

# Gallup v 2.0

**Gallup oli viime numerossa ja vastaustulvan tyrehdyttyä analysoimme tässä hieman vastauksia.**

Yleisesti ottaen tämä galluppi meni teknisesti ottaen paremmin kuin edellinen, vastaukset olivat suurelta osin selkeitä ja informatiivisia eikä aikaa mennyt tuhattomasti erilaisten vastausluokien muodostamiseen.

Palautusprosentti oli hieman matalahko, joten monia hajanaisempia tuloksista ei voi pitää missään mielessä varmoina - esimerkiksi GURPSin aseman muiden pelien keskuudessa olisi kokenut kumman kohotuksen, jos olisin kerännyt omilta pelaajiltani gallupit.

Toisekseen joissakin kohdin lomake oli kai sitten epäergonominen, kun oikean paikan löytäminen vastaukselle tuotti suunnattomia vaikeuksia, sopivia ruutuja ei löytynyt tai kynä ei vain osunut niihin. Hämmästyttävintä yleisessä mielessä lie nee kuitenkin se, ettei kukaan ollut kirjoittanut lomakkeen tyhjällä kääntöpuolelle, vaikka muutama tilan vähyyttä valittikin... se oli kyllä ihan tarkoituksella vitivalkea se kääntöpuoli.

## Vastaaja

Monet olivat nimensäkin mukaan laittaneet, vaikkemme sitä kaivaneetkaan ja jokunen ujosteli ikäänsäkin. Vastaajien keski-ikäksi laskin 17,9 vuotta ja keskiaroksi pelikokemukseksi 4,7 vuotta. Vastaajista lähes kaikki eli 93,75% toimi ainakin joskus pelinjohtajana. Keskimääräinen liittymisvuosi oli 89,25.

Mitä tämä sanoo? Keski-ikä on noussut sitten viime gallupin muutamalla vuodella, mutta tärkeämpänä pidän sitä seikkaa, että lähes kaikki vastaajat ovat selvästi veteraaneja, sekä roolipelaajina, että SRP:n jäseninä. Missä kaikki uudet jäsenet ovat? *[Onko niitä? -Mx]*

## Pelit

Kaikenkaikkiaan 33 peliä sai jonkunmoista pelaajakuntaa liikkeelle, mutta vain seuraavat saivat mitään merkittäviä äänimääriä - suurin osa oli mainittu vain kerran.

Peli	Pisteet
MERP	7
CYBERPUNK 2020	5
RUNEQUEST	5
DUNGEONS&DRAGONS	5
AD&D	4
GURPS	4
CALL OF CTHULHU	4
WFRP	3

# Riimukiwi

Seuraava taulukko valaisee tämän kohdan vastauksia. Huomatkaa myös keskihajonta, mikä kasvaessaan osoittaa mielipiteen suurempaa hajontaa.

Ilmestymistiheyteen ollaan lähes universaalisti hieman nyreitä, mutta valitettavasti tämä on elämän realiteetteja vain - tuskin kukaan haluaisi Riippaa useammin, jos siinä olisi vastaavasti vähemmän sivuja...

Asiajutut olivat varsin suosittuja, mutta novellit jakoivat vastaukset aika tarkasti kahtia tuloksena lievä voitto vastustajille.

Mielenkiintoinen seikka on se, että korreloiko kuvituksen huonoksi mielletty taso siihen, että viime aikoina kuvia on tullut lähes tulvimalla, kun taas juttuja pidetään hyvinä eikä niin ollen omaa panna katsota tarpeelliseksi?

	Keskiarvo	Keskihajonta
ILMESTYMITIHEYS	2,875	0,599
SIVUMÄÄRÄ	3,4375	0,788
KANNET	3,25	0,968
ASIAJUTUT	4,25	0,75
NOVELLIT	2,8125	1,0135
KUVITUS	2,8125	0,726
TAITTO	3,625	0,484
SIVUKOKO (A5)	4,0	0,707

## Jutut

Suosituimmaksi jutuksi oli niin monta eri ehdotusta, ettei voittajaa voi julkis-

taa, vaikka HelPol saikin kaksi ääntä ja kaikki muut yhden...

Sen sijaan Kylmä Teräs voitti juttusarjojen suosituimmuuden huikealla 81,25% kannatuksella, ja seuraavana ollut Noviisin Nurkka laahasi vaivaisen 25% saaliillaan auttamatta perässä *[ei neropatiti,  $81,25+25 > 100$ , mutta tässä laskettiin ehdotusäänten osuutta kaikista mahdollisista, eikä suhteessa toisiin ehdotuksiin -Mx]*. Lisäksi hajaääniä keräsivät artikkelinimikkeet, joita minä en pystynyt yhdistämään mihinkään ikinä kirjoitettuun... Ja tiedoksi kaikille, että Kaalisoppa-artikkelit sisältävät metafyyristä pohdintaa elämän tarkoituksesta ja roolipelien osuudesta siinä.

## Pääkirjoitus

Pääkirjoitus oli 62,5% mielestä mielenkiintoinen ja 43,75% *[laskutapa kuten yllä -Mx]* mielestä ajankohtainen, kaikkien haukkumäänten saadessa vain triviaalia kannatusta *[Mieto, 12,5% ja muut senkin alle -Mx]*. Jotkut olivat lisän-



*Tulokset ja huonojen juttujen kohtalo*

neet omia vaihtoehtojaan kuten "Kivan terävä".

## Riimutaulu

Riimutaulun kyselykohta oli kenties huonosti laadittu, mutta toisaalta oli nimenomaan tarkoituksena saada selville epämiellyttäviä piirteitä. Silti 25% koki parhaaksi lisätä itse kyselyyn vaihtoehdon tyyliin "On se ihan hyvä". Kuka tietää, kuinka monta rastia moinen kohta olisi tuonut virallisena, sillä ainoastaan peliuutisten kaipuu ylsi samaan lukemaan SRP uutisten roikkuessa 12,5% luvullaan kakkosena ja muut auttamatta jäljessä. Tässä tosin tulkintavaikeuksia aiheutti vastaajien huon tähtäystaito ruutuihin, ylimääräisten kommenttien lisääminen ja vaihtoehtojen lisääminen sekä muokkaaminen. "Liikaa inside", "Rakastan kommentteja" "Lempipelini liian vanha" saivat kukin äänen, vaikkei niitä alunperin lomakkeessa ollutkaan...

### Osaatko laskea sataan?

Seuraavana piti jakaa 100% eri osaluille. Teimme tämän näin, sillä viimeksi kun pyysimme plussia ja miinuksia, kauheat miinukset keräsivät muun muassa Pendragon -artikkelit, joita oli ilmestynyt tasan nolla. Taulukosta valkeenee lisää:

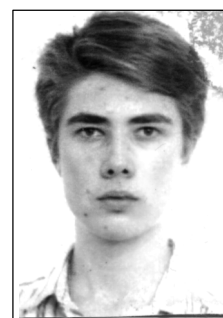
	Keskiarvo %	Keskihajonta %
SRP UUTISET	11,875	5,754
PELIUUTISET	12,0	5,419
ARVOSTELUT	12,375	4,768
NOVELLIT	9,6875	5,565
SEIKKAILUT	15,1875	9,112
POHDINTAJUTUT	19,53125	6,494
ASIAJUTUT	18,96875	7,028

Toisaalta samat sata prosenttia piti jakaa myös klassisten "aikakausien" kesken, ja tulokset olivat seuraavan taulukon mukaiset. Valitettavasti tässä jäi hieman liikaakin tulkinnanvaraa, etenkin jos puhutaan muista kuin fantasiapeleistä.

Yhdelle CyberPunk on SciFiä, toiselle modernia peliä. Joku oli lisännyt kauhun tyyliuunnaksi, mutta tähän asiaan pureuden seuraavassa Riipan kauhu-teemanumerossa.

	ka %	Hajonta %
FANTASIA	33,75	13,404
SCIFI	29,875	9,293
MODERNI/HIST.	12,1875	8,405
YLEIS	23,875	12,129

Kannattaa huomata hajonnan suuruus, vastaajat olivat selvästi jakautuneet kahteen leiriin. Toisekseen historiallisen pelin suosion puute johtuneen epäselvästi merkityksestä, sillä olihan yksi genren kulmakiviartikkeleista, "Kylmää Terästä", perin suosittu. Vaikka historiallinen lähestymistapa on realistinen lähestymistapa, asioiden vaikutusta pelimaailmaan tutkitaan perusteun siihen, miten ne vaikuttavat tai vaikuttivat todellisessa maailmassa.



*Ostaisitko tältä mieheltä käytetyn auton?*



# Osallistuminen

## Missä käyt?

Lieniköhän kysymys väärin formuloitu vai jossain muussa vika, mutta yleensä kysymykseen "kuinka usein?" vastauksen yksikkö on kertoja per aikayksikkö. No, kukaan ei näytä ajattelevan niin matemaattisesti kuin minä ja ensimmäiseen kysymyssarjaan tuli lähinnä vastauksena epämääräisiä suullisia ilmaisuja. Kuitenkin kävi selvästi esille vastausten jako kahtia niihin, jotka kävivät ja osallistuivat sekä niihin, jotka valittelivat asuvansa liian kaukana...

## Mitä teet?

Suoraan sanoen näiden vastausten katseleminen riipaisi sydänalaa - liian monessa paperissa oli liian pitkä rivi ykkösiä. No, joillekin täytynee siis tuoda kaikki hopealautasella, mutta erityisen masentava oli vastaus, jossa ei oltu mihinkään tyytyväisiä, muttei myöskään oltu valmiita tekemään mitään asian eteen. Alla taulukossa vastauksia:

	Ka	Hajonta
JAOSTON VETÄMINEN	2,75	1,199
KIRJOITTAMINEN & PIIRUSTAMINEN	3,84375	0,964
PELIN VETÄMINEN KUUKAUSITTAIN	1,96875	0,909
NIITÄMINEN JA MUU PIKKUNÄPRÄYS	2,3125	1,310
KOKOUKSEN JÄRJESTELY	3,0	1,275
PELIN VETÄMINEN KOKOUKSESSA	2,59375	1,314

## Asia numero uno

Kuten arvata saattoi, vanha kunnan RiimuKiwi rankkasi raskaan ykkösen aktiviteettitilistalla, ja kakkonenkin, tapahtumat, jäi pahasti. Lisää taulukkoa seuraa kuitenkin alla.

	Pisteet
RIIMUKIWI	12,583
PELI-ILLAT	3,710
TAPAHTUMAT	7,036
RETKET	2,487
HANKINNAT	2,901
KONTAKTIT	4,402
HYÖTYKAMA	4,369
KRÄÄSÄ	2,570



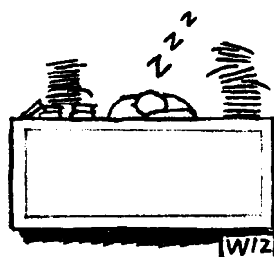
## Värväyspalkkio

Sekalaisesta vastausten kirjosta löytyi mielipidettä suuntaan jos toiseen, mutta lopulta tasan 50% oli myönteisellä kannalla 25% vastustaessa, loput jättivät vastaamatta tai olivat neutraaleja.

## Linjanveto

Gallupin pitämisestä ei ole mitään hyötyä, jos ei ole valmiutta ja halua toimia sen antamien viitteiden mukaan. Niinpä kerronkin nyt tässä SRP:n uusituista linjanvedoista gallup-tulosten valossa.

Ensimmäinen huomio ja tarkistus tulee itse RiimuKiween. Huolimatta siitä hienoisesta vastakohtaisuudesta, että kärjistetyksi ottaen kukaan ei halua lu-



kea novelleja, mutta kukaan ei myöskään lähetä mitään muuta, novellien suosio on kuitenkin sen verran hyvä, ettei niitä tyystin lopeteta. Tarkempaan laadunvalvontaan sen sijaan siirrytään. Kuvitus lieneekin kohentunut viime aikoina ihan kiitettävästijäsitäpyritäänylläpitämään.

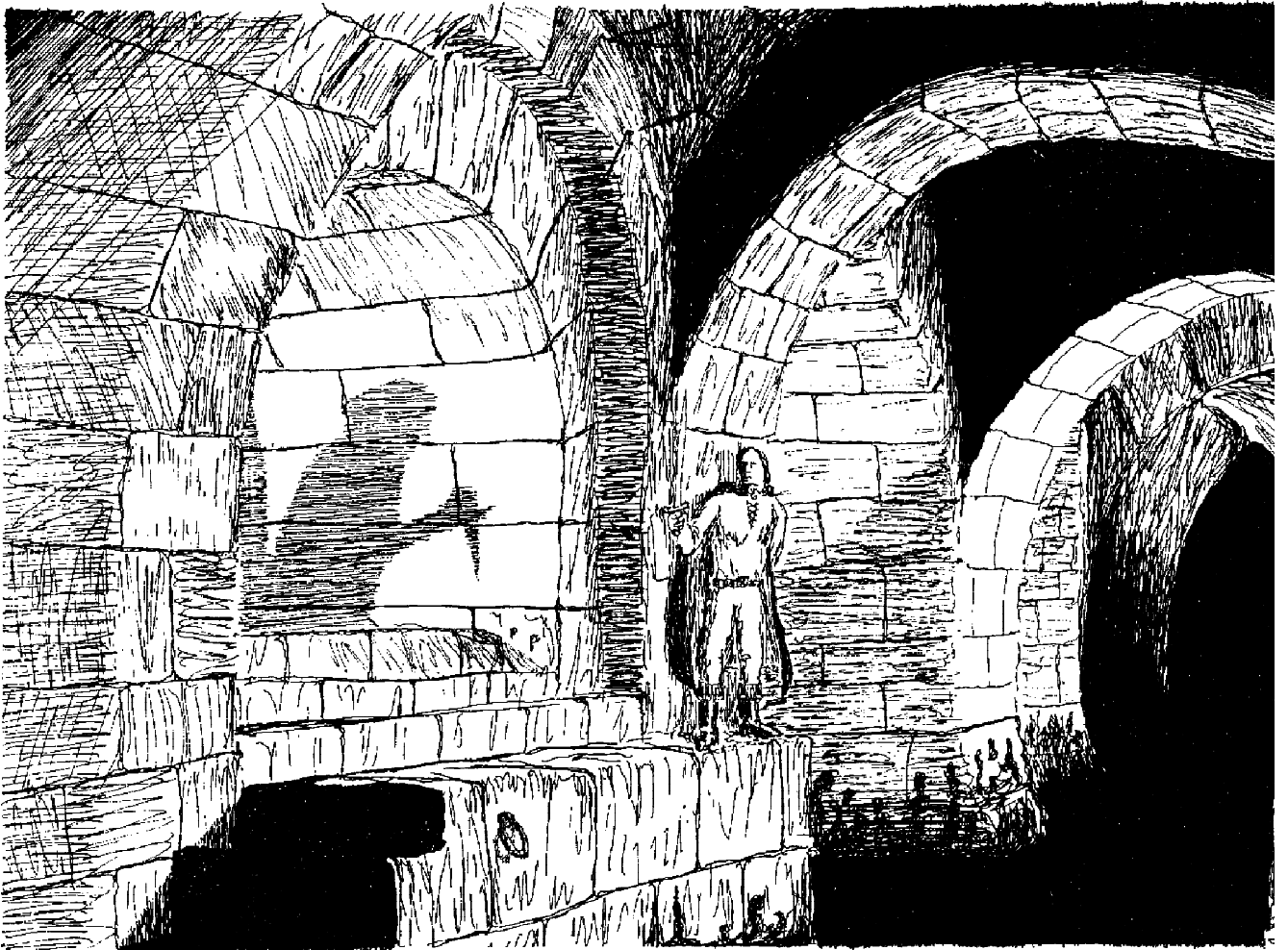
Kylmää Terästä jatketaan ja Noviisin Nurkan jatkomahdollisuuksia tarkastellaan. Pääkirjoitukseen lisättäneen sitten maustetta [*mites tämänkertainen kolah-ti? -Mx*].

Fantasia-aineistoa pyritään lisäämään ja seikkailujakin on luvassa, kunhan saamme laadukkaita sellaisia julkaistavaksi - mieluummin helposti sovitettavia, lyhyehköjä ja ytimekkäitä. Samoin uutisaineiston keruuta tehostetaan tavalla tai toisella ja muistakaa,

Riimutauluun saa toki lähettää omiakin uutisia, mikä etenkin paikallisjaostojen kannattaa ottaa huomioon. Asia- ja pohdintajuttujen vankka suosio takaa niiden esiintymisen jatkossakin.

Toimintapuolella Riippa säilyttää ykkösasemansa, mutta tapahtumiin yritetään panostaa enemmän, etenkin Helsingin ulkopuolella. Kaikki on kuitenkin kiinni aktiivisista paikallisista järjestäjistä, joita valitettavasti ei tunnu löytyvän... Lisää erilaista hyötykamaa pyritään järjestämään jakoon ja vanhat paremmin organisoitua. Sen sijaan esimerkiksi T-paita -projekti jätetään suosiolla pienemmälle huomiolle tärkeämpien asioiden tieltä.

Ennen kaikkea, lisää toimintaa.



*Kuvituksen taso on parantunut...*