

Turvamekaniikkoja kertapeleihin suomeksi

Tässä on esitelty viisi pöytäroolipelien turvamekaniikkaa, jotka on suomennettu erityisesti lyhyitä kertapelejä ja conipelejä ajatellen. Osa mekaniikoista voi käyttää erikseen, osa toimii hyvin myös yhdessä.

Sisältö

X-kortti	2
Luxton-tekniikka X-kortti varianttina	3
Liikennevalot	4
Verhot ja rajat (Lines & Veils)	5
Samalla sivulla (Same Page Tool)	6
Lisää resursseja turvallisuudesta ja inklusiivisuudesta	8

Koostettu kesäkuussa 2022 Conipelinjohtajakurssia varten. Kurssin järjesti Ropecon ry, Suomen roolipeliseura ry ja Oodin Oneshot-kerho.

X-kortti

X-kortin esittelypuhe John Stavropoulosin tapaan:

Haluan pyytää teidän kaikkien apua yhteen juttuun. Nimittäin siihen, että kaikilla on hauskaa tässä pelissä. Jos mikä tahansa asia tämän pelin aikana tekee olonne epämukavaksi, nostakaa tämä kortti (näytä x-korttia). Ei tarvitse selittää miksi, mutta voit tarvittaessa tarkentaa, mikä asia sinua häiritsee. Aina kun x-korttia käytetään, me yhdessä editoidaan pelistä pois x-kortitettu asia. Jos haluatte, voidaan aina myös pitää tauko ja jutella asiasta yksityisesti. Mä tiedän että tämä kuulostaa hassulta, mutta tämä auttaa meitä pelaamaan siistejä pelejä yhdessä ja useimmiten minä itse olen se joka käyttää x-korttia pitääkseni itsestäni huolta. Sopiiko kaikille x-kortin käyttö? Vai onko teillä joku toinen väline jota mieluummin käytätte? Oli miten oli, tässä pelissä ihmiset on tärkeämpiä kuin peli. Kiitos, että autatte tekemään tästä kaikille kivan pelin!

Huomioitavaa:

- Tärkeintä X-kortin käytössä on sen esittely ja se, että se on pöydässä käytössä.
- Toiseksi tärkeintä on, että X-kortin käyttöä ei tarvitse perustella. Jos kortin nostanut haluaa, hän voi kertoa, mistä ikävä olo johtuu, mutta tätä ei saa käyttää tilaisuutena siihen, että pelaaja suostutellaan jatkamaan tai hänen tuntemustaan arvostellaan.
- Anna mahdollisuus selittää yksityisesti mikä asia pelissä vaivaa, jotta mahdollisia henkilökohtaisia asioita ei tarvitse paljastaa koko peliporukalle.
- X-kortin käyttäminen vähemmän vakaviin pelin suunnan ohjailuihin ei vähennä sen voimaa, vaan laskee kynnyksestä käyttää sitä. Näytä esimerkkiä käyttämällä x-korttia jos esimerkiksi torjut pelin tunnelmaa rikkovan idean.

Ruskan lyhennetty ja vapaa käännös John Stavropoulosin ohjeesta, alkuperäinen (englanniksi) täällä: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Luxton-tekniikka X-kortti varianttina

Jos pelin aikana tulee vastaan sinulle pelaajana epämiellyttävä elementti pelissä, käytä X-korttia ja saat täyden narratiivisen vallan ohjata kohtausta tai x-kortittamaasi asiaa pelissä. Kerrontavalta ulottuu myös siihen, että voit leikata tai editoida kohtausta elementin osalta vapaasti sinulle toimivampaan muotoon. Jos et tarvitse täyttä kerrontavaltaa, voit x-korttia käyttämällä kertoa pelinjohtajalle, mitä tarvitset tai haluat (esim. "juuri nyt tälle hahmolle ei saa käydä mitään pahaa" tai "tarinan loppuksi tämä asia ei voi jäädä käsittelemättä"). X-korttia käyttäessä ei tarvitse perustella, miksi muutokset ovat tarpeellisia, luotamme siihen, että jokainen pelaaja tuntee omat rajansa parhaiten.

Huomioitavaa:

- Luxton-tekniikka ei käytä x-korttia mekaniikan käytännön toteutuksessa alkuperäisessä versiossa, mutta koska alkuperäisessä lähteessä ei kuvailla miten tekniikka otetaan käyttöön pelitilanteessa, tässä se esitellään X-kortin vaihtoehtoisena käyttötapana. Sitä on varmasti mahdollista soveltaa myös Liikennevalojen kanssa.
- Muista aina kertoa selvästi, miten tekniikka eroaa alkuperäisestä X-kortista, jotta säästytte sekaannuksilta!
- Jos käytätte Luxton-tekniikkaa X-kortin lisäksi, sopikaa, miten ilmaisette x-korttia käytettäessä haluaako x-kortittaja kerronnallisen vallan vai poistaa häiritsevän asian.
- Luxton-tekniikka on tarkoitettu mahdollistamaan kipeidenkin aiheiden käsittely turvallisesti, mutta tämä on lyhennetty versio. Suosittelen tutustumaan alkuperäiseen tekstiin, jos peluutat raskaita aiheita.

Ruskan mukaelma P.H. Leen Luxton Technique -blogikirjoituksen pohjalta, alkuperäinen (englanniksi) täällä:

<https://briebeau.com/thoughty/the-luxton-technique-by-p-h-lee/>

Liikennevalot

Pöydällä on punainen, keltainen ja vihreä kortti. Kun haluat varmistaa vastapelaajalle, että sinulla on hauskaa vaikka tilanne on tiukka, näytä vihreää korttia. Kun haluat ilmaista, että tilanne on vielä ok, mutta ollaan menossa kohti rajojasi, näytä keltaista korttia. Kun keltaista korttia näytetään, kohtaus voi jatkua, mutta sitä ei enää eskaloida. Kun haluat tilanteen pysähtyvän tai rauhoittuvan, näytä punaista korttia. Kun punaista korttia käytetään, tilanne keskeytetään ja yhdessä pakitetaan takaisin turvalliselle alueelle. Korttien käyttöä ei tarvitse perustella, riittää, että tarvittaessa tarkennat, mikä elementti pelissä sinusta tuntuu ikävältä.

Huomioitavaa:

- Huomioi värisokeat ja merkkää värikortit myös muodoilla tai tekstillä!
- Punainen kortti toimii käytännössä kuin X-kortti perinteisessä muodossaan.
- Vihreää korttia voi myös käyttää ilmaisemaan, että haluaisit tilanteen olevan rajumpi.
- Pelikaverilta voi myös suoraan kysyä liikennevaloa, jos on epävarma siitä onko tilanne hänelle ok.

Ruskan muunnos larpeissa käytetystä samannimisestä tekniikasta. Esitetty esimerkiksi Turvallisempaa larppausta -paketissa (s.20) täällä:

https://turvallisempaa.files.wordpress.com/2018/03/turvallisempaa_larppausta_materi_aalipaketti_v1-4.pdf

Verhot ja rajat (Lines & Veils)

Verhot ja rajat vedetään yhdessä pelin alkukeskustelussa. Pelinjohtajana voit vetää verhoja ja rajoja jo etukäteen ja pyytää pelaajia täydentämään listaa.

Rajaksi merkitään asiat, jotka halutaan rajata kokonaan ulos pelistä, eli joita pelissä ei haluta käsiteltävän lainkaan. Jos esimerkiksi kiduttaminen on raja-listalla, silloin pelissä pahimmatkaan pahikset eivät kiduta ketään, pelaajat eivät kiduta ketään, eikä kiduttaminen ole oleellinen osa kenenkään hahmon historiaa.

Verhon taakse piilotetaan asiat, joita voi olla pelissä, mutta joita ei haluta tuoda valokeilaan ja kuvata yksityiskohtaisesti. Jos kiduttaminen on verho-listalla, kidutuskohtauksia ei pelata suoraan, vaan kidutuksen alkaessa kohtaaminen esimerkiksi päättyy tai tapahtuma kuvaillaan vain pintapuolisesti. Kaikkien luotetaan pelaavan hahmojaan niin, että verhon taakse piilotettuun kidutukseen reagoidaan teon vaatimalla vakavuudella ilmankin yksityiskohtaisia kuvauksia.

Huomioitavaa:

- Verhoja ja rajoja listatessa voi myös listata "Kyllä kiitos!" -listan asioista, joita peliin ehdottomasti halutaan sisällyttää. Tällä voit entistä paremmin kommunikoida pelaajille, minkälainen seikkailu sinulla on mielessä - esimerkiksi hovijuonittelupelissä on aika suuri ero onko "seksi" tai "väkivalta" verho-, raja- vai kyllä kiitos! -listalla.
- Verhoja ja rajoja listatessa mennään varovaisimman ehdolla, eli jos yksi pelaaja listaisi kidutuksen verhoksi, mutta toinen pelaaja listaisi sen rajaksi, se listataan rajaksi. Kyllä kiitos! -listalle laitetaan vain sellaisia asioita, jotka sopivat kaikille pelaajille, pelinjohtaja mukaan lukien.
- Jos pelisi sisältää sellaisia teemoja, jotka jollekulle voivat olla raskaita, on tärkeää, että jo peli-ilmoituksessa kerrot niistä. Jos pelisi juoneen olennaisesti kuuluu vaikkapa kidutus tai seksi, eikä niitä ole mahdollista verhota muuttamatta peliä liikaa, ilmaise se etukäteen.

Ruskan lyhennelmä ja suomennos Ron Edwardsin alkuperäisestä Lines & Veils -mekaniikasta, alkuperäinen (englanniksi) täällä:

<https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-terms-lines-and-veils-mean>

Samalla sivulla (Same Page Tool)

Käytä Samalla sivulla -kysymyslistaa alkukeskustelun runkona. Tarkoitus on käydä se läpi yhdessä pelaajien kanssa keskustellen ja valita jokaiseen kysymykseen vain yksi vastaus.

Samalla sivulla -kysymykset

Pelaatko voittaaksesi?

- a) Todellakin! Minulle voittaminen merkitsee... (täydennä itse)
- b) Hyvässä pelissä ei ole kyse voitosta tai häviöstä.

Pelaajahahmojen voi odottaa...

- a) puhaltavan yhteen hiileen; riidat ja konfliktit toimivat lähinnä mausteena.
- b) työskentelevän yhdessä; konflikteja saattaa syntyä, mutta ne sovittelaa ajan kanssa.
- c) työskentelevän yhdessä, mutta merkittäviä konflikteja saattaa ilmetä eikä sovintoa välttämättä synny.
- d) ajavan eteenpäin omia tavoitteitaan – joskus yhteistyössä, joskus toinen toistaan vastaan.
- e) ajavan eteenpäin omia tavoitteitaan. Liittoumat ovat vain väliaikaisia.

Pelinjohtajan rooli...

- a) ...on valmistella lineaarinen tai haarautuva tapahtumasarja, jonka läpi pelaajat kuljettavat hahmonsa, ja ohjata pelin kulkua antamallaan vihjeillä.
- b) ...on valmistella kartta ja täyttää se ei-pelaajahahmoilla ja/tai hirviöillä. Pelaajat valitsevat minne haluavat hahmojensa kulkevan näiden kykyjen ja tavoitteiden perusteella.
- c) ...on toteuttaa ei-pelaajahahmojen motivaatiota kuvailemalla näiden tekoja ja reaktioita vailla sen suurempaa suunnitelmaa.

Pelaajien rooli on...

- a) ...toteuttaa pelinjohtajan visiota tarinasta.
- b) ...asettaa hahmolleen tavoitteita ja pyrkii aktiivisesti toteuttamaan niitä tarinassa.
- c) ...paiskata hahmonsa keskelle kiperiä tilanteita ja tehdä vaikeita (ja joskus epäoptimaalisia) valintoja.

Hahmosi selviytymisen kannalta paras toimintamalli...

- a) ...on se, mihin hyvän pelaajan tulisi aina pyrkiä.
- b) ...ei aina ole se kaikista tavoiteltavin valinta.
- c) ...ei ole tässä pelissä erityisen tavoiteltavaa.

Mitä sääntöihin tulee, pelinjohtajan tulisi...

- a) ...noudattaa aina sääntöjä (pelipöydän omat sovitut säännöt mukaan lukien), kävi miten kävi.
- b) ...jättää säännöt huomioimatta silloin, kun se parantaa tarinaa.
- c) ...jättää säännöt huomioimatta silloin, kun ne ajaisivat tarinaa suuntaan, joka on ristiriidassa realismin, pelin miljöön tai peligenren kanssa.

Monen yhdessä pelatun session jälkeen yksi pelaajista päättää kesken session hahmonsa liittoutuvan vihollisen kanssa muiden pelaajahahmojen selän takana. Mikä nyt eteen?

- a) Pöh! Tällaista tilannetta ei olisi edes pitänyt syntyä. Pelaaja toimi ikävästi muita kohtaan.
- b) Meh. Kyseisen hahmon pitäisi siirtyä ei-pelaajahahmoksi, joko välittömästi tai lyhyen ajan sisällä.
- c) Ok. Pelaajan ja pelinjohtajan pitäisi sopia moisesta päätöksestä keskenään jo ennen pelisessiota.
- d) Mikäs siinä! Niin kauan kuin muut hahmot eivät tiedä tapahtuneesta, tulisi näiden pelaajien pyrkiä roolipelaamaan kuin eivät sopimuksesta tietäisikään.
- e) Vau! Tällainen päätös luo tarinaan väkevän, mieleenjäävän käänteen ja oiva esimerkki loistavasta roolipelaamisesta.

Riemukas ilta tavernassa äityy nujakoinniksi! Kuinka tärkeää on määritellä esimerkiksi yksittäisten huonekalujen ja kunkin läsnäolijan tarkka sijainti?

- a) Yhtenäinen visio on todella tärkeää. Pelihahmot ja ympäröivät esineet sijoitetaan tarkasti kartalle tai ruudukolle, figuureita tai muita pelimerkkejä apuna käyttäen.
- b) Melko tärkeää. Pelinjohtaja kuvailee tavernan sisustuksen ja läsnäolijoiden suhteelliset sijainnit, ja pelaajat voivat esittää tarkentavia kysymyksiä.
- c) Ei kovin tärkeää. Peliin sisäänrakennetut mekaniikat (esimerkiksi nopanheitto) mahdollistavat sen, että pelaajat voivat ilmoittaa löytävänsä jonkin tietyn tarvitsemansa esineen käden ulottuvilta.
- d) Ei lainkaan tärkeää, kunhan lopputuloksena syntynyt tarina on viihdyttävää. Kuka tahansa voi lisätä ympäristöön yksityiskohtia.

Jotta pelaaminen olisi mahdollisimman hauskaa...

- a) ...jokaisen pelaajan tulisi lukea ja sisäistää sekä pelin säännöt että maailmakuvaukset huolellisesti.
- b) ...jokaisen tulisi tuntea säännöt hyvin.
- c) ...jokaisen tulisi tuntea pelimaailma hyvin.
- d) ...jokaisen tulisi osata ainakin pelin perussäännöt.
- e) ...jokaisen tulisi ainakin tuntea genre jota peli pyrkii emuloimaan.

f) ...vain yhden pelaajan täytyy tuntea säännöt kunnolla.

Seuraavassa kysymyksessä voit valita useamman kuin yhden vastauksen. Ympyröi vastaukset jotka tuntuvat sinulle relevanteilta.

Peli on parhaimmillaan, kun pelaajat panostavat erityisesti...

- a) ...hahmojensa mekaanisiin ominaisuuksiin ja taitoihin.
- b) ...hahmojensa taustatarinoihin.
- c) ...hahmojensa motivaatioihin ja näitä eteenpäin ajaviin olosuhteisiin.
- d) ...hahmojensa suhteisiin muihin hahmoihin (liittolaisina) ja/tai (vihollisina).
- e) ...taustatyöhön ja tutkimukseen esimerkiksi pelimaailman (tai meidän maailmamme) historiasta tai kulttuureista.

Huomioitavaa:

- Valikoi lista etukäteen peliisi sopivaksi: valitse vain tarpeellisilta tuntuvat kysymykset ja anna pelaajille valittavaksi niihin vain sellaisia vaihtoehtoja, joihin voit itse pelinjohtajana sitoutua tässä pelissä - jos pelisi idea vaatii pelaajahahmojen yhteistyötä, karsi muut vastausvaihtoehdot kokonaan pois.
- Voit myös käyttää kysymyslistaa kommunikoidaksesi suoraan millaista peliä haluat vetää: tällöin valitset vastausvaihtoehdot itse etukäteen.
- Samalla sivulla ei auta peliporukkaasi löytämään konsensusta jos ette sellaista halua löytää, eikä sitä ole tarkoitus käyttää erikseen täytettävänä kyselynä - se on tarkoitettu apuvälineeksi pelityylin sopimiseen yhdessä.

Kysymysten suomennos ja lyhennelmä: Tanja Kuusniemi, alkuperäinen tekijä Christopher Chinn: <https://bankuei.wordpress.com/2010/03/27/the-same-page-tool> Ohjetekstit on mukailnut Ruska Soanjärvi.

Lisää resursseja turvallisuudesta ja inklusiivisuudesta

Ropeconin häirinnänvastainen linjaus

<https://ropecon.fi/permanent/2021-hairinnan-vastainen-linjaus-fi.pdf>

Huomioi helposti ja Turvallisempaa larppausta -materiaalit

<https://turvallisempaa.wordpress.com/2018/07/22/huomioi-helposti/>

(Englanniksi) TTRPG Safety Toolkit

The TTRPG Safety Toolkit is a resource co-curated by Kienna Shaw and Lauren Bryant-Monk. The TTRPG Safety Toolkit is a compilation of safety tools that have been designed by members of the tabletop roleplaying games community for use by players and GMs at the table.

<https://t.co/gA6hV6VKqm>