

Turvaton pöytäroolipelaamista vuonna 2019 -kyselyraportti

Projektin perustiedot

Turvallisempaa pöytäroolipelaamista on Suomen roolipeliseura ry:n projekti. Projektin tärkein tavoite on kynnyksen madaltaminen turvamekaniikkojen käyttämiseen turvallisemman ilmapiirin luomiseksi pöytäroolipeliharrastukseen. Tätä tarkoitusta varten toinen tavoite on luoda helposti lähestyttävä ja mahdollisimman esteetön suomenkielinen materiaali turvakäytännöistä pöytäroolipelaamisessa. Jotta materiaali saataisiin parhaiten käyttöön pöytäroolipelaamisen kentälle, on kolmas tavoite lisätä tietoisuutta turvamekaniikkojen hyödyllisyydestä ja tarpeellisuudesta nykyisten sekä tulevien pöytäroolipelaajien ja -pelinjohtajien keskuudessa.

Kyselyn tiedot

Tämä kysely julkaistiin Ropeconissa heinäkuussa 2019 ja vastauslinkkiä jaettiin laajasti pöytäroolipeliharrastajien suosimissa medioissa mm. Roolipelaajien Suomi -Facebook-ryhmässä, Suomen roolipeliseura ry:n sähköpostilistalla, Noppatuurin striimissä ja Roolipelitiedotuksessa. Kyselyyn pyydettiin vastaamaan vain sellaisten tilanteiden perusteella, joissa vastaaja on itse ollut paikalla. Kokemuksia ei kuitenkaan pyydetty miltään tietyltä ajalta, vaan vastaajat saivat kertoa milloin tahansa harrastuksensa aikana tapahtuneista tilanteista. Näin ollen kyselyn tulosten perusteella ei voida arvioida, mihin suuntaan tilanne on kehittynyt.

Kyselyyn saatiin 131 vastausta, joista kaikki tulivat elokuuhun 2019 mennessä. Kyselyn otos on siis itsevalikoitunut, eikä sen ole tarkoitus olla kattava otos koko harrastajakunnasta.

Kyselyssä ja tässä raportissa termillä "pelaaja" tarkoitetaan kaikkia peliin osallistuvia, myös pelinjohtajaa.

Kysely ja vastaukset

Kyselyssä oli kaksi monivalintakysymystä ja kaksi avovastaus kysymystä. Monivalintakysymykset olivat pakollisia, avokysymyksiin sai vastata halutessaan. Lisäksi kysyimme muita vinkkejä ja huomioita projektille, mutta niitä ei käsitellä tässä raportissa.

Erilaisten turvattomien tilanteiden yleisyys

Kyselyn kaksi ensimmäistä kysymystä kartoittivat "rasti ruutuun" -tyylisesti kuinka monelle vastaajista oli tullut pöytäroolipelatessa vastaan epämiellyttäviä tilanteita ja mihin teemoihin ne liittyivät. Roolipelatessa usein haetaan jännitteitä ja epämukaviakin tunteita, mutta näissä kysymyksissä on kysytty nimenomaan sellaisia epämukavia tilanteita, jotka eivät ole pelaajan toivomia.

Yhteensä vastauksia näihin kysymyksiin saatiin 131. Epämiellyttäviä tilanteita pelimaailman ulkopuolella raportoi 82 vastaajista ja epämiellyttäviä kokemuksia pelin sisäpuolella raportoi 51 vastaajista. Vain kolmella vastaajista epämiellyttävät tilanteet rajoittuivat pelin sisäisiin (ingame) tapahtumiin. Yhteensä 46 vastaajaa ei raportoinut kummankaanlaisia epämiellyttäviä kokemuksia, sisältäen myös "en osaa sanoa" -vastaukset.

Ensimmäinen kysymys koski ihmisten välistä vuorovaikutusta pelimaailman ulkopuolella. Kysymyksen tarkka muoto oli: "*Oletko koskaan kokenut tai todistanut seuraavia tilanteita pöytäroolipelissä?*" Kuudesta teemavaihtoehdosta kolme oli selkeästi muita yleisempiä. Yleisimpiä epätoivottuja tilanteita, joita oli todistettu tapahtuneen muille olivat samat, kuin joita oli koettu itse:

- *Asiaton, halventava, loukkaava tai alentava puhe* (52)
- *Hahmon ja pelaajan sekaisin meneminen (esim. pelissä koettujen tunteiden vuotaminen pelin ulkopuolelle, pelaajien kiistojen siirtyminen peliin)* (48)
- *Pelaajan hahmostamääräisoikeuden ylikävely ilman sopimusta* (59)

Vähemmän mainintoja saivat vastausvaihtoehdot: *Pelaajan fyysisen koskemattomuuden rikkominen (ilman suostumista koskeminen, halaaminen, lyönnit jne.), Ei-toivottu seksuaalinen huomio pelaajien välillä (offgame)* ja

Ei-toivottu romanttinen huomio pelaajien välillä (offgame). Nämäkin teemat saivat kukin kuitenkin jopa kymmeniä mainintoja.

Toinen kysymys kartoitti puhtaasti pelimaailman sisällä tapahtuneita asioita. Pelisisällöistä riskialteimmaksi tämän kyselyn perusteella osoittautui seksuaalinen sisältö. Kauhun ja väkivaltaisen sisällön kanssa ongelmat olivat selvästi harvinaisempia, ja vastaajat mielsivät ne selvästi useammin ongelmallisiksi kanssapelaajille kuin itselleen.

Kyselyn vastausten perusteella yleisimmin itse liian epämukavaksi koettua oli *seksuaalinen pelisisältö* (23 vastaajaa). Muille pelaajille liian epämukavaksi pelisisällöksi koettiin *seksuaalinen toiminta* (21) ja *väkivalta* (21), sekä *kauhuelementit* (18).

Turvattomien tilanteiden kuvaukset

Saimme 55 vastausta avokysymykseen turvattomista pöytäroolipelitilanteista. Kysymyksen tarkka muoto oli: *"Voit kertoa tässä tarkemmin pöytäroolipelitilanteista, joissa et ole kokenut oloasi turvalliseksi. Voit kertoa myös todistamistasi toisille tapahtuneista tilanteista."* Avovastauksia analysoidessa erittelimme kysymykset pelimaailman sisällä (ingame) tapahtuneisiin ja pelin ulkopuolella (offgame) tapahtuneisiin tilanteisiin. Ilmiöt eivät tietenkään käytännössä ole toisistaan irrallisia, vaan pelaajien vuorovaikutus vaikuttaa pelin tapahtumiin ja toisin päin myös huomaamatta.

Vastauksissa toistuvia teemoja olivat pelin sisällä (ingame):

- Seksuaaliset teemat pakotettuna pelisisältönä
- Hahmojen in-game suhteet tekosyynä häiritsevälle toiminnalle
- Hahmojen välinen pahuus
- Railroadaus, ratakiskotus: hahmoilla ei mahdollisuuksia vaikuttaa tarinaan/juoneen
- Määräily in-gamessa off-game aseman perusteella
- Pelisopimuksen rikkominen
- Tahallinen shokeeraaminen

Vastauksissa toistuvat pelin ulkopuoliset (offgame) teemat:

- Pelaajan suuttuminen / maltin menettäminen
- Ei muisteta että hahmo ei ole sama tyyppi kuin sen pelaaja
- Pelimahdollisuuksien rajaaminen (esim. hahmoluokkien rajaaminen sukupuolen perusteella)
- Pelaajan vähättely naissukupuolen perusteella
- Muu syrjivä vitsailu (esim. homo-/transfobinen)
- Häiritsevä päihteidenkäyttö

Pelaajasopimuksen rikkominen tai erimielisyys siitä ovat isossa osassa vastauksissa kuvatuissa ongelmissa. Vaikka turvallisen tilan luominen ei ole pelkästään pelinjohtajan vastuulla, hänellä on erityinen valta pelin elementtejä valitessa vaikuttaa pelin tunnelmaan ja tapahtumiin. Vastauksissa kuvattiin tilanteita, joissa pelinjohtajan valinnat eivät olleet peliryhmälle sopivia, eikä pelinjohtaja kunnioittanut muiden pelaajien rajoja.

Vaikka kyselyssä ei kysytty vastaajien sukupuolta, moni kertoi sen avovastauksiin tilanteita kuvatessaan ja vastauksista kävi selväksi, että myös pöytäroolipeliympäristöissä naisiin kohdistuu selvästi miehiä enemmän sukupuoleen perustuvaa häirintää. Vastauksista ilmenee, että pelitilanteissa näkyy myös muita yhteiskunnassamme esiintyviä syrjiviä asenteita ja moni kuvatuista ongelmatilanteista kertoo melko selvästi avoimen keskustelukulttuurin puutteesta pelipöydässä.

Vastaajien käytössä olleet turvamekaniikat

Kyselyssä pyydettiin myös kertomaan, minkälaisia kokemuksia vastaajilla on ollut turvamekaniikkojen käytöstä pöytäroolipeleissä. Tähän kysymykseen saimme 82 vastausta. Vastauksissa ei juurikaan kerrottu kokemuksista, joten poimimme vastauksista tiedon siitä mitä mekaniikkoja vastaajat olivat käyttäneet.

Vastauksissa kuvatut turvamekaniikat:

- Turvasana
- Purku
- Lines & Veils
- X-kortti
- Keskustelu
- Pelin keskeytys / Open Door Policy / häivytytys
- Pelinjohtajalla erillinen kerrontaääni
- Kalibrointisysteemit
- 0-sessio
- Liikennevalot
- Anonyymi toistuva kysely

Vaikka monia turvamekaniikkoja mainittiin nimeltä, monissa vastauksissa korostettiin ettei formaaleja mekaniikkoja vastaajan peliporukoissa tarvittu. Näissä vastauksissa kuitenkin järjestään kuvailtiin sen kaltaista keskustelua, mitä esimerkiksi Lines & Veils -työkalun käyttö tuottaa. Tällainen tiedostamaton turvamekaniikkojen käyttö kertoo siitä, ettei turvallisuuskeskustelu, jota tämäkin raportti toivottavasti edistää, ole mikään uusi juttu. Turvamekaniikat ovat vain paremmin sanoitettuja ja tuotteistettuja kuin se mitä on monissa peliporukoissa tehty luonnollisesti jo pitkään. Vastauksista voi kuitenkin myös päätellä, ettei turvamekaniikkojen käyttöönotto yksistään takaa turvallisempaa tilaa, tai sitä että mekaniikkoja edes käytettäisiin.

Saimme myös vastauksia, joissa suoraan vastustettiin turvamekaniikkojen käyttöä. Turvamekaniikkoja vastustavissa vastauksissa yhteisenä teemana tuntui olevan oletus siitä, että näitä oltaisi pakottamassa kaikkiin pelipöytiin jostain ylemmästä asemasta käsin. Näissä vastauksissa näkyy pelko ulkoapäin tulevasta sanelusta. Kyse on kuitenkin vain siitä, että toiset harrastajat ovat kirjanneet ylös muiden tiedoksi heidän pelipöydässään ongelmia ratkaisseet käytänteet.

Yhteenveto ja johtopäätöksiä

Suurin osa kuvatuista turvattomista tilanteista oli samanlaisia kuin missä tahansa muussa sosiaalisessa ryhmäharrastuksessa. Vastauksia tulkitessamme keskityimme erityisesti pöytäroolipeliharrastukselle ominaisiin tilanteisiin.

Aineistomme perusteella ei voida luotettavasti arvioida kuinka yleisiä epämiellyttävät pelitilanteet tai muut ongelmat pöytäroolipeliharrastuksessa ovat, mutta selvää on, että niitä tapahtuu.

Kyselyssä 34 vastaajaa kertoivat todistaneensa pelimaailman ulkopuolisia (offgame) -ongelmia ilman pelin sisäisiä (ingame) ongelmia. Vain kolme vastaaja kertoi kohdanneensa pelkästään pelin sisäisiä (ingame) ongelmia. Tämän perusteella näyttää siltä, että jos ongelmia on pelin sisäpuolella, niitä todennäköisesti on myös pelin ulkopuolella.

Pelisisällöistä riskialteimmaksi tämän kyselyn perusteella osoittautui seksuaalinen sisältö. Kauhun ja väkivaltaisen sisällön kanssa ongelmat olivat selvästi harvinaisempia. Positiivista oli huomata, että väkivalta ei vastausten perusteella aiheuta epämiellyttäviä tilanteita kovin usein, vaikka se useimpiin pöytäroolipeleihin kuuluu olennaisena pelisisältönä. Sama pätee harvinaisempaan, mutta usein varovaisuutta herättävään kauhusisältöön. Tämä antaa aihetta uskoa, että tasapaino on löydettävissä myös muiden teemojen kohdalla.

Huomionarvoisia olivat myös ne muutamat avovastaukset, joissa ongelmien olemassaolo kiellettiin kokonaan. Osassa näistä vain todetaan, ettei mitään epämiellyttäviä tilanteita olla koskaan havaittu ja toisissa kuvataan ikäviä tilanteita kokeneet liian herkiksi, epänormaaleiksi tai hulluiksi. Monissa ongelmista kertovissa avovastauksissa myös kerrotaan kokemuksista, joissa ikävää kokemusta on koettu painaa villaisella tai kieltää. On tietenkin huolestuttavaa, että löytyy ihmisiä, jotka vaikuttavat kokevan harrastusta turvallisempaan ja inklusiivisempaan suuntaan vievän keskustelun jollain tavalla uhkana. Nämä vastaukset olivat kuitenkin vähemmistössä ja yleisesti pöytäroolipeliharrastajien

asenne turvamekaniikkohin vaikuttaa olevan nykyään utelias tai positiivinen, mikä näkyy myös muussa skenen aihetta käsittelevässä keskustelussa.

Lopuksi

Tämän kyselyn tarkoitus oli ensisijaisesti ohjata projektissa tehtävää työtä. Kyselyn tulosten julkaisemisen tarkoituksena on saada harrastajat tiedostamaan minkä tyyppisten asioiden kanssa voi syntyä ongelmia jos niitä ei osata käsitellä riittävällä kunnioituksella, avoimuudella ja herkkyydellä. Mikään aihe ei ole lähtökohtaisesti väärin tai vaarallinen, mutta kaikki pelaajat eivät halua käsitellä kaikkia aiheita ja näitä rajoja täytyy saada ilmaista matalalla kynnyksellä ja niitä tulee kunnioittaa.

Raportin kirjoittamiseen ovat osallistuneet Sami Kyllönen, Ruska Soanjärvi, Joni Mäkinen, Ronja Ohra-aho ja Petri Leinonen.

Turvallisempaa pöytäroolipelaamista -projektiin voi ottaa yhteyttä Suomen roolipeliseura ry:n kautta: <https://suomenroolipeliseura.fi/>