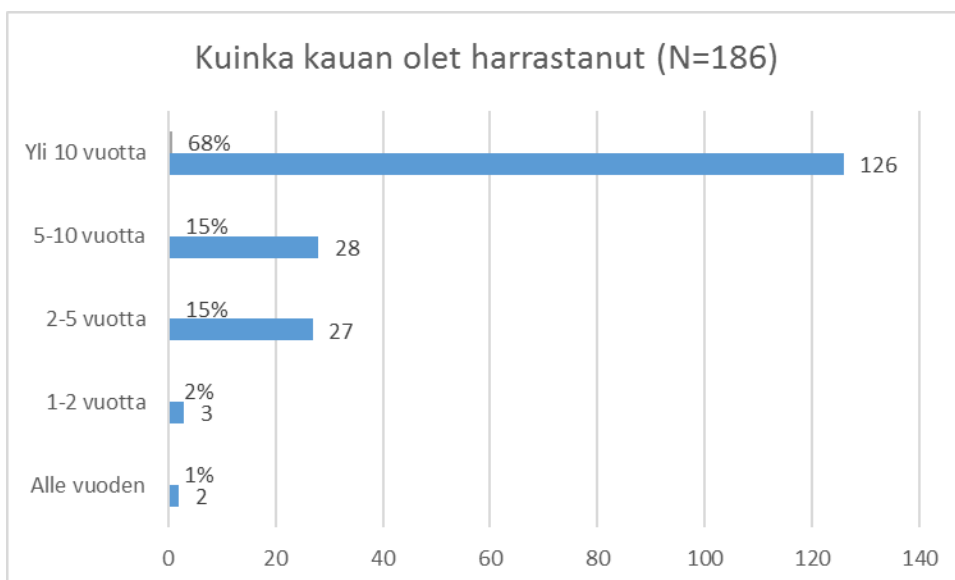
Kaavio 3.2



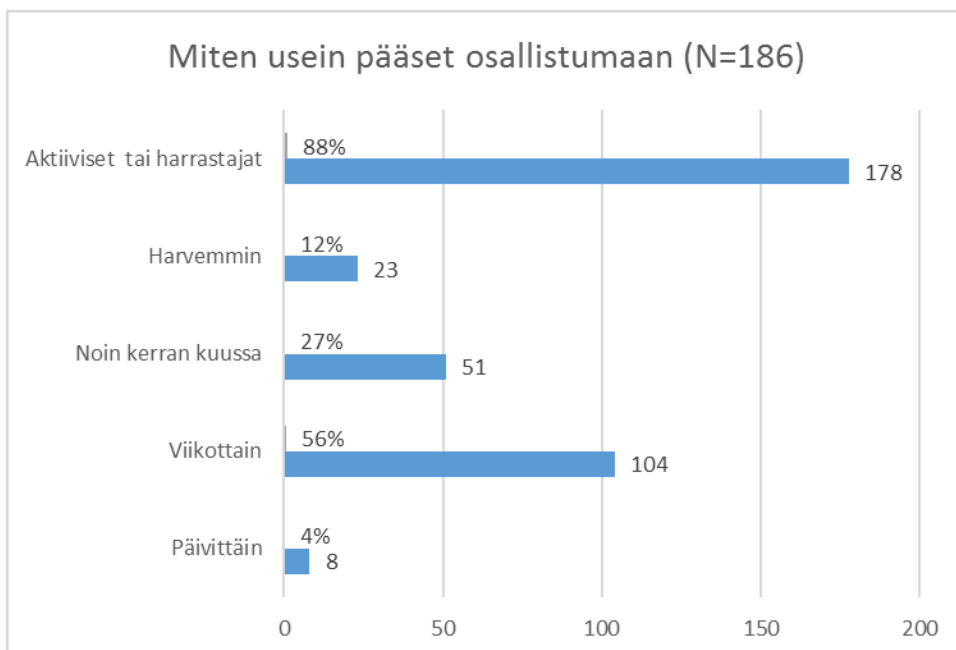
Kaavio 4.



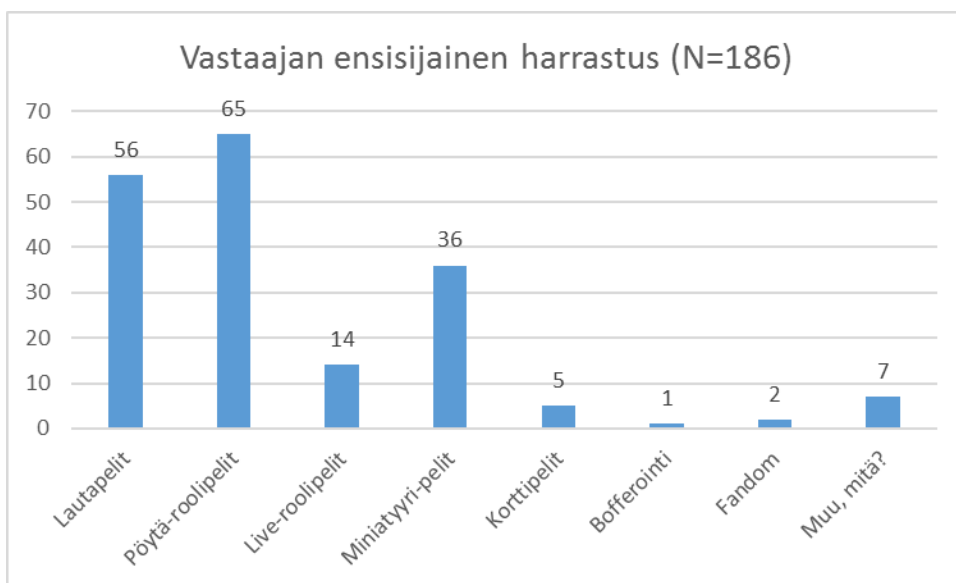
Kaavio 5.



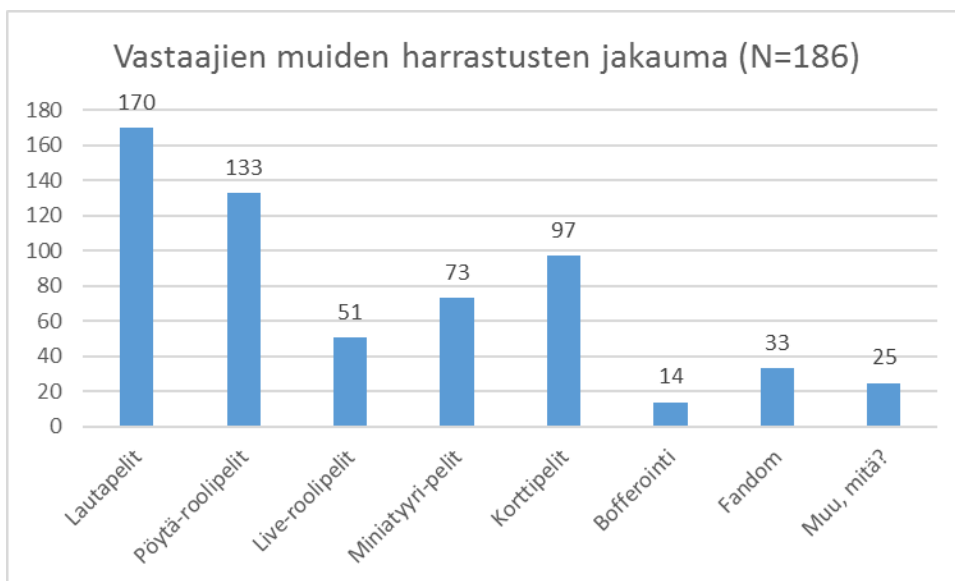
Kaavio 6.



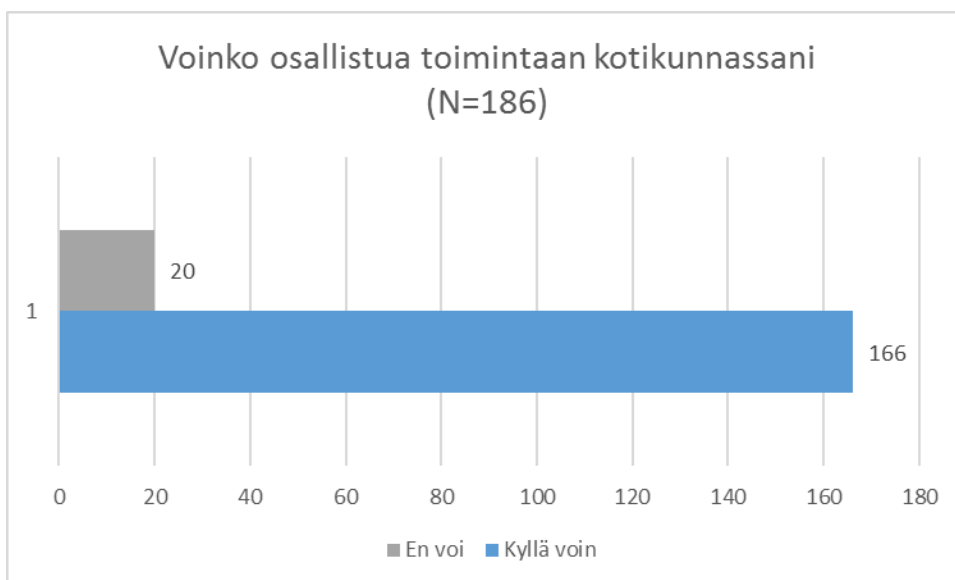
Kaavio 7.



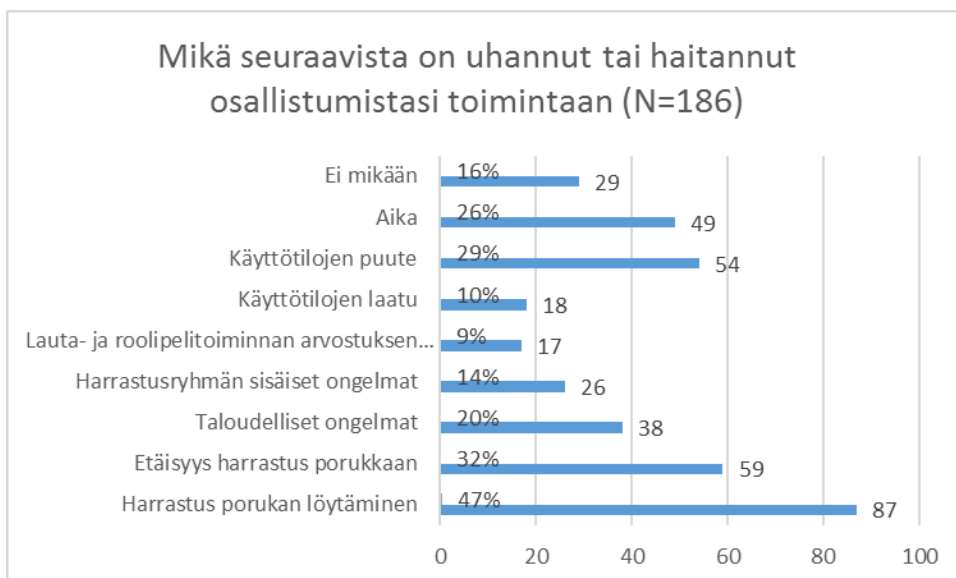
Kaavio 8.



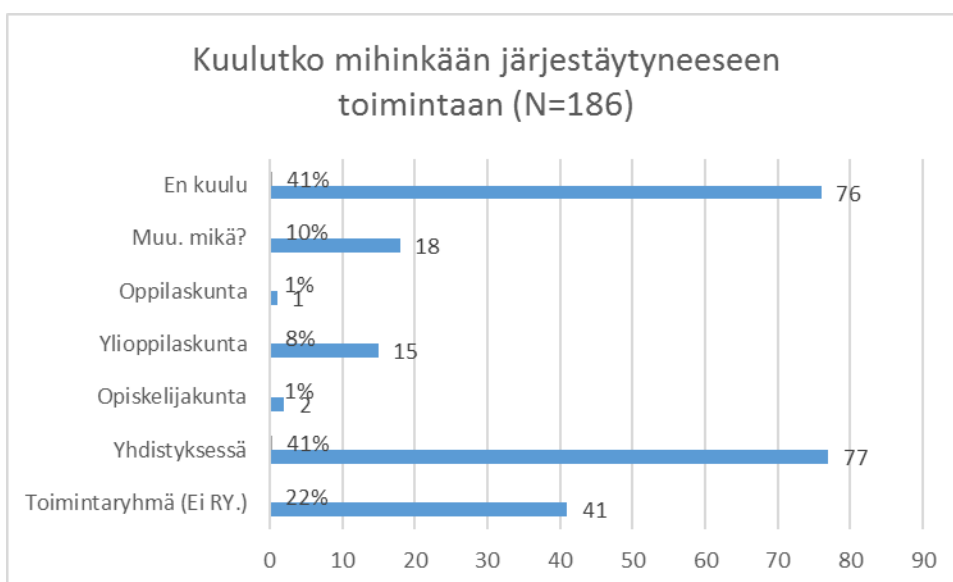
Kaavio 9.



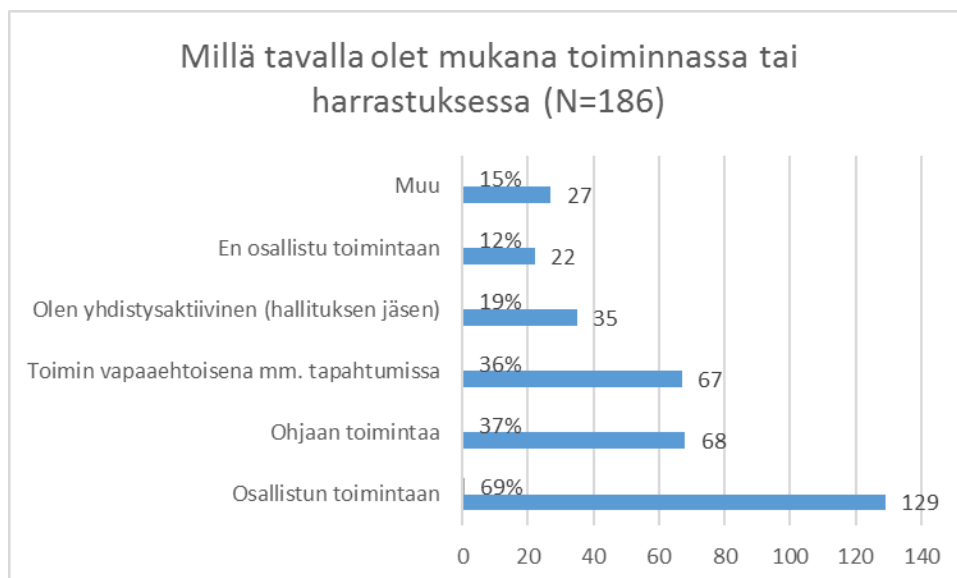
Kaavio 10.



Kaavio 11.



Kaavio 12.



Kaavio 13.

Liite #3 Yhteisökyselyn kaavake



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys: Yhteisökysely

Tämä kysely on laadittu osana HUMAKin yhteisöpedagogi-opiskelijan tutkimuksellista opinnäytetyötä: "Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet". Tilaajana on Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitalo. Työn on tarkoitus tehdä kartoitus Suomen laajuisesti lauta- ja roolipelitoiminnasta. Opinnäytetyön tutkimustuloksia on tarkoitus käyttää käynnistämään hanke tämän alan yhteiseksi hyväksi.

On oletettavissa, että tämä ei välttämättä saavu yhteisön aktiivihenkilöille. Jos näin käy niin, teitä pyydetään laittamaan sitä eteenpäin, yhteisönne aktiivisille toimijoille. On myös mahdollista, että joissakin suuremmissa yhteisöissä toimii Lauta- ja roolipelitoiminnan porukka (esim. kerho) ja tämä viesti on saapunut kauas tarkoitetusta toimijoista. Näissä tapauksissa on kaunis toivomus, että viesti ohjataan oikeille ihmisille jos mahdollista.

Lukekaa ohjeet läpi ennen vastausta:

Vastauslinkki on avoinna 28.10. asti.

Lauta- ja roolipeleillä tämän tutkimuksen yhteydessä tarkoitetaan mm. seuraavia alakulttuureineen:

- Lauta- ja seurapelit
- Pöytäroolipelit
- Liveroolipelit
- Minaatyyripelit
- Korttipelit

- Bofferointi
- Cosplay
- Fandom

Lähtökohtaisesti toivotaan, että annatte jonkin vastauksen saamaanne kyselyn linkkiin, niin sillä tavalla oletetaan, että yhteisö on aktiivinen ja se kirjataan niin tutkimuksessa.

Kyselyssä yhteisön kotikunta on ainoa pakollinen kysymys. Muut tiedot ovat yhteisön päätettävissä jakaa tähän tutkimukseen. Toivon että yhteisöt voivat keskustella vastauksista yhdessä. Jos yhteisössä on luvallista, niin joku avain henkilö voi vastata myös sen puolesta.

Kysely on lähtökohtaisesti täysin anonyymi. Jos yhteisönne on kiinnostunut alan kehittämisestä mahdollisen hankkeen kanssa, niin täyttämällä yhteystietolomakkeen yhteisönne ilmaisee kiinnostuksesta yhteistyöhön. Sen ilmaisu ei sitouta teitä mihinkään.

Kyselyn laatija: Pauli Hulkkonen
pavetronius@gmail.com

P.S. Jos yhteisöjen välinen keskustelu levittää tietoutta tästä kyselystä joillekin muille yhteisöille, niin laatijalta on saatavissa lisää vastauslinkkejä.



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys: Yhteisökysely

Yhteisön perustiedot

1. Yhteisönne yhteystiedot:

Yhteisön nimi _____

Sähköposti _____

Postitoimipaikka _____

Yhteyshenkilö _____

2. Missä kunnassa on yhteisönne kotikunta? *

3. Kuinka monta jäsentä on yhteisössänne on?

4. Missä järjestö muodossa yhteisönne toimii?

Rekisteröity yhdistys

Toimintaryhmä (Ei RY.)

Opiskelijajärjestö

Muu, mikä?

5. Mitä lauta- ja roolipeli toimintaa yhteisössänne on?

Tuottaa messuja

Tuottaa tapahtumia, kilpailuja yms.

Pöytäroolipeli

Liveroolipeli

Lautapeli

Miniatyypipeli

Bofferointi

Cosplay

Fandom

Työpajatoimintaa

Julkaisutoimintaa

Muuta, mitä?

Tietoja toiminnasta

6. Miksi yhteisönne on perustettu?

7. Minne yhteisönne toiminta sijoittuu?

Yhteisön kotikuntaan

Lähikuntiin

Ympäri Suomea

Suomen ulkopuolelle

Internet

Muu, minne?

8. Minkä alan toimijoiden kanssa olette tehneet yhteistyötä?

Voitte myös kuvata lyhyesti kuhunkin valintaan, millaista yhteistyötä olette tehneet.

- Yritys

- Kunta

- Saman alan yhteisö (Lauta- ja roolipelitoimija)

- Muun alan yhteisö (Ei lauta- ja roolipelitoimija)

- Kansainvälinen

- Jokin muu

- Ei ole

SWOT-analyysi

Voitte analysoida yhteisönne vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia seuraavissa neljässä kysymyksessä.

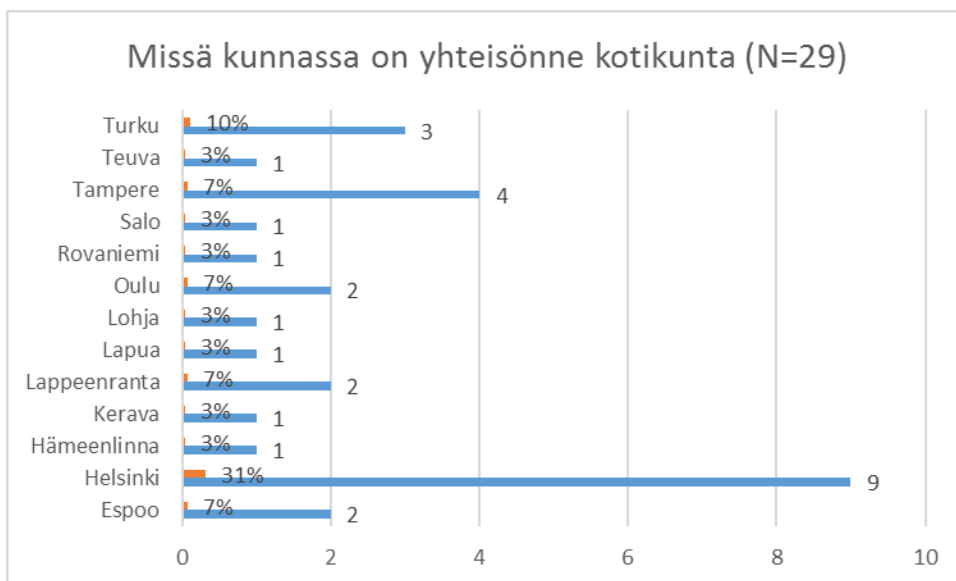
10. Yhteisönne heikkoudet

11. Yhteisönne mahdollisuudet

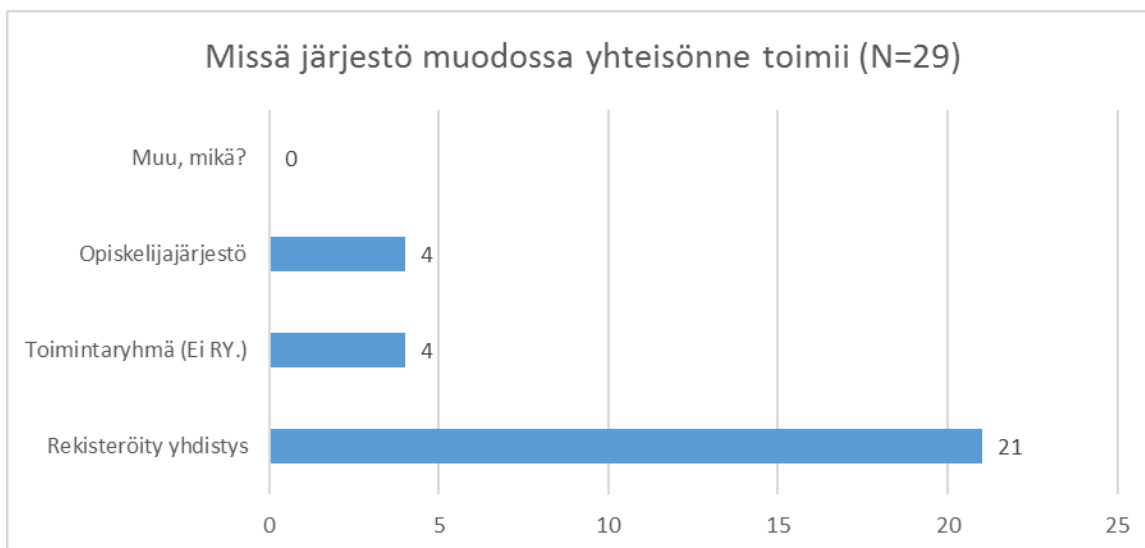
12. Yhteisönne uhat

13. Vapaasana vielä lopuksi

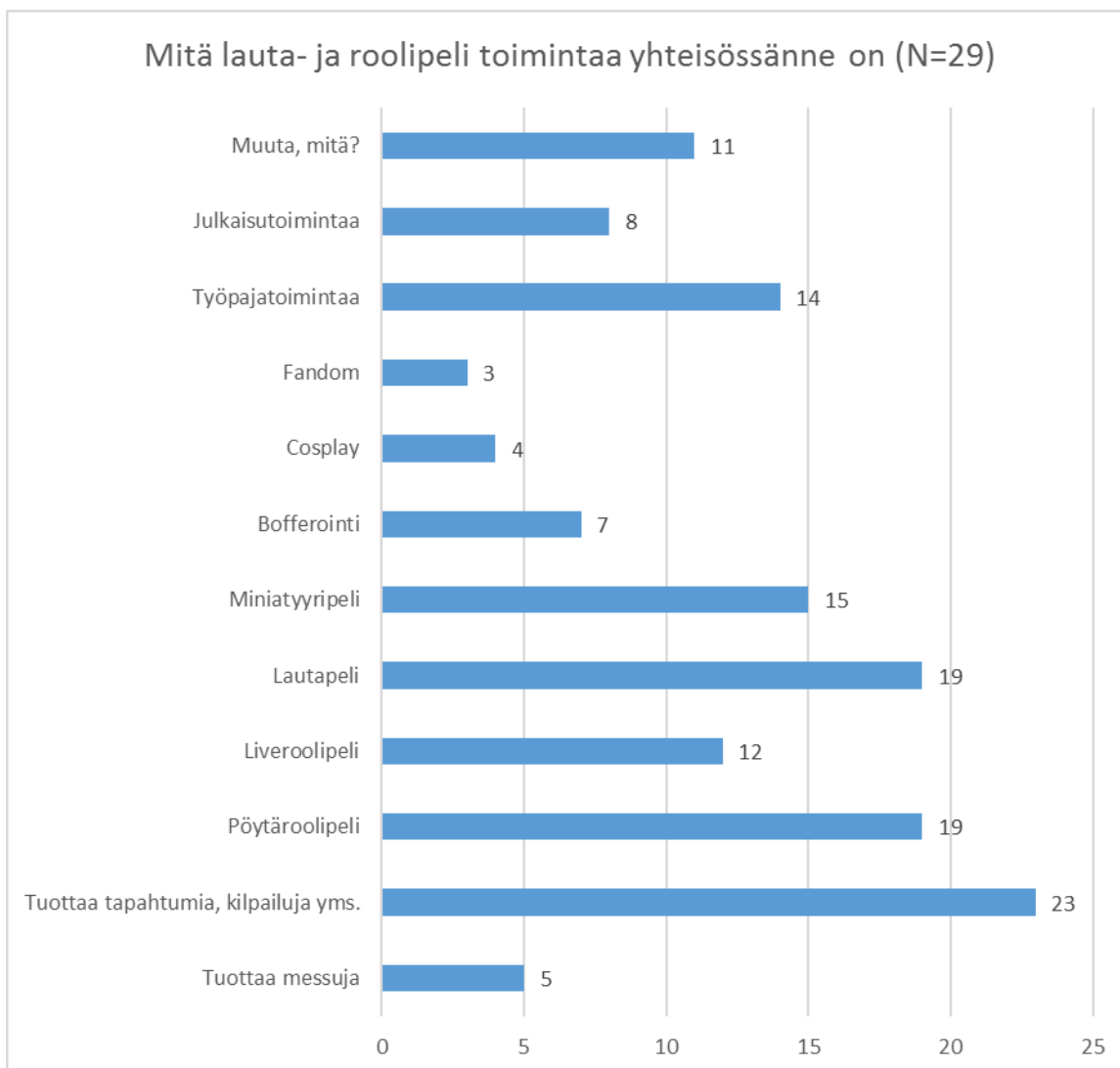
Liite #4 Yhteisökyselyn vastauskaaviot



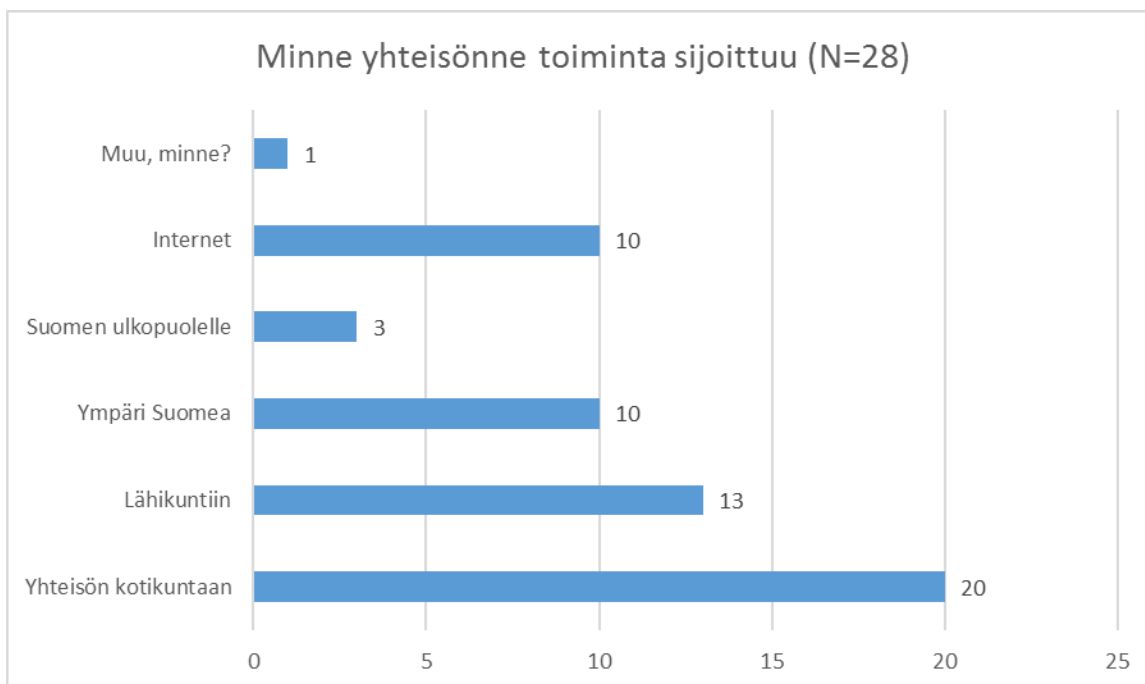
Kaavio 14.



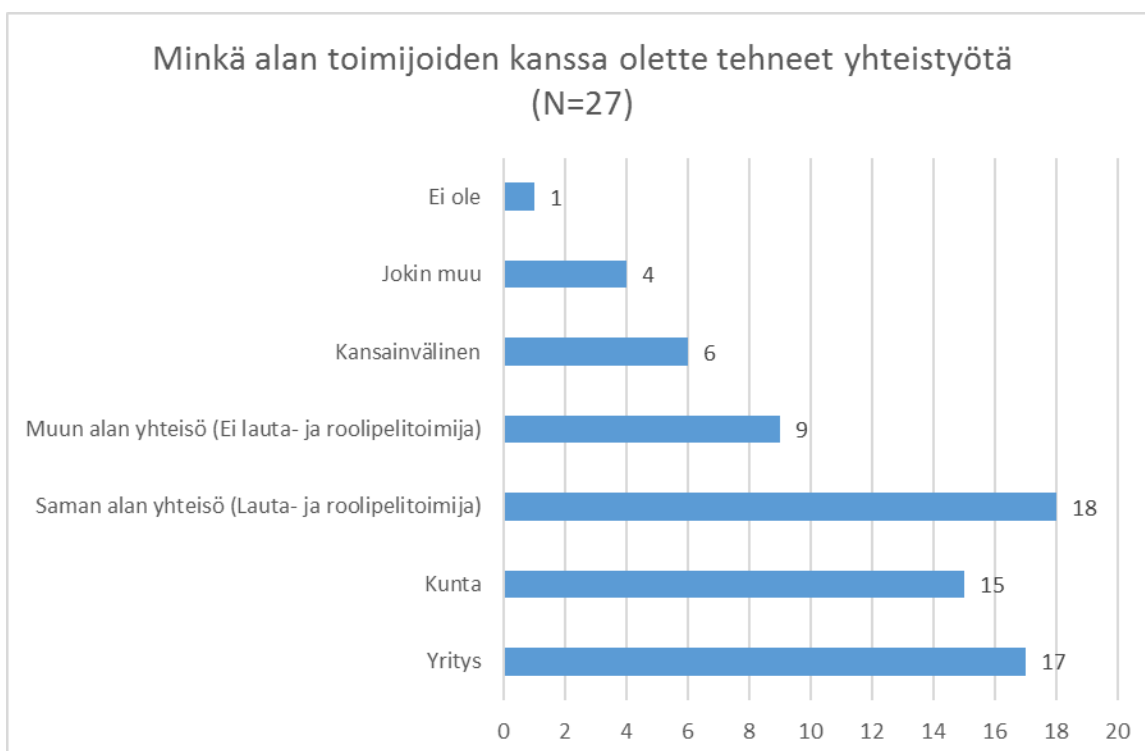
Kaavio 15.



Kaavio 16.



Kaavio 17.



Kaavio 18.

Liite #5 Saate tekstit ja kyselypohja kvalitatiivisessa henkilökyselyssä

Hei

Olen Humanistisen ammattikorkeakoulun opiskelija ja teen opinnäytetyötä ”Lauta- ja roolipelitoiminnanjärjestäytyneisyys ja tarpeet” työnimellä Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalolle HUMAKin yhteisöpedagogi-amk opiskelijana. Työn tavoite on tutkia voisiko tätä kenttää kehittää suuremmalla mittakaavalla koko Suomessa, kun meillä on länsinaapurissa Sverok.

Työn tässä vaiheessa teen laadullista tutkimusta eli tutkin sekä kyselen isoja tekijöitä Suomessa. Eli jos teillä kenelläkään toiminnassa pitkään ja syvällä mukana ollut voisi suoda hetken aikaa joskus haastattelulle tai sähköpostien vaihdolle niin kiittäisin todella kovasti.

Myöhemmässä vaiheessa tavoitteena on saada kyselyä jokaiselle järjestäytyneelle yhdistykselle/toimijalle kysely siitä, että miten toiminta sujuu jne. että saisin kattavan kuvan tästä kentästä.

T:Pauli Hulkkonen

ONT Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet
Kysely/haastattelu pohja Lauta- ja roolipelitoimijoille

Tiedonsaanti tavoitteet järjestöaktiiveille

Haastattelun tavoitteena on saada tietää:

- Järjestön toiminnasta (alusta ja viimeisimmistä vaiheista)
- Henkilön oma aktiivisuus
- Haasteista
- Onnistumisista
- Tarpeista ja järjestäytyneisyydestä

Määrätyt kysymykset ja sitä mukailevat teemat:

- Mitä ja miten kauan harrastanut?
- Mikä on asema/toimenkuva järjestössä?
- Milloin järjestö on perustettu?
- Missä on yhdistyksen kotikunta? Toimitteko kauempana?
- Montako jäsentä järjestöstä löytyy?
- Ja onko jäsenyhdistyksiä? Onko yhdistys jäsenenä?
- Mitä toimintaa järjestätte?
- Onko se avointa/jäsenille?
- Järjestättekö tapahtumia?
- Onko teillä (ollut) yhteistyötä minkään tahon kanssa?
- Onko koko toiminnassa/jossain osissa ollut haasteita?
- Onko teillä järjestössä erityisvahvuuksia?
- Onko Sverok tuttu?

Tiedon saanti tavoitteet järjestöjen passiivisille yhdistysjäsenille/ei-yhdistys jäsenille:

- Henkilön oma-aktiivisuus ja mahdollinen järjestöhistoria
- Kyselyä mahdollisesta harrasteporukasta ja sen mahdollisesta halusta järjestäytyä

Määrätyt kysymykset ja sitä mukailevat teemat:

- Mitä ja miten kauan on harrastanut?
- Kuulutko johonkin yhdistykseen?
- Oletko ollut aktiivinen toimija milloinkaan?
- Onko harraste porukkaa? Millainen?
- Onko porukan toiminnalla ollut vaikeuksia/haasteita?
- Onko vahvuuksia?
- Onko kyseinen porukka/tai haastateltu itse ajatellut järjestäytyä?
- Jos ei ole porukkaa, niin onko helppo löytää kanssa-harrastajia

Liite #6 Keskustelu Christer Pettersonin kanssa SVEROKista

Pauli Hulkkonen <xxxxx@xxxxx.xxx>

3. kesäkuuta

-> Christer

Hello

Sorry for the hold up. It's been busy doing the research at the Ropecon.

Questions which I've chosen for are following, feel free to answer as briefly or widely as you will:

- How long have you been involved with Sverok?*
- When Sverok was founded, what were the needs and goals for it?*
- What was Sveroks position in Sweden during its early days/years compared to today?*
- Has there been any particular challenges in general? (During founding/growth) Elliot mentioned about media wave including satanism/suicidalism*
- How does Sverok influence today in its field?*
- There has been several failed attempts to found Sverok equivalent in Finland. Has there ever been any contacts towards Sverok with this matter?*

Yours, Pauli Hulkkonen

Christer Pettersson <christer.pettersson@sverok.se>

8. kesäkuuta

Hi Pauli!

1. I have been involved in Sverok since the beginning 1988 or rather before that. I had an idea of a national organisation for role players in 1985 and found out that others had similar ideas.

2. Sverok was founded in 1988. The goal was to get the same status in society that other hobbies had, like scouting och sports. We also wanted to make it easier for gamers to find each other. We also hoped to get government funding, like other youth organizations had at the time and still have.

3. The difference is enormous. In the beginning role playing games was connected to satanism and psychological disorders. If you played, it was said, you were in the risk of getting insane and violent or suicidal. The hobby was thoroughly investigated by the government and to their surprise they found nothing of the kind and gave us a small grant. The grant grew rather fast in the following years since the number of documented members and activities grew. Antagonists of the hobby then began to actively work against us and tried to excite the press to some success. I remember one article with the headline "Murder Organization gets Millions". I also remember a gaming convention where there were constant police surveillance outside and when they wondered why no riots broke out, they actually visited the convention and found gamers throwing dice and playing games instead of whatever they were told should happen. The chief of police thought it was a success, since they apparently had stopped the violence before it began :D. Our strategy was to show anyone what gaming was all about and we invited the antagonists all the time, almost to no avail, because they didn't want to be contradicted. They actually made their living by telling preschool teachers how dangerous the games were, so it wasn't difficult to understand that they didn't want opposition.

Now, it's a totally different story. We cooperate with a lot of other organizations. We are often asked to leave opinions about anything. Gaming is part of society like any hobby - almost everybody plays something in the same manner that almost everybody is trying to do some sport or exercise to stay healthy. There is still much to be done, but the difference is indeed enormous.

4. See #3 above.

5. See #3 above. We are still developing and we are still finding new games and whole areas of activity. If role playing games were the beginning, nowadays e-sport is the major activity for our members and computer gaming in general is for everyone. Our newest area is Fandom, where we aspire to connect young fans of fantasy, science fiction and similar genres.

6. As far as I know We have had contact with one role playing organisation in the 1990's one LRPG organisation about 2000 and also some with Ropecon. Unless I'm mistaken there was someone from Finland that wanted to admit an organization to Imagine, the nordic gaming federation. Imagine did not bloom, though.

*Många vänliga hälsningar,
Christer Pettersson
utvecklingssamordnare
Sveroks förbundskansl*

Liite #7 Roolipelikilta ry:n toiminnan esittely

Roolipelikilta ry.

Roolipelikilta / Ropecon ry.
 PL 164
 00511 Helsinki
 hki2000@wanderer.org

Roolipelikilta on roolipelialan järjestöjen kattojärjestö, joka pyrkii tekemään alaa tunnetuksi ja edistämään sen yhteistyö- ja toimintamahdollisuuksia Suomessa. Sen toimialaan kuuluvat ainakin keräilykortti- ja strategiapelit, pöytä- ja live-roolipelit.

Kilta pyrkii keräämään ja levittämään tietoa ja muita resursseja toisaalta alan harrastajien ja ammattilaisten kesken, mutta ensisijaisesti julkisen- ja yrityssektorin kanssa.

Kilta perustettiin muutaman alan järjestön kesken Helsingissä 1998, kun tarvittiin taho, joka ottaisi päävastuun roolipelialan tapahtumien koordinoinnista Helsinki 2000 -kulttuurivuotta varten. Perustajajäsenet ovat Suomen live-roolipelilaajat ry., Ropecon ry., Keski-uudenmaan roolipelilaajat ry. ja Espoon rooli- ja strategiapeliyhdistys ry. Heinäkuussa 1998 pidettiin yhteistyötä käsittelevä kokoontuminen, jossa vaikutti siltä, että jäseniä voisi olla tulossa lisää eri puolilta Suomea.

Yhdistyksen ei ole tarkoitus omia nimiinsä alan toimintaa, vaan toimia yhteyskanavana ja järjestelijänä. Käytännössä se pyrkii luomaan yhteyksiä ja muita yhteistyöedellytyksiä tekijöiden välille, neuvottelemaan rahoituksen ja muiden resurssien hankkimisesta, opastamaan ja saattamaan yhteen tekijöitä ja asiakkaita sekä muokkaamaan alan kuvaa julkisuudessa.

Pelaajat voivat Roolipelikillan avulla saada omien yhdistystensä kautta paremmin tietoa, osaamista, ideoita, tiloja, tarpeistoa, rahoitusta ja muita resursseja peleihinsä. Pelien ja tapahtumien järjestäjät voivat saada killalta yhteyksiä mahdollisiin yhteistyökumppaneihin ja asiakkaisiin. Alan palveluja kaipaavat saavat killan kautta osaavaa, asiantuntevaa ja hallittua palvelua.

Helsinki 2000

Projekti joka aiheutti Roolipelikillan perustamisen on sen tämän hetken suurin tehtäväkokonaisuus. Kilta vastaa noin 30 tapahtuman tai tuotannon järjestämisestä Helsingin kulttuurikaupunkivuonna. Helsinki 2000 -Säätiön kanssa kilta neuvottelee resurssien saamisesta, ja välittää niistä edelleen tietoa projektien toteuttajille. Lisäksi kilta pyrkii aktiivisesti seuraamaan ja edistämään projektien valmistumista ja laatua.

Nuorisotoimet

Suuri osa roolipelialasta on luonteeltaan nuorisotoimintaa. Kuitenkin nuorisotoimi resursseineen on mitenkään mukana alan toiminnassa vain hyvin harvoilla paikkakunnilla Suomessa. Kilta pyrkii tiedottamaan

nuorisotoimen käyttömahdollisuuksista ja -tavoista harrastajien keskuudessa ja alan toiminnasta ja mahdollisuuksista nuorisotoimen piirissä.

Ministeriöt

Kilta pyrkii luomaan toimivan suhteen opetus- ja kulttuuriministeriöihin alan kehittämiseksi ja hyödyntämiseksi koulutusmenetelminä ja kulttuuritoimintana. Tämä tarkoittaa mahdollisuuksia saada tulevaisuudessa yhteiskunnallista rahoitusta taiteellisesti kunnianhimoisiin projekteihin, mutta ennen kaikkea tekijöiden kouluttamista eläytyvää oppimista hyödyntävien tapahtumien järjestämiseen.

Verkostoituminen

Live-roolipelaaajia lukuunottamatta alan harrastajien keskinäiset yhteydet ovat olleet aika satunnaisella kaveruus pohjalla. Roolipelikilta pyrkii keräämään yhteen yhdistyksiä, joiden jäsenillä voisi olla jotain tekemistä keskenään. Tiedonkulku pyritään järjestämään maanlaajuisen sosiaalisen foorumin kautta, kuten Suomen live-roolipelaaajat ry. on jo onnistunut tekemään larppaajien välillä. Kilta eroaa larppiyhdistyksestä laajemman pohjansa lisäksi sikäli, että se pyrkii luomaan edellytykset alan yhteistyölle ja yhteydenpidolle, mutta jättämään toteutuksen jäsentensä harteille.

Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Ruotsissa on Roolipelikiltaa vastaava järjestö, jonka kautta kanavoidaan harrastajille vuosittain huomattavia avustuksia. Roolipelikilta pyrkii ottamaan oppia ruotsalaisten kokemuksista Sverokin kymmenvuotisen toiminnan ajalta.

Kansainvälisyys

Roolipelikilta pyrkii edistämään suomalaisen peliosaamisen vientiä ulkomaille ja luomaan pysyviä yhteyksiä alan harrastajien ja tekijöiden välille myös valtioiden rajojen yli. Pietarilaiset ongelmanuorten sosialisoiijat, pohjoismaiset gurut ja istanbulilaiset harrastajat ovat killan kautta saavutettavissa yhtä hyvin kuin Ropeconin amerikkalaiset tai eurooppalaiset kunniavieraatkin. Toivottavasti 2000-luvun alkuvuosina kansainväliset yhteydet saadaan todella avautumaan harrastusmuotoja ja koulutusmenetelmiä rikastuttamaan.

Kalle Toivonen
Roolipelikilta
tiedottaja

Liite #8 Roolipelialan järjestöjen yhteistyökokous

PÖYTÄKIRJA

ROOLIPELIALAN JÄRJESTÖJEN YHTEISTYÖKOKOUS

Paikka: Servin Maijan Mökki, Jämeräntaival 4, Espoo

Aika: 23.7.1998 klo 16.00-19.00

Osallistujat:

Mika Almgrén (Roolipelikilta ry, Ropecon ry.), kokouksen puheenjohtaja
 Jarno Ahlström (Galahadin Syryjäinen Puisto)
 Daniel Davis (Alter Ego)
 Minna Helola (Suomen live-roolipelaaajat (SuoLi) ry.)
 Heidi Hopeametsä (SuoLi)
 Ilmari Hotti (Heittämättömän Arwan Kilta)
 Joonas Iivonen (ORC)
 Satu Joki-Huuki (Kannuksen Larppaajat)
 Tuukka Kallas (Keski-Uudenmaan roolipelaaajat ry.)
 Joc Koljonen (SuoLi, Fenris, Panclou)
 Sampsa Kärnä (Aamutähti / Lahden roolipeliyhdistys)
 Petri Lankoski (Excalibur)
 Juho Lindman (Harmaasudet ry.)
 Tuomas Lähdeoja (Chaosboyt)
 Emi Maeda (Galahadin Syryjäinen Puisto)
 Jupe Rantalainen (Heittämättömän Arwan Kilta)
 Niko Rintala
 Kharon Anna Sairanen
 Markku Salo (Galahadin Syryjäinen Puisto)
 Kalle Toivonen (Roolipelikilta ry.)
 Ville Tuovinen (ORC)
 Jukka Zitting (Harmaasudet ry.)
 Niklas Vainio (SuoLi, Tampereen yliopiston roolipelaaajat), sihteeri

1. Kokouksen avaaminen

Puheenjohtaja Mika Almgrén avasi kokouksen klo 16.10.

Kokouksen osallistujat esittelivät itsensä.

2. Yhdistysten välisen yhteydenpidon tarve ja hyödyt

Pohdittiin, mitä etua suomalaisille roolipeliyhdistyksille, -kerhoille ja porukoille olisi yhteydenpidosta.

Tällä hetkellä yhdistysten välistä yhteistyötä on hyvin vähäisesti, vaikka yhteistyöstä on löydettävissä etuja. Kontakteja ei ole luotu, koska eri osapuolet eivät löydä toisiaan. Tähän tarpeeseen olisi mahdollista luoda tiedonvälittäjäorganisaatio, joka tietää, missä on mitään osaamista ja miten osajiin saa yhteyden. Tämä ei auttaisi pelkästään erilaisia projekteja eteenpäin, vaan eri ryhmät voisivat hakea toimintaansa vaihtelua vieraillemalla muiden porukoiden luona ja kokeilemalla heidän toimintaansa. Kontaktit auttavat tutustumaan uusiin ihmisiin ja vaihtamaan tuoreita ideoita.

Sen lisäksi, että yhteistyöorganisaatio voisi auttaa sitomaan kontakteja, se voi välittää myös useita muita asioita:

- a) Tieto käytännön asioista. Useat seurat tarvitsevat tietoa mm. siitä, kuinka asioida kuntien kanssa esim. apuraha- tai toimitila-asioissa tai kuinka perustaa rekisteröity yhdistys ja hoitaa sen toimintaa.
- b) Työvoima. Yhteistyöverkoston kuuluvat ryhmät voivat sen kautta etsiä työvoimaa projekteihinsa, esim. hoitamaan käytännön järjestelyjä live-roolipelitapahtumassa.
- c) Resurssit. Verkoston kautta voi etsiä esimerkiksi sopivia kerhotiloja tai vaikkapa live-pelin rekvisiittaa.
- d) Osallistujat. Pelaajapulassa olevat live-pelin järjestäjät voivat verkoston kautta etsiä osallistujia peleihinsä.
- e) Uusi peliseura. Verkoston kautta voi uudelle paikkakunnalla muuttava harrastaja etsiä itselleen uusia pelikavereita tai vanhat porukat voivat etsiä mukaan "uutta verta".

Myös useimmat roolipelijärjestöjen kontaktit julkiseen sektoriin, esimerkiksi Opetusministeriöön, kannattaa tehdä keskitetysti. Samaten tulevan Helsinki kulttuuripääkaupunki 2000 -tapahtuman roolipeliohjelma on syytä koordinoita saman tahon kautta. Koordinointi lisää pyrkimysten vakuuttavuutta ja tehokkuutta.

3. Järjestöjen välinen yhteydenpito

Pohdittiin, missä määrin ja millä tavoin suomalaiset roolipeliharrastajat tällä hetkellä pitävät yhteyttä toisiinsa sekä millä tavoin roolipeliharrastajiin voisi saada yhteyden yhteistyöorganisaatiota rakennettaessa.

Yhteydenpidossa runsaasti käytetty apuväline on sähköposti. Useilla yhdistyksillä on oma sisäinen sähköpostilistansa jäsenille, minkä lisäksi yhteyttä muihin seuroihin ja harrastajiin pidetään sähköpostitse. Live-roolipelilaajat esimerkiksi käyttävät ahkerasti suoli-list-sähköpostilistaa. Eräs käytetty keskustelukanava on myös Internetin uutisryhmä sfnet.harrastus.pelit.rooli. Mahdollisia tiedotuskanavia ovat myös Magus-, Claymore- ja Larppaja-lehdet.

Yhteistyöverkoston tiedotus olisi hyvä hoitaa perustamalla sähköpostilista, jolle kuuluisivat kaikkien mukana olevien järjestöjen tiedotusvastaavat. Osaamista, tietoa, resursseja ja työvoimaa voisi etsiä sähköpostilistan kautta, ja tiedotusvastaavat välittäisivät tämän tiedon järjestöjensä jäsenistölle.

Keskusteltiin myös mahdollisuudesta julkaista muutaman kerran vuodessa ilmestyvää uutislehtistä, joka postitettaisiin järjestöjen tiedotusvastaaville, jotka välittäisivät lehtisen tiedot järjestöjensä jäsenistölle. Uutislehtinen tavoittaisi myös järjestöt, joilla ei ole sähköpostiyhteyttä, mutta sen julkaiseminen myös vaatii resursseja ja rahaa.

Tietoa eri järjestöjen osaamisesta ja tarjolla olevista resursseista keräisi yhteistyöorganisaatio, joka myös ohjaisi tietoa tarvitsevat sitä tarjoavien luo. Vastaava hakemisto olisi mahdollista saada myös yleisesti luettavaksi, esim. World Wide Web -sivulle.

4. Keskusorganisaation valitseminen

Roolipelikillan tiedottaja Kalle Toivonen esitteli yhdistystä.

Roolipelikilta ry. (<http://www.helsinki.fi/~mialmgre/h2k/>) on alkuvuodesta 1998 perustettu roolipelialan järjestöjen yhteistyöorganisaatio. Kilta edustaa niin live- kuin pöytäroolipelijärjestöjä, keräilykorttipelejä, miniatyyripelejä kuin strategiapelejäkin. Kiltaan voivat liittyä jäseneksi sellaiset rekisteröidyt yhdistykset, joiden toiminta liittyy edellä mainittuihin peleihin. Vaikka yhdistyslaki ei sallikaan rekisteröimättömien yhdistysten jäsenyyttä, voivat sellaisetkin toimia killan kanssa yhteistyössä aivan vastaavasti. Tällä hetkellä Roolipelikillan jäseniä ovat Etelä-Suomen Rooli- ja Strategiapeliyhdistys ry, Keski-Uudenmaan Roolipelilyhdistys ry. (KURRY), Ropecon ry. sekä Suomen live-roolipelilaajat ry.

Roolipelikilta perustettiin tarpeeseen saada jokin taho hoitamaan roolipelaajien kontakteja Helsinki kulttuuripääkaupunki 2000 -projektiin, mutta sen pyrkimyksenä on myös yleisesti edistää roolipelaamista, koordinoita suuria tapahtumia ja edistää roolipelilyhdistysten välistä yhteistyötä.

Valittiin Roolipelikilta ry. yhteistyöverkoston koordinaattoriksi.

Kokoukselle mainittiin myös Suomen roolipelilyhdistys ry, mutta todettiin, ettei kyseinen yhdistys soveltu keskusorganisaatioksi, koska sillä ei ole ollut mitään toimintaa vuoden 1994 jälkeen, minkä lisäksi kyseessä on henkilöyhdistys.

5. Helsinki kulttuuripääkaupunki 2000 -projekti

Kalle Toivonen esitteli Helsinki kulttuuripääkaupunki 2000 -projektia.

Vuonna 2000 Helsinki on yksi Euroopan yhdeksästä kulttuuripääkaupungista, joten kyseisenä vuonna Helsingissä pyritään tuomaan esille mahdollisimman kattavasti Suomen kulttuuria. Helsingin teemana on uusi teknologia ja sen tarjoamat mahdollisuudet, ja tapahtumat pyritään sovittamaan tähän teemaan. Roolipelialaiheista ohjelmaa järjestetään ympäri vuoden, ja työvoimaa tarvitaan 300-400 ihmistä.

Helsinki kulttuuripääkaupunki 2000 on Roolipelikillan tämänhetkisistä projekteista tärkein, ja myös Killan jäsenjärjestöiltä toivotaan projektiin osallistumista. Mitään velvoitetta tähän ei kuitenkaan ole.

Todettiin, ettei kokouksessa edustetuilla seuroilla ole yhdistyksenä suuria mahdollisuuksia osallistua projektiin, mutta seurat tiedottavat projektista jäsenilleen, jotka voivat osallistua haluamallaan tavalla.

6. Yhteistyöverkoston koordinaattorin toiminta

Roolipelikilta rakentaa toimivan yhteistyöverkoston ja tiedottaa toiminnastaan alan järjestöille, jotta mukaan saataisiin mahdollisimman paljon yhdistyksiä.

Roolipelikilta toimii vain tiedon ja resurssien välittäjänä, jotta jäsen- ja yhteistyöjärjestöt saisivat tarvitsemansa tiedon hyödyntääkseen sitä itse. Tiedon välittämiseksi kilta kokoaa kattavan listan eri järjestöistä ja niiden osaamisesta ja resursseista. Yhteistyöjärjestöjä kannustetaan liittymään mukaan ja

tarvittaessa autetaan perustamaan rekisteröity yhdistys.

Todettiin, että jokaisen yhteistyöjärjestön on saatava Killassa äänensä kuuluviin sekä saatava kaikki heille kuuluva tieto. Asian varmistamiseksi voidaan pyrkiä saamaan hallitukseen mahdollisimman monen eri järjestön edustajat.

7. Seuraava kokous

Seuraavassa kokouksessa pohditaan tarkemmin, mitä tarjottavaa yhteistyöverkostolla on roolipelaamisen eri osa-alueille.

Mika Almgrén vastaa kokouksen koollekutsumisesta.

8. Kokouksen päättäminen

Päätettiin kokous klo 19.00.

Mika Almgrén
puheenjohtaja

Niklas Vainio
sihteeri

LIITE osallistujien yhteystiedot yhteydenpitoa varten
osallistujien sähköpostiosoitteet postituslistaa varten

Liite #9 Suomen roolipelijärjestön toiminnan esittely vuodelta 1989

Hieman yhdistyksen toiminnasta

”SRP on perustettu juuri roolipelaajien välistä toimintaa ja yhteydenpitoa varten, ja niinpä onkin yhdistyksellä tulossa tai jo toiminnassa kaikenlaista jäsenmaksun vastikkeeksi.

Jäsenrekisterimme palvelee jäseniä, jotka ovat pelaajan, pelinjohtaja tai jonkin muun oheiskirjaisen tarpeessa. Ottamalla yhteyttä jäsenrekisterinpitäjään, voit pyytää vapaiden pelaajien ja pelinjohtajien yhteys-numeroita tai voit jättää ilmoituksen kamasta jota haluaisit saada tai päästä eroon. Tämä maksaa nimellisen summan lähinnä kattamaan postimaksuja.

Yhdistys tulee myös aloittamaan postin kautta pelattavan PBM-fantasia-strategiapelin nimeltään Pjalanxin Herra, jossa eripuraiset paronit ynnä muut ruhtinaat tavoittelevat kruunua maan keskushallinnon luhistuttua. Pelin tekijä kertoo Pjalanxin herrojen sisältävän ainakin sellaisia piirteitä kuin palkka-armeijat, salaiset agentit, velhot, noidat ja kirkon agentit. Lisäksi hän tähdentää, että kyseessä ei ole jähmeä systeemi, vaan kehittyvä pelijärjestelmä. Peliin pääsee mukaan lähettämällä 10 mk rekisteröintimaksun yhdistykselle. Lisäksi maksettavaksi jää postimaksut.

Jokavuotinen vuosikokouksemme tulee sisältämään monenmoista ohjelmaa. Yhdistyksen hallituksen vaalien ohella on suunnitteilla ainakin figuurien maalauskilpailu, roolipeli osanottajille, strategiapelikelipailu ja muuta alaan liittyvää ohjelmaa.

SRP on myös aikeissa painattaa yhdistyksen logolla varustettuja T-paitoja ja hiha-merkkejä kaikkien roolipelaajien.

Jos sinä uskot voivasi auttaa, tai sinulla on hyvä toimintaidea, ota yhteyttä hallitukseen. Me pystymme yhdessä rakentamaan SRP:sta suuren ja mahtavan yhteisellä osanotollamme.” (Riimukiwi 1/89)

Liite #10 Luettelot järjestäytyneestä toiminnasta

Luettelo yhteisöistä

Alter Ego ry.	Helsinki
Anime- ja mangayhteisö Hidoi ry.	Tampere
Cryo ry.	Oulu
Eloria Rf./ ry.	Vaasa
Epel Larp ry.	Lapua
Eru ry.	Tampere
Etelä-Suomen Rooli- ja Strategiapeliyhdistys ry.	Espoo
Hako ry.	Hämeenlinna
Harmaasudet ry.	Helsinki
Hiidenharjun kilta ry.	Lohja
Kaksi kuuta ry.	Nummela
Kalikos - Suomen Glorantha seura ry.	Kansallinen/Helsinki
Keski-Uudenmaan roolipelaajat ry.	Hyvinkää
Kuudes rinki ry.	Oulu
Maahinkainen ry.	Jyväskylä
Mannun Vartijat ry.	Joensuu
Mikkelin Eloroolipelaajat ry.	Mikkeli
Nopat ja Taktiikka ry.	Helsinki
Nörttitytöt ry.	Kansallinen
Ordo Aboensis ry.	Turku
Otaniemen Roolipeli Clubi ry.	Espoo
Oulun Interaktiiviset Eläytyjät ry.	Oulu
Oulun Rooli- ja LautapeliYhteisö ORLY ry.	Oulu
Porin akateeminen nörttikulttuurin arvostus-seura ry.	Pori
Porin taistelupelaajat ry.	Pori
Rajakatse Fantasia ry.	Hämeenlinna
Roolipeliseura Lieska ry.	Helsinki
Roolipeliyhdistys Perkunas ry.	Mäntyharju
Ropecon ry.	Helsinki
Rovaniemen liveroolipelaajat ry.	Rovaniemi
Saimaan Boffaajat ry.	Lappeenranta
Sotahuuto ry.	Kansallinen
Sumppi ry.	Salo
Suomen Go-liitto ry.	Kansallinen
Suomen lautapeliseura ry.	Kansallinen
Suomen Rooli- Ja Miniatyyripelaajat ry.	Helsinki
Tampereen Seudun Roolipelaajat ry.	Tampere
Tampereen Taktiikkapelaajat ry.	Tampere
Tracon ry.	Tampere
Turun yliopiston rooli- ja strategiapeliseura ry.	Turku
Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.	Turku
Todellisuuspakolaiset ry.	Hämeenlinna

Toimintaryhmät

Linnan pelaava väki (Lipevä)	Hämeenlinna
Pathfinder Society Finland	
GoWarhead	Helsinki
Heittämättömän Arwan Kilta	
Tuonela Pelikerho	
Guild Redemund	Internet
Roolipelitiedotus	Internet
Pienetlohikäärmeet	Espoo

Opiskelijajärjestöjen kerhot

Eteläsuomalaisen osakunnan lautapelikerho	Helsinki
Helsingin yliopistollinen Go-seura	Helsinki
Herwannan Nykyaikain Teekkarein Animaatioilmat	Tampere
Itä-Suomen Ylioppilaskunta: Joensuun ylioppilaiden pelikerho	Joensuu
Itä-Suomen Ylioppilaskunta: Peliluola Kärmes	Kuopio
Itä-Suomen Ylioppilaskunta: Savonlinnan pelinappula	Savonlinna
Lappeenrannan Teknillisenkorkeakoulun ylioppilaskunta: Pelikerho Louhi	Lappeenranta
Lappeenrannan Teknillisenkorkeakoulun ylioppilaskunta: Rooliahjo	Lappeenranta
Polin Go-kerho	Helsinki
Tampereen Teekkareiden Roolipelikerho/ Excalibur	Tampere
Tampereen Yliopiston Roolipelikerho/ TYR	Tampere

Helsingin Nuorisosiainkeskuksen lähiseudun toimijat

Yhdistysten nimet:	Kotikunta:	Mitä toimintaa perustoimintaa:
Alter Ego ry.	Helsinki	Pöytä- ja liveroolipelit
Etelä-Suomen Rooli- ja Strategiapeliyhdistys ry.	Espoo	Pöytärooli-, liverooli-, lauta- ja strategiapelit
GoWarhead	Helsinki	Miniatyyri
Harmaasudet ry	Helsinki	Liveroolipelit, boffaus, historianelävöitys
Kalikos - Suomen Glorantha seura r.y.	Kansallinen/Helsinki	Glorantha pöytäroolipeli
Nopat ja Taktiikka ry.	Helsinki	Miniatyyripelit
Nörttitytöt ry	Kansallinen	"Nörttitytöt"-blogi ja sukupuolitaso-arvoa edistävä vaikuttamistyö lauta- ja roolipelaamisessa
Otaniemen Roolipeli Clubi ry	Espoo	Pöytärooli- liverooli-, kortti- ja miniatyyripelit sekä muut
Pienetlohikäärmeet	Espoo	Lauta- ja roolipelitoimintaa kohdennetusti nuorille
Roolipeliseura Lieska ry	Helsinki	Historialliset tanssit sekä liveroolipelit
Roolipelitiedotus	Internet	Roolipelitiedotus
Ropecon ry	Helsinki	Ropecon tapahtuma
Sotahuuto ry	Kansallinen	Kansallinen pehmoase harrastajien järjestö
Suomen Go-liitto	Kansallinen	Kansallinen Go-pelin järjestö
Suomen lautapeliseura R.Y.	Kansallinen	Kansallinen lauta- ja seurapelaamisen järjestö
Suomen Rooli- Ja Miniatyyripe-laajat Ry	Helsinki	Pöytärooli-, lauta-, kortti- ja miniatyyripelit
Poromagia	Helsinki	Miniatyyri-, lauta-, ja keräilykorttipelit
Oh My Game	Vantaa	Miniatyyri-, lauta-, ja keräilykorttipelit
Fantasiapelit	Helsinki	Keräilykorttipelit
Lautapelit.fi	Helsinki	Pöytä-, ja korttipelit
Games Workshop	Helsinki	Miniatyyripelit

Liite #11 Termit

- Dungeons and Dragons
Vuonna 1974 julkaistu pöytäroolipeli ei ollut ensimmäinen pöytäroolipeli mutta se on pitkälti määrittänyt pöytäroolipelaamisen.
- Eläytymispelit
Pelaajabarometriin luokittelu pöytä-, live-, miniatyyri- ja keräilykorttipeleille
- Koulutus-larp/edu-larp
Liveroolipeli menetelmä, jossa pyritään luomaan ja toteuttamaan opetustilanne liveroolipeliskenaarion kautta
- (larp/live-action-role-playing).
- (Roleplay/Tabletop-roleplaying-game)
- Ropecon
Kävijämäärältään Suomen suurin lauta- ja roolipelitapahtuma, jota isännöi Ropecon ry.
- Amerikkalainen Roolipelipaniikki
Monet tutkijat viittaavat ilmiöön tällä nimellä ja mielestäni se on helppo tapa viitata yleisiin ennakkoluuloihin, mitä varhaiset roolipelaajat kohtasivat. Ensimmäisten Dungeons & Dragons pöytäroolipelaajien keskuudessa tapahtui itsemurha, joka yhdistettiin pelinsisältöön. Tämä tapahtui yli innokkaiden tiedotusvälineiden välityksellä muun muassa. Todellisuudessa uhrilla oli vakavia sosiaalisia sekä mielenterveydellisiä ongelmia, jotka ajoivat hänet siihen tekoon. (Leppälahti, Merja 2009). Ilmiön näkyvin esimerkki Suomessa on nähtävissä Ylellä. Vuonna 1997 Ylellä esitettiin Lauantai "Vekkari-ohjelmassa" "Johtavatko roolipelit saatananpalvontaan?" Se on Ylen Elävässä arkistossa samalla hakusanalla löydettävissä.
- Roolipelitiedotus
Vapaaehtoistenharrastajien internet-sivusto, joka kokoaa roolipeliihmiä uutisia sekä kokemuksia.
- Pelaajabarometri
Se on Tampereen yliopiston koko kansan pelaamista mittaava tutkimus, joka järjestettiin vuosina: 2009, 2010, 2011, 2013.
- Slush-tapahtuma
Suomalainen kasvu yritystapahtuma
- Steve Jackson Games-pelilyhtiön ratsia
Kyseinen pelilyhtiö ratsattiin Yhdysvaltojen Salaisen palvelun toimesta vuonna 1990. Syynä oli, että Salainen palvelu uskoi kivenkovaa, että yhtiön luoma roolipelialustan "GURPS Cyberpunk:in" manuaali oli aito hakkerointi ohjekirja. Kyseisen pelin suunnittelijalla oli yhteyksiä aikalaisiin "maalalaisiin tietokone-ryhmittymiin" mutta tapauksessa ei syytetty ketään. Ratsian yhteydessä huomattava osa studion muistiinpanoista sekä tietotekniikan laitteistoista takavarikoitiin. Kolmen vuoden oikeustaistelun jälkeen Steve Jackson Games-pelilyhtiön sai oikeuden kautta korvaukset taloudellisista sekä materiaalisista vahingoista, joita Salainen palvelun ratsia ja laite takavarikot aiheuttivat. (Steve Jackson Games, & Giallonardo, Nicole 1995)
- Knutepunkt-traditio

Nordic Larp 2010 tuo esille myös pohjoismaista Knutepunkt- tai suomeksi Solmukohta-traditiota. Se perustuu samananimisen tapahtuman ympärille, jota kuvataan vuosittaiseksi pohjoismaisen liveroolipelin huipentumaksi. Sen nimitys vaihtelee riippuen missä maassa se pidetään: Knutepunkt (Norja), Knutpunkt (Ruotsi), Knudepunkt (Tanska) ja Solmukohta (Suomi). Tapahtumalla ei ole samaa isäntäorganisaatiota tai nettisivuja vuodesta toiseen, mutta se on silti pidetty joka vuosi vuodesta 1997. Tapahtumassa on paljon itse liveroolipelelaamista kehittävää toimintaa, kuten paneeleita sekä seminaareja ja koulutuksia. Tapahtuman ympärillä julkaistaan Knutepunkt-kirjaa. Joka vuosi siihen kootaan tieteellisiä artikkeleita ja ne julkaistaan. Erona tämän ja Nordic Larp teoksen välillä on se, että Knutepunkt-kirjallisuus on akateemisempaa, eikä pelkästään pelien dokumentointia. (Stenros & Montola s.10)

- E-sports
Elektroninen urheilu/ digitaalisten pelien kilpapelaminen
- Airsoft
Muovikuula-ase harrastus
- Paintball
Värikuula-ase harrastus
- Netari
Pelastakaa lapset ry:n Internetissä toimiva nuorisotalo
- Toimintakeskus Happi
Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen kulttuurillisen nuorisotyön keskus
- Imaginen
Pohjoismainen peliliitto. Ei ole toiminnassa enään