

Frans Mäyrä
Muodonmuuttajien maat
Moniulotteinen roolipelikulttuuri

[luonnosversio; lopullinen artikkeli julkaistu vuonna 2003 SKS:n kustantamassa teoksessa
Kulttikirja – tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä, toim. Urpo Kovala & Tuija Saresma]

Koko maailma

On näyttämö, ja miehet, naiset kaikki

Siin' esiintyvät; kukin tulee, menee;

Jokaisell' eläissään on monta osaa...

– William Shakespeare, *Miten haluatte*

Johdannoksi seikkailuun

Tässä artikkelissa pyritään ymmärtämään roolipelejä ja niiden harrastukseen liittyvää roolipelikulttuuria erityisesti suhteessa aiempiin kulttuurimuotoihin, draamaan ja kirjallisuuteen. Toisaalta lähtökohdانا ovat myöhäismoderniin alakulttuurikehitykseen ja heimoutumiseen liittyvät ajatukset; roolipelikulttuuri ymmärretään tässä yhteydessä eräänä länsimaisena alakulttuurimuotona, jonka lähtökohdat ovat erilaisissa nuorisokulttuurin, fantasia- ja tieteiskirjallisuuden fanikulttuurien piirteissä sekä viihteen ja massakulttuurin tarjoamissa aineksissa. Yhtenäisen kulttuurinäkemysten tai -teorian sijaan artikkeli pyrkii hahmottamaan kulttuurisen toiminnan eri muotoja ja ulottuvuuksia moninaisuutta arvostaen.

Roolipelit ovat hyvin monimuotoinen alue ja sekä pelien historian että teorian kirjoitus ovat vasta ottamassa ensi askeliaan. Monimuotoisuus ja moniulotteisuus on haaste: miten rajata roolipelaamiseen liittyvä alue, millaisia teoreettisia ja terminologisia valintoja on syytä tehdä? Olen päätenyt (hajanaisuuden uhallakin) laajentamaan näkökulman pelistä pelituotteista tai seikkailuista laajemmaksi (ala)kulttuuriseksi katsaukseksi. Näin hahmottuva kokonaiskuva on väistämättä epätäydellinen ja joihinkin osa-alueisiin painottunut. Tässä artikkelissa keskitytään roolipelikulttuurin laajasta kentästä lähinnä perinteisiin roolipeleihin (”pöytäroolipelit”) ja pienemmässä määrin näytelmällisiin livepeleihin (”larpit”). Myös tietokoneilla pelattaviin roolipeleihin viitataan, mutta alueen laajuudesta ja erityisproblematiikasta johtuen se jää tässä artikkelissa pääosin syrjään. Käytetyt käsitteet ovat puolestaan peräisin sekä harrastajien omasta kielenkäytöstä (usein englanninkielisiä lainoja), taiteentutkimuksen terminologiasta ja sosiaalitieteistä. Kyse on yrityksestä havainnoida erästä myöhäismodernia alakulttuuria ja suhteuttaa sitä laajempiin tulkinnallisiin kehyksiin. Oma positioni on tässä sekä roolipeliharrastajan että interaktiivisen median kehitystä tarkastelevan kulttuurintutkijan; olen kokenut eri roolien tarjoaman ristivalotuksen tässä tapauksessa sangen hedelmälliseksi ja innostavaksi.

Fragmenttien parissa

Elämä on muuttumisleikki.

– Mainoslause, *Kauneus ja terveys* -lehti

Kulttuurin- ja kirjallisuudentutkimus kohtaa vuosituhannen vaihteen kulttuuri-ilmiöitä tarkastellessaan uudenlaisia haasteita. 1900-luku on ollut kiihtyvän kulttuurisen muutoksen aikaa: elämänmuodot ja muodit, työntekemisen tavat ja vapaa-ajan muodot ovat modernisaatiokehityksen myötä jakaantuneet ja lisääntyneet yhä kirjavammaksi erilaisten vaihtoehtojen tulvaksi. Kirjallisuus ei enää muovaa ja heijastele käsityksiä yhtenäisestä kansallisesta identiteetistä tai kollektiivisesta kokemuksesta siten kuin vaikkapa Väinö Linnan keskeiset työt 1950- ja 60-luvuilla. Suomalainen kirjallinen ja kulttuurinen maisema on yhä tiiviimmin sidoksissa maailmankulttuuriin; globalisoitumiskehitys merkitsee tavaroiden, ihmisten ja vaikutteiden (informaation) lakkaamatonta virtaa yli perinteisten kansallisten ja kulttuuristen rajojen ja tähän kytkeytyviä muutosprosesseja. Osin kysymys on ylikansallisen massakulttuurin tuotteiden ja niihin liittyvien käytäntöjen leviämisestä ja tätä kautta kulttuurisen samankaltaisuuden kasvusta, osin uudentyppisistä mahdollisuuksista kulttuurisen eriytymisen ja erilaisuuden lisääntymiseen. (Vrt. Featherstone 1991.)

Roolipelit ovat esimerkki nuoresta kulttuurimuodosta, joka on Yhdysvalloista kaupallisina tuotteina levitessään luettavissa ylikansalliseen populaari- tai massakulttuuriin. Samalla roolipelaaminen on kuitenkin toimintaa, joka vaatii merkittävää harrastajien panosta: se ei kovin hyvin sovellu passiiviseen kulutukseen. Huolimatta suhteellisesta menestyksestään nuorten parissa, roolipelit eivät ole myöskään nousseet valtavirtakulttuurin osaksi, vaan pysyneet alan harrastajien suppeammassa piirissä. Harrastuksen esittämät vaatimukset voivat osaltaan selittää tätä marginaalissa pysymistä, toisaalta roolipelien ala- ja nuorisokulttuurinen leima. Kutsun tässä yhteydessä roolipelikulttuuriksi erilaisten roolipelituotteiden, harrastajien aktiviteettien ja sosiaalisen verkostoitumisen muodostamaa monisäikeistä kokonaisuutta. Koska kyseessä on heterogeeninen ja epäyhtenäinen kenttä, voisi yhtä hyvin puhua myös monikossa roolipelikulttuureista.

Harrastajien alakulttuurin kohdalla ”kulttuuria” ei tulisi ymmärtää samoin kuin perinteisten yhtenäis- tai kansankulttuurien tapauksessa, missä yhteisön elämäntapa, arki ja juhla, sen jäsenten jakama maailmakuva arvoineen ja normeineen, rituaaleineen ja kertomuksineen olivat muodostamassa verrattain yhtenäistä ja kokonaisvaltaista kulttuurista kokonaisuutta. Modernit (tai myöhäismodernit) alakulttuurit toimivat ympäröivän yhteiskunnan rakenteissa, sen lisäulottuvuuksina, eivätkä siten muodosta samanlaisia sosiokulttuurisia kokonaisuuksia. Pääosin vapaa-ajan sfäärissä toimivat alakulttuurit tulisi erottaa erillisistä, yhteiskunnan tapaan järjestäytyneistä muodosteista (vrt. Fine 1983, 237; Abercrombie – Longhurst 1998, 135). Sosiologit kuten Zygmunt Bauman ja Michel Maffesoli ovat puhuneet kotipaikoista (*habitat*), kuvitteellisista yhteisöistä tai heimoista, jotka ovat luonteeltaan vapaaehtoisia ja tilapäisiä yhteenliittyviä. Tällaisessa sosiokulttuurisessa toiminnassa ei

ole selkeästi määriteltyä tai ennalta annettua yhteisöä pelisääntöineen, vaan yksilöt muodostavat kulloistenkin harrastustensa ja intressiensä perusteella löyhempiä tai tiiviimpiä verkostoja. Kollektiivinen identiteetti siirtyy syrjemmälle, sillä on lähinnä symbolista arvoa nomadisten toimijoiden oman identiteetin rakennuksen yhtenä ulottuvuutena. (Vrt. Bauman 1995; Maffesoli 1996.)

Roolipelaajat tarjoavat monessa mielessä erinomaisen kokeilukentän tämänkaltaisten myöhäismodernia yhteisöllisyyttä ja kulttuuria koskevien näkemysten havainnollistamiseen ja testaamiseen. Myöhäis- tai jälkimodernia kulttuuria itseään on lähestytty roolipelin termein: yhtenäisyydestä kuljetaan niin työssä kuin ihmissuhteissa epäyhtenäisempään, sirpaloituneempaan suuntaan. Ihmisillä on tässä muutoksen kentässä yhä enemmän erilaisia rooleja; lisäksi niitä reflektoidaan ja kokeillaan entistä avoimemmin ja leikillisemmin. Myös median rooli kannattaa ottaa huomioon. Mediavälitteinen julkisuus opastaa sen piirissä eläviä ja varttuvia ihmisiä hahmottamaan minuuden ja identiteetin kysymyksiä representaation termein (vrt. Abercrombie – Longhurst 1998, 74-75). Erityisesti julkisuuden henkilön huolellisesti rakennettu ”imago” kiteyttää mediatodellisuudessa hänen olemisensa ja merkityksensä (ks. Karvonen 1997; 1999), mutta samankaltainen tietoisuus minuudesta rakennettuna ja esiintuotavana pragmaattisen ja esteettisen itsetoteutuksen ulottuvuutena leimaa yhä voimakkaammin kaikkien meidän elämää. Mediaolemistamme analysoineet Nicholas Abercrombie ja Brian Longhurst (1998, 88) ovat väittäneet että elämme yleisemminkin narsistisessa yhteiskunnassa, missä ”ihmiset toimivat kuin heitä katseltaisiin, kuin he olisivat todellisen tai kuvitellun yleisön huomion kohteena”.

Viime aikojen menestyselokuvat osaltaan heijastelevat kiinnostusta identiteettien ja todellisuuden rakentamisen aihepiiriin (*Matrix, Truman Show, Dark City, eXistenZ, Being John Malkovich* ym.). Vanhempi sisäisyyden ja autenttisen minuuden etsintä on (ainakin osin) korvautumassa kokeilevalla ja leikittelevällä asenteella, jonka ainesosasia on jatkuva tietoisuus vaihtoehdoista, ja kiinnostus niiden tutkimiseen sekä tätä kautta vähemmän ehdoton sitoutuminen mihinkään yhteen positioon – kenties välttämätön seuraus elämisestä yhteiskunnassa, missä on oltava jatkuvasti valmiina muuttumaan tilanteen vaatimusten mukaan.

Roolipelien merkitystä ja suosiota voi lähestyä tämänkaltaisessa kehyksessä. Roolipelaaminen eroaa kuitenkin tästä laajemmasta sosiokulttuurisesta ilmiökentästä juuri koska se on roolipelaamista: ajanvietettä ja viihdettä, jota harrastetaan sen omien sääntöjen puitteissa. Voi spekuloida yleisen monikulttuurisen ja moniarvoisen ilmapiirin tarjoavan edellytyksiä sellaisen kulttuurimuodon kehittymiselle, missä keskeistä on leikkittely useilla erilaisilla maailmoilla, historioilla ja kulttuureilla erilaisine uskontoine ja elämänmuotoineen. Länsimaisen kulttuurin kehitykseen liittyvän ”postmodernin murroksen” ja roolipelien samanaikaisuus on omiaan vahvistamaan tällaista tulkintaa. Luon seuraavassa silmäyksen siihen taustaan, mistä roolipelien kehittäminen sai alkunsa.

Roolipelien juuret

Nykyisessä muodossaan roolipelit ovat usein hyvinkin lähellä draamaa, varsinkin improvisaatioteatteria. Niiden kehitys on kuitenkin ollut erillinen ja on johdettavissa 1700- ja 1800-lukujen sotapeleihin. Varsinaisia sotapelejä ovat puolestaan edeltäneet shakin kaltaiset lauta- ja strategiapelit, joiden historia on ainakin viiden vuosituhannen mittainen. (Avedon – Sutton-Smith 1971, 21, 70-75; Gislén 1999, 3.) Varhaiset sotapelit kehitettiin lähinnä modernin sodankäynnin tarpeisiin, upseerien kouluttamiseen strategiseen ajatteluun. Niissä pienoismallit merkitsivät erilaisia joukko-osastoja ja jalkaväkeä tai ratsuväkeä symboloivia malleja sai siirtää pelivuorolla eri matkoja. Myös maaston vaikutukset jne. tuli tietysti ottaa hyvässä simulaatiossa (todellisuuden mallinnuksessa) huomioon; säännöistä tulikin vähitellen äärimmäisen yksityiskohtaisia ja monimutkaisia. Toisaalta pelaamisessa oli oma viehätyksensä ja esimerkiksi kuuluisa tieteiskirjailija H.G. Wells julkaisi pienoissotaa varten sääntökirjansä *Little Wars* 1911; se sisälsi pelkistetyt säännöt joukkojen liikkeisiin, tulitukseen ja lähitaisteluun. Tykkitulta simuloitiin esimerkiksi vieterikäyttöisillä pienoistykeillä, jotka ampuivat tulitikkuja – miestappioita tapahtui kun lelusotilaat menivät tulituksessa nurin. (Costikyan 1994.)

Sota- ja strategiapelit sekä simulaatiot ovat säilyneet peruslähtökohdaltaan samoina ja niitä pelataan edelleen. Tietokone on tehnyt erilaisista simulaatioista entistä suoritumpia; tietokoneohjelma sopii monimutkaisten sääntöjen ja monien muuttujien hallintaan näppärästi. Varsinaiset roolipelit kehittyivät kuitenkin omaan suuntaansa. Tärkeä sysäys tuli kirjallisuuden puolelta. Varsinkin J.R.R. Tolkienin kultiteokseksi muodostunut fantasiaepos *Taru Sormusten Herrasta* (1954-55) oli keskeisenä herätteenantajana. Tolkien ei ollut tyytynyt vain laatimaan fantastista seikkailukertomusta, vaan hän oli laatinut oman maailmansa, Keski-Maan (Middle-Earth) kansoineen, kielineen, syntymyytteineen, historioineen ja legendoineen. *Sormusten Herra* vaikutti sen parissa kasvaneiden mielikuvituksen voimakkaasti: se tarjosi esimerkin siitä kuinka kunnianhimoisesti fantasiaa ja mielikuvitusta voi käytellä. Tolkien piirsi kuvitteellisen maailmansa karttoja ja kiinnitti paljon huomiota historiallisen ja myyttisen syvyysulottuvuuden rakentamiseen; vaikka fantasiasta onkin kysymys, Tolkienin Keski-Maa synnyttää lukemattomine yksityiskohtineen sisäisesti yhtenäisen ja todentuntoisen vaikutelman vaihtoehtotodellisuudesta. Roolipelaajat ovat omalla tavallaan jatkaneet tätä työtä.

Käännöksen sotapeleistä roolipeleihin sijoittuu 1960- ja 70-lukujen taitteeseen (Schick 1991, 17-20; Fine 1983, 13-15). Silloin Yhdysvalloissa tehtiin ensimmäiset kokeilut, missä

- a) joukko-osastojen sijaan pelaajat hallitsivat vain yhtä *roolihahmoa* (pelaajahahmo, Player Character, PC);
- b) yksi pelaajista otti pelinjohtajan roolin, joka tiesi pelattavasta *skenaariosta* (peliasetelmasta) taustatietoa ja joka pelasi pelaajahahmojen kohtaamia sivuhenkilöitä, vastustajia tai liittolaisia (Non-Player Character, NPC);
- c) pelisessioiden tapahtumat liittyivät toisiinsa vaihtoehtotodellisuudessa käytäväksi, *jatkuvajuoniseksi seikkailuksi*, kampanjaksi.

Siirtyminen joukko-osastoista yksittäisten hahmojen tai roolien pelaamiseen kannusti draamallisempaan asennoitumiseen. Pelaajat alkoivat *eläytyä* omaan pelihahmoonsa, suunnitella sille henkilöhistoriaa ja omia erityispiirteitä. Pelitilanteessa he saattoivat kuvailla tai jäljitellä oman hahmonsensa puhe- ja esiintymistapaa. Sotapeleistä periytyvät pelisäännöt keskittyivät edelleen taistelujen mallintamiseen, mutta periaatteessa pelaajien ja pelihahmojen toiminnalle ei ollut enää mitään rajoja. Pelihahmot olivat vapaita tekemään erilaisia asioita kuvitteellisessa maailmassa ja pelinjohtajan työnä oli ratkoa ongelmia ja kuvailla erilaisten toimintojen lopputuloksia sitä mukaa kun pelaajat etenivät seikkailussa.

Pelin tavoitteena ei pian enää ollut niinkään uskottava sotasimulaatio kuin tarinankerronta ja draama. Roolipeliä erottaa kuitenkin perinteisestä kirjallisuudesta tai teatterista selvemmin se, kuinka painopiste on voimakkaammin pelihahmon ja -maailman mahdollisuuksien tutkimisessa, ja vasta toissijaisesti ehyessä draamallisessa ”käsikirjoituksessa”. Pelaajien hahmolomakkeet sisältävät tyypillisesti numeroarvoja, jotka luonnehtivat pelihahmon fyysisiä ja henkisiä ominaisuuksia. Lisäksi pelaajalla voi olla käytettävissään hahmon henkilöhistoria ja listoja pelihahmon taidoista ja varusteista. Kaikki tämä on osaltaan ohjaamassa pelaajaa keskittymään hahmoonsa ja sen toimintamahdollisuuksiin erilaisten sosiaalisten tilanteiden ja arvoitusten ratkaisemisessa. Toisaalta haasteiden hahmottamiseen vaikuttaa myös se, kuinka pelaaja hahmottaa roolinsa pelattavan ”draaman” keskus- tai sivuhenkilönä. Pelaajan tietoisuus pelihahmostaan on moniulotteista, toisaalta mahdollisimman todelliseen henkilöön keskittyvää, toisaalta myös peliteknisen tason sisältävää. Pelihahmot ovat keskeisiä ja niiden yksityiskohtien suunnittelussa pelaaja ja pelinjohtaja tekevät yleensä yhteistyötä; kuitenkin myös niin pelinjohtajan kuin pelaajankin itsenäisesti kirjoittamia hahmoja on käytetty menestyksellä.

Pelinomaisuuden merkityksestä kertovat puolestaan satunnaisuuteen ja konfliktien mallinnukseen liittyvät nopanheitot (tai esimerkiksi kivi-paperi-sakset -leikit). Koska roolipelaamiselta yleensä kuitenkin puuttuu yksi ennalta määrätty tavoite, eikä siinä siten voi yksiselitteisesti ”voittaa” tai ”hävitä”, voi perustellusti myös kysyä, ovatko roolipelit käsitteen perinteisessä merkityksessä ”pelejä”. Toisinaan roolihahmojen surkea epäonnistuminen tehtävässään voi tuottaa hauskan tai muuten mieleenpainuvan pelikokemuksen. Roolipelien kehitys on tuottanut joukon erilaisia roolipelaamisen suuntauksia ja käytäntöjä, joista toiset ovat pelinomaisempia ja kilpailupainottuneita, toisten puolestaan painottaessa enemmän vaikkapa fiktiivistä maailmaa ja sen uskottavuutta, tai vuorovaikutusta ja tarinankerrontaa. Pelaajayhteisö on kehittänyt näitä painotuksia kuvaamaan kolmijakoisen erottelun, missä tarinan ensisijaisuuteen uskova (”Dramatist”), pelin haasteellisuutta pelaajien (eikä niinkään pelaajahahmojen) kannalta painottava (”Gamist”) sekä pelimaailman ja simuloitujen tapahtumien realismiin panostava pelityyli (”Simulationist”) ovat vakiintuneet omiksi kategorioikseen (Kim 1999).

Roolipelien popularisoimiselle *Dungeons&Dragons* -niminen pelituote (TSR, Inc.) oli käännteentekevä. E. Gary Gygax ja David L. Arneson tuottivat sen Gygaxin aiemman keskiaikaisiin taisteluihin keskittyneen *Chainmail*-sotapelin pohjalta. Chainmailissa yksi miniatyyri oli symboloinut

kymmentä sotilasta, mutta Gygax oli Tolkienin ja Robert E. Howardin Conan-tarinoiden ihailija ja hän päätti tuoda pelinsä näyttämölle eepiset sankarihahmot. Lisäksi Tolkienilta omaksuttiin erilaisten rotujen kirjo (puolituiset, kääpiöt, haltiat, peikot, örkit, lohikäärmeet jne.). Dave Arneson toi Dungeons&Dragonsiin puolestaan vuorovaikutteista tarinankerrontaa lähestyvän pelityylin ja jatkuvuuden; hänen pelinsä muodostivat jatkuvajuonellisia kokonaisuuksia, missä samat pelihahmot oppivat yhä paremmin toimimaan yhteistyössä ja tuntemaan seikkailujen näyttämönä toimivan pelimaailman salaisuuksia. (Schick 1991, 18-20, 138, 166; vrt. Gislén 1999, 3-4.) Käyttöön omaksuttiin kokemuspisteiden järjestelmä, minkä on myöhemmin kritisoitu vääristäneen roolipelaamista kulta-aarteiden, taika-aseiden ja hirviöiden tappamisen täyttämäksi ”pisteiden metsästykseksi”. Pelihahmot etenevät ”kokemustasolta” toiselle ja samalla voimistuvat: maagi hallitsee yhä mahtavampia loitsuja, soturi pystyy kohtaamaan yhä hurjempia hirviöitä, varas hiipii yhä äänettömämmin ja kiipeää pian pystysuoria seiniä. Selväräjaisille hahmoluokille ja kokemustasoille perustuvassa järjestelmässä voi olla melko vaativa tehtävä laatia sopivan haasteellisia seikkailuja näille kyvyiltään pian yli-inhimillisille pelihahmoille.

Alkuperäinen D&D julkaistiin 1974 ja vuonna 1978 sitä seurasi *Advanced Dungeons&Dragons*, yksityiskohtaisemmillä säännöillä ja laajoilla oheistuotteilla varustettu pelisysteemi, josta on tullut hyvin menestyksekkäs. Tärkeitä kilpailijoita on kuitenkin tukuittain. Esimerkkinä voi ottaa esiin Steve Perrinin ja Ray Turneyn *RuneQuestin* (Chaosium, Inc.). Se on esimerkki tasopohjaisen sijaan taitopohjaisesta pelisysteemistä. Arkki- tai stereotyypisten ”taistelija”, ”eränkävijä” tai ”maagi” - hahmoluokkien sijaan pelaaja saa näissä peleissä valita hahmolleen erilaisia taitoja ja luoda täten yksilöllisen ja omaleimaisen roolihahmon. Muita vaihtoehtoja TSR:n pelituotteille edustavat esimerkiksi White Wolfin *World of Darkness* -maailman pelit: *Vampire*, *Werewolf* ja *Changeling*. Näissä uudemmissa peleissä lähtökohtana ei ole perinteinen sankarit vastaan hirviöt -asetelma, vaan pelaaja pääsee omaksumaan itse ”hirviön” roolin ja heittäytymään niiden asuttamaan yömaailmaan. (Vrt. kauhukulttuurin yleinen, samansuuntainen kehitys; Mäyrä 1999.) Kauhupeleistä voi mainita lisäksi H.P. Lovecraftin tuotantoon perustuvan *Call of Cthulhun*, scifi-peleistä erityisesti *Cyberpunkin* ja *Shadowrunin*, joista jälkimmäinen yhdistää fantasiaa ja magiaa kyberpunkin high tech -maailmaan. Roger Zelazyn *Amber*-maailmaan perustuva roolipelisysteemi on puolestaan kiinnostava erikoistapaus: siinä ei käytetä lainkaan noppia, vaan pelkästään tarinankerrontaa. Koska pelaajien hahmot ovat lisäksi jumalten kaltaisia kyvyiltään ja voivat vaikkapa muovata todellisuutta tahtonsa mukaan, asettaa tämä vielä lisähaasteita pelaajalle seikkailun tarinankertojana.

LARP, *Live Action Role-Playing*, eli livepelaaminen kehittyi 1980-luvulla ilmeisesti rinnakkaisena evoluutiona useissa maissa samanaikaisesti. (Livepelissä pelaaja yleensä pukeutuu ja maskeeraa itsensä muistuttamaan pelihahmoaan ja improvisoi tämän puheita ja toimintoja pelin aikana.) Vuonna 1981 USAssa muodostettiin Interactive Fantasy Gaming Society (IFGS) ja 1982 Iso-Britanniassa järjestettiin ensimmäinen ”Treasure Trap”. Molemmissa oli kyse lineaarisien pelien järjestämisestä, missä pelaajat ovat osin yleisön asemassa, seuraamassa sarjaa etukäteen valmisteltuja kohtauksia. Tällainen livepelaaminen kytkeytyy toisaalta historian elävöittämisen traditioon, missä joukko ihmisiä

pukeutuu jonkin aikakauden asuihin ja – usein autenttisisessa ympäristössä – elää uudelleen jokin menneisyyden ”kuvaelman”. Toisaalta esikuvaa voi nähdä tarjonneen ”murhamysteeri” -tyylisten seuraleikkien, joita on harrastettu vuosisatoja; kaupallisessa muodossa niitä on järjestetty ainakin 1970-luvulta lähtien. (Costikyan 1994.)

Roolipelaamisen näkökulmasta ”freeform”-larppaamisen kehittyminen oli merkittävä askel. Ensimmäisiä kokeiluja tällä tyyllisuunnalla olivat Peter Quintonin Octocon-scifitapahtumassa (Canberrassa Australiassa) 1982 toteuttama peli ja ”Rekon-1”, Boskone vuonna 1983 Walt Freitagin ja Society for Interactive Literaturen järjestämä vuorovaikutteinen tai freeform LARP. Varsinkin Australiassa freeformista siitä on tullut vallitseva livepelaamisen muoto, samoin kuin Skandinaviassa (vuosi 1989 oli tärkeä aloitusvuosi niin Suomessa, Ruotsissa kuin Norjassa). (Chapman 1991-1993; Cowling 1990; Costikyan 1994; Solmukohta 2000.) Tässä pelityylessä pelinjärjestäjät tuottavat pelimaailmaa ja skenaariota kuvaavaa materiaalia, mikä postitetaan pelaajille etukäteen, samoin kuin hahmokuvaukset (joihin pelaajilla on usein sananvaltaa ja vaikutusmahdollisuuksia). Valmista käsikirjoitusta pelin kululle ei yleensä ole, vaan kaikki riippuu pelaajahahmojen toimista ja keskinäisestä vuorovaikutuksesta. Yleensä järjestäjät kuitenkin valmistelevat joitain dramaattisia käännteitä – vaikkapa yllättävän rosvojoukon hyökkäyksen – joissa järjestäjät avustajineen voivat itse esittää NPC-hahmoja. Myös skenaarion ja hahmojen kirjoituksessa yleensä pidetään silmällä tilanteen ”pelattavuutta” joten pelaajille voidaan tätä kautta antaa ohjeita ja vihjeitä, jotka puolestaan ohjaavat heidän hahmojensa toimintaa itse pelissä.

Livepelaamisen suhdetta perinteisiin roolipeleihin on pohdittu harrastajien parissa viime vuosina; toiset painottavat roolipeliulottuvuutta, sääntöjä ja strategista ajattelua – toisille puolestaan larppaaminen on ensisijaisesti kokeellinen teatterimuoto. Livepelaamisen yhteydet interaktiiviseen teatteriin ovat ilmeisiä, keskeisenä erottajana on kuitenkin yleisön puuttuminen. Kun perinteisen teatterin avantgardistit ovat pyrkineet sekoittamaan esiintyjien ja yleisön välistä rajaa esimerkiksi katuteatterin tai happening-taiteen keinoin, on livepelissä jokainen osallistuja sekä esiintyjä, fiktiivisen maailman henkilö, että oman ja muiden pelaajien esityksien ainoa yleisö. Periaatteessa roolipelata voi yksinkin – kyse on ennen kaikkea eläytymisestä ja imaginatiivisesta asenteesta, jonka roolipelaaja omaksuu. Käytännössä sosiaalinen tilanne, erityisen pelisession järjestäminen on tärkeä eläytyvän asenteen taustaehto. Perinteisen teatterin ”ulkoapäin” suuntautuvalla katseella roolipelin varsinainen idea ei avaudu. Teatteriesityksen kriteereillä mitattuna roolipelisessiot ovat auttamattoman hajanaisia ja sekavia sisäänpäin kääntyneen kuljeskelun ja päällekkäisten draamallisten huipennusten sillisalaatteja. Rinnakkaisia ilmiöitä voikin hakea esimerkiksi psykodraaman ja vuorovaikutteisten tarinateatterin muotojen suunnalta, missä prosessi on myös tärkeämpää kuin yleisön katseelle viimeistelty, esteettinen lopputulos. (Roolipelaamiseen pelaajien kokemuksessa liittyvien näkökulmien – näyttelijänomaisen, yleisönomaisen, kirjoittajan tai kokonaisuuden luojaan näkökulman ja hahmoon eläytymisestä syntyvän näkökulman – erottelusta ks. Kim 1999.)

Roolipelaamisen rakenteet

Roolipelaamisessa pitää erottaa toisistaan pelimateriaalit ja pelaaminen aktiviteettina – tämä ei periaatteessa tarvitse muuta kuin yhden (tai määritelmästä riippuen kaksi) improvisaatioon valmista osallistujaa. Harrastajien tuottamat tai kaupalliset pelituotteet toimivat sääntöineen ja mahdollisine maailmakuvauksineen ja skenaarioineen lähtökohtina pelaamiselle, mutta itse roolipeli on aineeton tapahtuma. Roolipelin olemisen tapaa onkin verrattu jazzimprovisaatioon tai tanssiesitykseen (Schick 1991, 15; vrt. Aarseth 1997, 158). Vaikka pelinjohtaja ja pelaajatkin olisivat samoja, ei itse peli koskaan toteudu kahta kertaa täysin samanlaisena.

Tarinankerronta ja draama luonnehtivat roolipelien kahta keskeistä perusolottuvuutta. Roolipeliseikkailun pohjana on yleensä tarina, jonka pelintekijä (usein pelinjohtaja itse) on suunnitellut. Perinteisessä tarinankerrontatilanteessa kuulijat ovat enimmäkseen passiivisia: kertoja voi improvisoida tarinaansa, mutta päävastuu tarinan etenemisestä on tarinankertojalla. Tässä muodossa tarinankerronta on ollut keskeinen perinnettä välittävä kulttuurimuoto ennen kuin kirjoitustaito ja kirjallisuus muuttivat tilanteen. Tarinankerrontaperinne elää yhä edelleen esimerkiksi Australiassa ja Indonesiassa. (Sheppard 1999; Ong 1982/1990.) Draaman perinteinen määritelmä Aristoteleen *Runousopista* lähtien on puolestaan ollut toiminta, tai toiminnan jäljittely. Molemmat ulottuvuudet, tarina ja toiminta, ovat roolipeleissä tärkeitä.

Roolipelaaminen perustuu vuorovaikutukselle: se on interaktiivinen kulttuurimuoto. Jokaisella pelaajalla on (tai ainakin tulisi olla) merkittävä rooli yhteisen tarinan etenemisessä ja yksityiskohdissa. Seikkailu, missä pelaajahahmojen valinnoilla ei ole mitään todellista merkitystä lopputulokseen, voi sinänsä sisältää dramaattista toimintaa ja olla viihdyttäväkin; se kuitenkin herkästi herättää pelaajien parissa protesteja ennalta määrätystä juonesta ja vain näennäisestä vuorovaikutuksesta. Roolipelit sijoittuvat siis täysin ennalta lukkoonlyödyn tarinankerronnan ja täysin improvisoidun toiminnan tai draaman välimaastoon. Janet Murray on verrannut formulan ja improvisaation suhdetta roolipeleissä aiempiin improvisatorisiin kulttuurimuotoihin: toisaalta runonlaulajien tapaan käyttää valmiita formuloita, lopputuloksen ollessa joka esityskerralla hieman erilainen, toisaalta *commedia dell'arte*n. Tässä renessanssiaikaan kukoistaneessa italialaisessa teatterimuodossa hyödynnettiin joukkoa karrikoituja vakiohahmoja, joiden keskinäistä toimintaa ohjasi valmiin käsikirjoituksen sijaan väljä skenaario, joka kertoo perustilanteen ja hahmojen välisen lähtötilanteen sen puitteissa, mutta jättää tilaa improvisaatiolle. (Murray 1999, 188, 235; vrt. Tuomola 1999.)

Toinen mahdollinen tapa jäsentää roolipelien luonnetta on käyttää syntyhistoriasta johdettua kolmikantamallia: 1) (fantasia)kirjallisuus, 2) strategiapelit ja 3) draama. Kaikki kolme ovat tarjonneet aineksia roolipelien kehittymiseen. Kirjallisuuden rooli on merkittävä, etenkin, jos ajatellaan roolipelien luonnetta epälineaarisenä, kuvitteellisessa maailmassa tapahtuvana tarinankerrontana ja vuorovaikutuksena. Kirjallisuustieteessä on tapana puhua avoimista ja suljetuista kertomuksista (mm. Eco 1989) ja laajemmassa mielessä haarautuvasta ja moniäänisestä tekstuaalisuudesta yksiäänisen ja yhtenäisen teoksen vastakohtana (Barthes 1993). Valmiin kertomuksen sijaan roolipelien yhteydessä kannattaa ennemminkin puhua ”skenaariosta”, pelin lähtökohdasta, joka voi siis olla avoin tai suljettu.

Tietokone-roolipelissä tällainen rajattu multilineaarisuus on yleensä suurin vapauden aste, mikä juonellisuuteen voidaan sisäänrakentaa. Sooloseikkailuina markkinoitavat ”seikkailupelikirjat” kuten Ian Livingstonen ja Steve Jacksonin *Velhovuoren aarre* (The Warlock of Firetop Mountain, 1982) toimivat myös tämänkaltaisen, valmistellusta jaksosta toiseen linkittyvän juonellisuuden varassa. Kun ihminen on pelinjohtajana, voidaan tarinaa kuitenkin lähteä myös tuottamaan täysin improvisoidusti (jos pelaajahahmot tekevätkin yllättäviä ratkaisuja eivätkä lainkaan tartu ”käsikirjoituksen” sisältämiin motivaattoreihin tai vihjeisiin).

Toisaalta myös pyrkimykset tuottaa täysin avoin, juoneton ja jopa fragmentoitunut narratiivi voivat päätyä melko lineaarisesti *juonellistettuun* pelitulkintaan. Pelimateriaalit, pelintekijän sisäänkirjoittamat elementit ovat kuitenkin vain lähtökohta sille pelitapahtumalle, missä pelaajien toimintojen kautta itse peli realisoituu – vrt. Roman Ingardenin, Wolfgang Iserin ja reseptioestetiikan ”konkretisaation” käsite. Juonellistaminen on käytännössä jatkuvasti havaittavissa oleva ilmiö – Peter Brooks (1984, 38-39) on puhunut juoneen kohdistuvasta kaipauksesta, meitä hallitsee ”narratiivinen halu”. Pyrimme ilmeisesti automaattisesti rakentamaan yhteyksiä satunnaistenkin merkkien, rinnakkaisten ilmiöiden tai toisiaan seuraavien elementtien välille. Roolipeliskenaarion jokaisen elementin ei siis tarvitse olla etukäteen linkitetty jokaiseen toiseen (suljettu skenaario); pelaajat kyllä väistämättä tuottavat yhteyksiä omien tulkintojensa kautta (avoin skenaario). Myös pelin jälkeinen loppuselvittely (*debrief*) tai pelihahmojen kokemuksia valottavat kronikat tai muu pelikokemuksen kerronnallistaminen voivat myös näytellä tärkeää roolia pelin konkretisaatiossa.

Keskeisiä peruskäsitteitä roolipelaamisen analysoinnille ovat siis: pelaaja, pelihahmo (roolihahmo), pelinjohtaja (ja/tai pelin suunnittelija), skenaario, pelimaailma ja pelitapahtuma. Analyysin voi kohdistaa erillisiin elementteihin, tai niiden välisiin suhteisiin, kuten metapeliin (pelaajien ja pelinjohtajan peliteknisten intressien taso), pelisopimukseen (peliryhmän toiminnan taustalta löytyvä, yleensä ääneenlausumaton sääntöjoukko) tai kampanjan ja sen pelihahmojen kehitykseen (saman jatkumonkaan pelit harvoin pysyvät tyyli- ja mekanikaaltaan ja pelilliseltä asenteeltaan pitkään samana).

Skenaario sisältää suunnitelman siitä, miten pelihahmojen ja pelimaailman suhde jäsenyy. Tyypillisesti sen lähtökohtana on jonkinlainen konflikti, haaste tai kohtaaminen. Koska roolipelaamisen tavoitteena on draamallinen toiminta ja vuorovaikutus, tarvitaan jonkinlaisia toiminnan *motivaattoreita*. Pelin suunnittelijan on käytännössä otettava huomioon sekä pelaajien motivoiminen, että pelihahmojen intressit (jotka ovat siis eri tasojen ilmiöitä). Perinteisten roolipeliskenaaroiden pohjalta usein löytyy esimerkiksi seuraavia perustilanteita:

- viaton osapuoli on uhattuna ja protagonistit (tyypillisesti ”seikkailijaseurue”) kutsutaan tai palkataan pelastajiksi;
- protagonistit joutuvat vaikeuksiin ja suorittamaan tehtävää pelastaakseen nahkansa;
- protagonisteille esitetään arvoitus, jonka ratkaiseminen motivoi toiminnan.

Skenaarioita tarkasteltaessa tulisi muistaa, että niitä ei ole yleensä tarkoitettu itsenäisiksi ja erillisiksi kokonaisuuksikseen, vaan pelitilanteessa käytettäväksi lähtökohdaksi. Pelien ja

tarinankerronnan suhdetta pohtinut Janet Murray (1999, 142) listaa seitsemän erilaista, pelien yksittäiselle protagonistille esittämää haastetta tai perusskenaariota. Hän nostaa kuitenkin myös esiin Vladimir Proppin aikoinaan ihmesatujen rakenteesta analysoiman kahdenkymmenen viiden olennaisen juonielementin (funktion) joukon ja useita muita tapoja jäsentää perinteisen tarinankerronnan säännönmukaisuutta (mt. 186, 195). Olennaista on, että roolipeleissä ja muussa interaktiivisessa tarinankerronnassa täytyy löytää toimiva tasapaino ennalta-arvattavien kaavojen ja ennakoimattoman improvisaation välillä. Tämä lienee myös keskeisiä syitä, miksi kaavamaiset kertomustyypit tarjoavat herkullisia lähtökohtia: niiden rakenteet muodostavat sääntöjoukon (tai sanaston ja kieliopin), jonka sekä pelaajat että pelinjohtajat jakavat. Pelissä tätä voidaan tarpeen mukaan hyödyntää tai rikkoa yllättävillä tavoilla. Pelin toimimiselle pelisopimuksen kunnioittaminen on kuitenkin tärkeää – tähän sisältyvät esimerkiksi ”reilun pelin” monivivahteiset vaatimukset.

Harrastajien omista juonaiheiden luetteloissa (ks. *Net Plots Book* -kokoelmat; Scadden 1994-2000) liikutaan konkreettisemmalla tasolla: arvostettuja juonia ovat varsinkin houkuttelevan ja haasteellisen lähtökohdan sisältävät skenaariot, joihin on sisäänkirjoitettu myös yllättävä käänne tai arvoitus, jonka paljastaminen asettaa lopussa tapahtumat uuteen valoon. Roolipeliskenaarion suunnittelun haasteita on luoda lähtökohta, joka sisältää riittävästi uskottavasti motivoivia toiminnan lähtökohtia kaikille pelihahmoille – sekä haasteita ja viihdettä pelaajille. Esimerkiksi romanssi on perinteisesti ollut draamassa suosittu tapahtumisen ja toiminnan lähtökohta, mutta jos tavoitteena on pelaajien hahmojen muodostaman seikkailijaryhmän tiivis yhteistoiminta (joka on tyypillisen roolipelisession peliteknisiä ja sosiaalisia vaatimuksia), on tätä vaikeahko käyttää. Avoimessa skenaariossa riittävän lähtökohdan voi hyvin tarjota vaikkapa vain kiinnostava miljöö, toiminnan houkutuksena toimii tämän tutkiminen. Sosiaalisen verkoston rakentaminen ja valtapeli ovat myös toistuvasti käytettyjä motivaattoreita, varsinkin livepeleissä. Yhdistettynä erilaisiin arvoituksiin, konflikteihin, romanttisiin jännitteisiin ja muihin haasteisiin on sosiaalinen vuorovaikutus antoisa osa roolipelaamista.

Fandom ja alakulttuurin yhteisöllisyys

Roolipeliharrastuksen kulttuurinen kenttä muuttuu jatkuvasti; esimerkiksi livepelit ovat tuoneet pelien pariin teatteriharrastajia ja sellaisia pelaajia, jotka eivät ole koskaan olleet perinteisten roolipelien kanssa tekemisissä. Haettaessa harrastuskentän alakulttuurisen luonteen kannalta keskeisiä piirteitä, kannattaa kuitenkin lähteä liikkeelle perinteisistä roolipeleistä ja erityisesti yhteyksistä *fandomiin*. Fandom on tässä yhteydessä yleisnimitys lähinnä Yhdysvalloissa kehittyneelle ”lajityyppikirjallisuuden” (erityisesti sci-fi ja fantasia) harrastajille ja harrastustoiminnalle.

Kulttuurintutkimuksella on ollut taipumus keskittyä alakulttuurien pintatason ”subversiivisiin” tai kapinallisiin muotoihin ja ulottuvuuksiin. Esimerkiksi Dick Hebdige käyttää *Subculture – the Meaning of Style* -teoksessaan analyysikohteina rastafarien, modien ja punkkarien vastakulttuurisia pyrkimyksiä – kuinka ne ovat ”symbolisen järjestyksen symbolisia haastajia” (Hebdige 1979/1991, 92). Tällaisten

esimerkkien kautta huomio suuntautuu erityisesti tyyliin tai ”asenteeseen” ja pukeutumiseen, millä tietyn alakulttuurin jäsenet pyrkivät erottautumaan valtakulttuurista ja luomaan ryhmäidentiteettiä. Sosiaalista maailmaa organisoivien koodien kyseenalaistaminen voi olla kuitenkin hienovireisempää kuin väkivallan, rajun kielenkäytön ja poikkeavan pukeutumisen kaltaiset ilmeiset ”rikkomukset”. Viime aikoina on alettu kiinnittää huomiota myös vaikkapa tv-sarjojen harrastajien, ”nörttien” tai tietokonehackerien kaltaisten, katukuvassa vähemmän värikkäiden ryhmien alakulttuurisuuteen. (Ks. esim. Bacon-Smith 1992; Levy 1984/1994; Segaller 1998.) Fine ja Kleinman (1979, 4-8) ovat kritisoineet perinteistä alakulttuuritutkimusta pyrkimyksestä esineellistää ja eristää alakulttuuri – todellisuus on usein alakulttuurien ”katutasolla” jatkuvassa rajojen sekoittumisen ja muutosten tilassa.

Perinteisten roolipelien harrastajilla on paljon yhteyksiä ja sekoittumista muiden ryhmien kanssa; monet roolipeliharrastajat ovat myös aktiivisia tietokoneiden ja tieteiskirjallisuuden harrastajia, tai ainakin joutuvat jossain vaiheessa näiden ilmiöiden kanssa tekemisiin. Kyseiset harrastukset näyttävät liittyvän toisiinsa monin tavoin. Viehätys kompleksisiin, sääntöpohjaisiin systeemeihin voi olla eräs yhdistävä tekijä, toinen puolestaan pääsy vaihtoehdoiseen todellisuuteen (myös tietokoneen käyttäjät hahmottavat toistuvasti koneen portina toiseen maailmaan; ks. esim. Benedikt 1991 ja Turkle 1995). Ensimmäinen vaihtoehdomaailmojen harrastajien alakulttuuri oli kuitenkin tieteiskirjallisuuteen keskittynyt fandom.

Hugo Gernsback käytti *Amazing Stories* -lehdessään vuonna 1926 innokkaista alan harrastajista nimitystä ”Scientifiction Fans”. Seikkailut oudoille seuduille, toisille taivaankappaleille ja muut fantasiat olivat kuitenkin saaneet innokkaita lukijoita ja keräilijöitä jo antiikin aikoina. Fantastisten matkakertomusten ja myöhemmin tieteiskirjallisuuden viehätysvoiman perustana on kirjava ja moniulotteinen yhdistelmä seikkailuja, filosofisia pohdintoja, satiirista huumoria, petoja ja hirviöitä, utopioita ja dystopioita. Ne ovat ajattelevan ja mielikuvitusriikkaan lukijan viihdettä.

Harrastajakenttä oli aluksi yksittäisten toimijoiden varassa: C. A. Brandtin kaltaiset vuosisadan alun fanit pyrkivät keräämään omiin kokoelmiinsa kaiken alalta julkaistavan materiaalin. Yksittäisten harrastajien keskinäisen kirjeenvaihdon rinnalle kehittyivät *Amazing*-tyyppiset lehdet laajoine kirjepalstoineen. Toimittajien, kirjoittajien ja fanien välinen vuorovaikutus oli tiivistä; usein kirjailijat ja toimittajat värvättiin ammattiinsa faniaktiivien joukosta. 1929 perustettiin ensimmäinen varsinainen harrastajia yhdistävä kerho (Science Correspondence Club) ja 1936 pidettiin ensimmäinen ”virallinen” harrastajatapaaminen (The First Science Fiction Convention, Philadelphia; fanikenttä arvioitiin tuolloin kokonaisuudessaan noin sadan aktiiviharrastajan laajuiseksi). (Moskowitz 1994; Madle 1994.) Alakulttuurin muodostumiselle kyseisen ryhmän vuorovaikutus (tapaamiset, kirjeenvaihto, omat julkaisut) on olennaista (vrt. Fine – Kleinman 1979, 5).

Myöhemmin fandom on laajentunut ja pirstaloitunut. Yhdysvaltojen eri vuosikymmenien, luonteeltaan erilaisten ”fandom-sukupolvien” rinnalle ovat toisen maailmansodan jälkeen syntyneet eri maiden kansalliset fandom-alakulttuurit, sekä erilaiset ala-alakulttuurit kuten Star Trek -tv-sarjan fanien trekkie-kenttä. Roolipelaajat voi sijoittaa yhdeksi tällaiseksi laajemman alakulttuurisen fandom-kentän haarautumaksi; usein roolipeliharrastus on löytänyt ensin jalansijaa scifin ja

fantasiaharrastuksen valtavirrasta ja eriytynyt sitten, omine julkaisuineen ja tapahtumineen. Näin myös Suomessa: USA:ssa vaihto-oppilaana roolipeleihin tutustunut Lauri Tudeer (1996, 50) aloitti pelituotteiden kaupallisen markkinoinnin Suomessa juuri scifi-lehtien kautta. Myöhemmin roolipelaajat ovat eriytyneet scifi-fandomista ja perustaneet omia kerhojaan (mm. korkeakoulujen roolipelikerhot Alter Ego, ORC, Excalibur, TYR, jne.), julkaisujaan (Magus, Claymore, Larppaaja) ja vuosittaisia tapahtumiaan (Ropecon, Solmukohta).

Roolipelialakulttuuri on perinyt fandom-kentän aiemmista vaiheista tieteis- ja fantasiakirjallisuusharrastuksen lisäksi eräitä alakulttuurisuuteen liittyviä yleisempiä piirteitä. Oman ja itsenäisen toimijuuden korostus on fandomille tyypillistä ja alakulttuurin olemassaolo ylipäätään on riippuvaista harrastajien toiminnasta; alakulttuurilla ei ole valtakulttuurin tapaan virallisia instituutioita, jotka takaisivat sen jatkuvuuden. Äkillinen muodonmuutos, häilyvyys ja kulttuurinen hajanaisuus ovatkin sen sisältämän vapauden ja välillä kiihkeän toiminnan kääntöpuolia. Kuten Robert Coulson (1994, 13) on kirjoittanut, fandom ei ole monoliittinen yhteisö, vaan osittain toistensa kanssa limittyvien ystäväpiirien jatkumo: yksittäiset ihmiset voivat toimia ”siltoina” ja yhdistää muuten erillisiä ryhmittymiä toisiinsa. Alakulttuurit alkavat ryhmäkulttuureista, mutta niiden perusluonteeseen kuuluvat lähiryhmiä yhdistävät ”heikot sidokset” (*weak ties*), painottavat Fine ja Kleinman (1979, 9-10).

Fandom käy myös jatkuvaa keskustelua omasta luonteestaan. Kirjeenvaihdossa ja fanzineissa (fanien julkaisuissa) on vuosikymmeniä puitu esimerkiksi kiistaa siitä, ovatko fanit jossain määrin oma, poikkeuksellisten ihmisten ryhmänsä, vai onko ajatusleikkien ja vaihtoehtoisten maailmojen parissa puuhailu vain harrastus muiden joukossa, verrattavissa vaikkapa postimerkkeilyyn. (Leikkimieliset lyhenteet FIAWOL, ”Fandom Is A Way of Life” ja FIJAGDH, ”Fandom Is Just A Goddamned Hobby” ovat fanikulttuurin omat termit näille kiisteleville näkemyksille; vrt. Coulson 1994, Sanders & Brown 1994.) Tämä kiistely ei ehkä lopulta niinkään tähtää yksimielisyyteen tai lopulliseen totuuteen fandomin luonteesta, vaan yhteisön lisääntyvään itsetiedostukseen. Fandomin piirissä ollaan tietoisia sen sisäisestä rakentumisesta; BNF (”Big Name Fan”) on fanikulttuurin piirissä keskeisessä asemassa ja muutenkin erilaisia ”eliittejä” ja ”sisäpiirejä” muodostuu fandomin yleensä hyvinkin suvaitsevaisen ja demokraattisen hengen vastapainoksi. Joillekin ihmisille fandom voi tarjota kulttuurisen pirstoutumisen keskellä ”henkisen kodin” ja portin samanhenkisten yhteisöön.

Roolipelaajat ja roolipelaamisen käytännöt

Perinteinen roolipelaaminen voi sekin vallata elämän hyvin kokonaisvaltaisesti, varsinkin osana kaikkia siihen suoraan tai epäsuorasti liittyviä aktiviteetteja. Tällaisia voivat olla varsinaisen pelaamisen tai pelinjohtamisen lisäksi pelien suunnittelu; pelituotteisiin (sääntökirjoihin ja kaupallisiin peliskenaarioihin) perehtyminen ja niiden keräily; miniatyyrihahmojen harrastus; sota- ja strategiapelit; erilaiset muut pelit, kuten roolipeleihin väljästi liittyvät lauta- tai korttipelit (ja näiden keräily); tietokonepelit, on-line -roolipelaaminen ja nettiharrastus; roolipeleistä kirjoittaminen joko

perinteisiin fanzine-julkaisuihin tai nettiin (uutisryhmät, postilistat, kerhojen tai yksittäisten fanien ylläpitämät kotisivut); roolipeleihin liittyvän tieteis-, fantasia- tai kauhukirjallisuuden harrastus; harrastajakirjoittaminen, esimerkiksi pelihahmojen elämäntarinoiden tai muistelmien, koettujen seikkailujen kronikoiminen, jne. Lisäksi tarjolla on erilaisten roolipelikerhojen toimintaan mukaan meneminen ja tätä kautta vielä paljon lisääktiviteettia kokouksineen, järjestön toimintaan liittyvine tapahtumineen ja laajempine yhteistyöhankkeineen. Opintojen, työn ja perhe-elämän vaatimusten sovittaminen mukaan päiväjärjestykseen voi tässä vaiheessa olla jo ongelmallista: elämä on lähinnä roolipelaamista tai muuta toimintaa alakulttuurin piirissä.

Kannattaa kuitenkin muistaa, että kaikista harrastajista ei tule tällaisia, hyvin kokonaisvaltaisesti harrastukselleen omistautuneita ”elämäntaparoolipelaajia”. Rakaskin harrastus on yleensä vain viikonlopun viihdykettä, vanhemmille harrastajille pelikertojen välillä voi mennä paljonkin aikaa. Yhteys alakulttuuriin ei kuitenkaan välttämättä katkea. Jo scifi-fandomin yhteydessä havaittiin, että vaikka harrastaja lakkaisi lukemasta itse tieteiskirjallisuutta, jäi hän usein fandom-kentän piiriin. Selitykseksi yleensä mainitaan sosiaaliset syyt: alakulttuuri koetaan suvaitsevaiseksi ja innostavaksi yhteisölliseksi verkostoksi. Tämä ei kuitenkaan merkitse, etteikö valtakamppailu, henkilöistiriidat ja koulukuntaistuminen olisi yhtä lailla scifi- tai roolipelialakulttuurien todellisuutta.

Suomalaisessa roolipelialakulttuurissa varsinkin livepelaajat ovat heränneet käymään keskustelua harrastuksensa sosiaalisesta ulottuvuudesta. Livepelaamisen yhteisöllinen luonne on omiaan kannustamaan tähän; esimerkiksi Hebdigen alakulttuureihin liittämät tyylin ja pukeutumisen kysymykset ovat pinnalla toisinaan pelien ulkopuolellakin keskiaikaisesti tai tummaan vampyyri-goottityyliin pukeutuvien larppaajien parissa (keskiaikaharrastajien tai goottien laajemmat alakulttuuriverkostot tukevat tässä kollektiivisen identiteetin rakennusta). Perinteiset roolipelaajat eivät välttämättä erotu mitenkään ulkoisesti: kyse on voittopuolisesti nuorista pojista tai miehistä, jotka voivat harrastaa roolipelien lisäksi esimerkiksi kirjallisuutta, tietokoneita ja tummanpuhuvaa rockmusiikkia. Livepeliharrastuksen myötä roolipelikenttään on tullut mukaan aiempaa enemmän naisia, mikä on ollut omiaan muuttamaan ”poikakerhojen” luonnetta. Toisinaan livepeleissä on jo naisenemmistö. Myös feministiset kysymyksenasettelut esimerkiksi pelien taistelukeskeisyydestä tai naisrooleihin liittyvistä ennakoasetelmista ovat nousseet alakulttuurissa jatkuvasti näkyvämmän pohdinnan kohteeksi. (Sen sijaan yhdysvaltalaisen 70-luvun lopun roolipelialakulttuurin analyysissään Gary Alan Fine raportoi suoranaisesti naisvihamielisydestä; ks. Fine 1983, 62-71; vrt. Gislén 1999, 8-10.)

Kehitystä voisi Suomen osalta luokitella karkeasti kahteen roolipelaamisen vuosikymmeneen: 80-luku oli tässä jaottelussa perinteisten roolipelien harrastuksen leviämisen, kukoistuksen ja harrastuksen vakiintumisen aikaa. Erilaisia uusia aihepiirejä ja pelisysteemejä kehitettiin ja kokeiltiin innokkaasti. Harrastajien käymät keskustelut olivat usein taipuvaisia keskittymään etenkin sääntötekniisiin yksityiskohtiin ja kiistoihin eri pelisysteemien paremmuudesta. 90-luku puolestaan merkitsi livepelien astumista harrastuskentälle. Livepelien tekijöitä ja pelaajia tuli perinteisten roolipelien parista, mutta pian myös aivan uusi harrastajasukupolvi löysi tiensä livepeleihin. Sosiaaliset taidot nousivat

sääntötekniikkaa tärkeämmäksi ja esimerkiksi fyysiset taidot (kyky näyttäviin taisteluesityksiin), kädentaidot (pukujen ja varusteiden valmistus) ja vaikkapa tanssitaidot alkoivat merkitä paljon. Livepelien järjestäjät tulivat peli peliltä kunnianhimoisemmiksi ja pelien puitteisiin satsattiin yhä enemmän, mikä merkitsi mittavia taloudellisia ja organisatorisia panostuksia. Keski-ikäisille haettiin linnamaiset puitteet, teräsaseet ja haarniskat; scifipelit puolestaan toivat pelitilaan modernia tietotekniikkaa. Pelkästään pelin ruokahuollon ja turvallisuuden takaamiseksi tarvittiin koko joukko osaavia ihmisiä.

Livepelit ovat upeine pukuineen ja puitteineen näyttäviä tapahtumia ja varsinkin mediassa roolipelaaminen yleensä samastetaan nykyään juuri larppaamiseen. Livepelaajien ja perinteisten roolipelaajien suhde onkin samalla sekä läheinen että jännitteinen; toisaalta molemmat ryhmät ovat tietoisia että kyse on käytännön luonteeltaan sangen erilaisista harrastuksista, toisaalta joukossa on sekä molempien parissa viihtyviä, että vain toiseen suuntaukseen erikoistuneita pelaajia. Vastakkaisuuden voi kärjistää toisaalta niihin perinteisiin roolipelaajiin, jotka suhtautuvat larppaajiin vähemmän kiinnostavana teinilaumana, toisaalta niihin livepelaajiin, jotka haluavat erottaa larppaamisen täysin roolipeleistä ja korostavat edellisen luonnetta kokeilevana teatterina ja taidemuotona. Pääosin pelisuuntausten rinnakkaiselo sujuu kuitenkin suuremmin sotimatta ja jopa hedelmällisen vuorovaikutuksen hengessä. Jakolinjoja ja jännitteitä on halutessa mahdollista löytää myös kummankin ryhmän sisältä. Larppaajat keskustelevat ”eliittipeleistä”, joihin kutsutaan vain parhaat (innovatiivisimmat, esiintymiskykyisimmät) pelaajat. Myös perinteisten roolipelien parissa peliryhmän muodostuminen on tärkeä prosessi, missä pelinjohtajalla on paljon sananvaltaa. Samanhenkisten yhteisön muodostaminen tapahtuu kuitenkin huomaamattomammin tyypillisesti neljästä kahdeksaan hengen ”pöytäpeliporukassa” kuin livepeleissä, missä pelaajarooleja voi olla kymmeniä, poikkeustapauksissa jopa satoja.

Muodonmuuttajien maat

You'll think we're so mysterious – don't take us all too serious.

Be original and remember that – what we do – is what you just can't do...

– Aqua, ”Cartoon Heroes”

Roolipeliharrastus vaatii usein harrastajaltaan huomattavasti aikaa ja vaivaa – miksi se sitten vetää jatkuvasti uusia sukupolvia puoleensa, mitä harrastajat siitä saavat? Tässä artikkelissa on hipaistu useita mahdollisia suuntia, mistä selityksiä voi lähteä etsimään. Roolipelaamisen käytäntöjä on paljon erilaisia ja harrastuskentän laajentuminen kokonaiseksi alakulttuuriseksi verkostoksi tekee yhden vastauksen antamisen mahdottomaksi. Varhaisteini-ikäisten poikien peliporukka pelaa todennäköisesti eri asenteella ja liittää harrastukseensa erilaisia oheistoimintoja kuin vaikkapa parikymppisten opiskelijoiden tai jo työelämään siirtyneiden harrastajien muodostama yhteisö. Taustalta on kuitenkin

mahdollista hahmottaa roolipelaamisen ydinalue, joka tulee tulkituksi eri tavoin erilaisissa alakulttuurisissa konteksteissa.

Janice Radway (1984, 90) on eritellyt romanttisten lukemistojen kuluttajien tapaa ymmärtää harrastukseensa liittyvää eskapismia: toisaalta tarinaan uppoutuminen merkitsee heille nykyhetkestä irtautumista, toisaalta sitä vallan ja vapauden tunnetta, mikä seuraa omasta itsestä ja elämästä eroavaan päähenkilöön ja tilanteeseen samastumisesta. Roolipeleihin toisinaan kohdistetut pelot ”liiallisesta” eläytymisestä ja oman minän kadottamisesta ovat roolipelaajien oman kokemuksen mukaan vähintäänkin liioiteltuja; roolihahmon elävöittäminen siihen pisteeseen, että sen voi kokea uskottavana ja monivaihteisena persoonallisuutena, vaatii määrätietoista ponnistelua ja siltikin ”hahmosta putoamisen” vaara on jatkuvasti läsnä. Romanssien lukijoiden tapaan roolipeliharrastajat ovat kuitenkin saaneet kosketuksen normaalisti kätköön jääviin mahdollisuuksiin, siihen vapauden ja voiman tunteeseen, joka luovaan toimintaan liittyy. Janet Murrayn (1999, 110) tapaan kannattaa muistuttaa, että eläytyvä mielikuvitus ei vaadi vain ”epäuskosta pidättäytymistä” kuten Coleridgen perinteinen määritelmä kuuluu, vaan aktiivista toimintaa. Syntyvä elämys on aina harrastajan oma voitto ja luomus, parhaimmillaan useiden ihmisten yhteistyössä synnyttämä lumous.

Abercrombie ja Longhurst (1998, 75) käsittävät modernin elämän median muovaamaksi olemiseksi, mitä speaktaakeli ja narsismi jäsentävät perustavalla tavalla. Roolipeliharrastuksen moni-ilmeinen kenttä tarjoaa mahdollisuuksia minuudella leikittelyyn ja sen mahdollisuuksien kartoittamiseen, vaihtoehtoisten rooli- ja käyttäytymismallien testaukseen, muutokseen ja epävarmuuteen liittyvän ahdistuksen ja voiman tunteiden ilmaisuun ja käsittelyyn, sosiaaliseen hauskanpitoon ja monien luovien, älyllisten ja käsityötaitojen harjoittamiseen. Harrastajien ja alakulttuurin itsensä kannalta tulevat vuodet ovat kiinnostavia, koska ne näyttävät kuinka uusiutumiskykyisenä ja mielekkäänä toimintana varttuvat harrastajat jatkossa roolipelaamisen näkevät. Eräs kehityskulku on kokeneiden harrastajien suuntautuminen kaupalliseen seikkailupelien järjestämiseen tai taiteelliseen yhteistyöhön erilaisten vakiintuneiden kulttuuritahojen (teatteri, televisio) kanssa. Pelikulttuurin sisäisen eriytymisen voisi odottaa jatkuvan edelleen, erilaisten ryhmien tiedostaessa ja artikuloidessa yhä selvemmin omia tarpeitaan ja omaa käsitystään siitä, mitä roolipelaamisella heidän tulkintansa mukaan tarkoitetaan. (Vrt. Fatland – Wingård 1999; Pohjola 2000; Harviainen 2000.) Roolipelien monitahoisuus tekee niistä myös kiehtovan tutkimuskohteen ja voi vain toivoa jatkossa eri tieteenalojen aktiivisesti lähestyvän tätä ilmiökenttää. Yliopistojen ja korkeakoulujen piirissä harrastus on ollut vilkasta jo pitkään; viime vuosina myös Suomessa aiheesta on herätty tekemään opinnäytetöitä. Roolipelaamisen ja pelikulttuurien analyysillä voisi olla laajemminkin annettavaa myöhäismodernin kulttuurimme kehityksestä käytävään keskusteluun.

Kiitokset kommentaistoista ja muusta avusta erityisesti seuraaville: Aki Järvinen, Juha Herkman, Heidi Hopeametsä, Erkkä Leppänen, Niklas Vainio ja Esko Vesala.

LÄHTEET

Painetut lähteet

- Aarseth, Espen (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins.
- Abercrombie, Nicolas & Brian Longhurst (1998) *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage.
- Avedon, Elliott M. & Brian Sutton-Smith (1971) *The Study of Games*. New York & London: John Wiley & Sons.
- Barthes, Roland (1993) *Tekijän kuolema – Tekstin syntymä*. Toim. Lea Rojola. (Suom. Lea Rojola & Pirjo Thorel.) Tampere: Vastapaino.
- Bauman, Zygmunt (1995) *Life in Fragments: Essays in Postmodern Morality*. Oxford & Cambridge (MA): Blackwell.
- Bacon-Smith, Camille (1992) *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of the Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Benedikt, Michael, toim. (1991) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge (MA) & London: MIT Press.
- Brooks, Peter (1984) *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*. New York: Knopf.
- Coulson, Robert (1994) Fandom as a Way of Life. Teoksessa Sanders 1994, 11-14.
- Cowling, Morgana (1990) *The Freeform Book*. Victoria: The Australian Games Group.
- Eco, Umberto (1989) *The Open Work*. (Alkut. *Opera Aperta*, 1962.) Harward: Harward University Press.
- Featherstone, Mike, toim. (1991) *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. London: Sage.
- Fine, Gary Alan (1983) *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago & London: University of Chicago Press.
- Fine, Gary Alan & Sherryl Kleinman (1979) Rethinking Subculture: An Interactionist Analysis. *American Journal of Sociology* Vol. 85, No. 1. 1-20
- Grasmo, Hanne (1998) *Laiv. Levende rollespill*. Gjøvik: Gyllendal.
- Hall, Stuart (1999) *Identiteetti*. Suom. & toim. Mikko Lehtonen ja Juha Herkman. Tampere: Vastapaino.
- Harris, Cheryl & Alison Alexander, toim. (1998) *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity*. Cresskill (NJ): Hampton Press.

- Hebdige, Dick (1991) *Subculture. The Meaning of Style*. London: Routledge. (1979.)
- Hieta, Risto (1996) *Roolipeliopas. Perustietoja roolipeleistä ja -pelaamisesta*. Tampere: Arctic Ranger Productions. (1994.)
- Ilmonen, Kaj & Martti Siisiläinen, toim. (1998) *Uudet ja vanhat liikkeet*. Tampere: Vastapaino.
- Karvonen, Erkki (1997) *Imagologia. Imagon teorioiden esittelyä, analyysiä, kritiikkiä*. Acta Universitatis Tamperensis 544. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Karvonen, Erkki (1999) *Elämää mielikuvayhteiskunnassa. Imago ja maine menestystekijöinä myöhäismodernissa maailmassa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Käll, Hans (1999) *Matka keskiaikaan. Opas live-roolipelaajalle*. (Levande rollspe. En handbok. 1998.) Suom. Sonja Dahlgren. Helsinki: Otava.
- Landow, George P. (1992) *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore & London: Johns Hopkins.
- Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Reading (MA): Addison-Wesley. (1991.)
- Levy, Steven (1984/1994) *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York: Delta. (1984)
- Madle, Robert A. (1994) "Fandom Up to World War II". Teoksessa Sanders 1994, 37-54.
- Maffesoli, Michel (1996) *The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society*. (Le Temps des tribus, 1988.) London: Sage.
- Moskowitz, Sam (1994) The Origins of Science Fiction Fandom: A Reconstruction. Teoksessa Sanders 1994, 17-36.
- Murray, Janet H. (1999) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA): MIT Press. (1997.)
- Mäyrä, Ilkka (1999) Nykykauhun iloiset pirut – kauhukulttuurin muuttuva minähirviö. *KTSV* 51:2. Helsinki: SKS. 39-63
- Pavel, Thomas G. (1986) *Fictional Worlds*. Cambridge (Mass.) & London: Harvard University Press.
- Ong, Walter J. (1982/1990) *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London & New York: Routledge. (1982.)
- Radway, Janice A. (1987) *Reading the Romance*. Chapel Hill & London: University of North Carolina Press.
- Roseneil, Sasha & Julie Seymour, toim. (1999) *Practising Identities. Power and Resistance*. Explorations in Sociology 56. British Sociological Association. Houndmills & London: Macmillan.
- Sanders, Joe, toim. (1994) *Science Fiction Fandom*. Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy. No. 62. Westport (CO) & London: Greenwood Press.

- Sanders, Joe & Rich Brown (1994) *Glossary of Fanspeak*. Teoksessa Sanders 1994, 265-69
- Schick, Lawrence (1991) *Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games*. New York: Prometheus Books.
- Segaller, Stephen (1998), *Nerds 2.0.1. A Brief History of the Internet*. New York: TV Books, Inc.
- Summanen, Henrik & Tomas Walch (1998) *Saga mot Verklighet. Att arrangera levande rollspel*. Stockholm.
- Tudeer, Lauri (1996) *Katsaus: Roolipelit Suomessa*. Teoksessa Hieta 1996, 50-53.
- Tuomola, Mika (1999) Drama in the Digital Domain: Commedia dell'Arte, Characterisation, Collaboration and Computers. *Digital Creativity*, vol. 10, no. 3. 167-79
- Turkle, Sherry (1997) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone / Simon and Shuster. (1995)
- Vainio, Niklas, toim. (1997) *Larppaajan käsikirja*. Suomen live-roolipelaajat ry. Tampere.
- Veintie, Ari (1999) World of Darkness – Vain hiukan synkempi todellisuus. Helsinki: *Tähtivaeltaja* 3/1999. 12-19
- Vesala, Esko (1996) *Live-roolipelaaminen*. Teoksessa Hieta 1996, 60-66.

Verkkolähteet

- Chapman, Andrew et al. (1991-1993) *An Australian Convention Roleplaying Glossary*. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] <http://www.rpg.net/larp/papers/glossary.html>
- Costikyan, Greg (1994) *A Short History of Paper Gaming*. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] <http://www.costik.com/paphist.html>
- Fatland, Eirik & Lars Wingård (1999) *Dogma 99 – A Programme for the Liberation of LARP*. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] <http://fate.laiv.org/dogme99/>
- Hansen, Rob (1988-1994) *The UK Science Fiction Fandom Archive – THEN 1 ... the 1930s and 1940s*. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] <http://www.dcs.gla.ac.uk/SF-Archives/Then/Then.1>
- Harviainen, J. Tuomas (2000) *Porilaisen koulukunnan julistus*. [verkkolähde] [viitattu 26.4.2000] http://www.akumiitti.fi/~orava/porilainen_koulukunta.html
- Johnson, Jeffrey & Maurizio Oliva (1997) *Internet Textuality: Toward Interactive Multilinear Narrative*. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] <http://www.tao.ca/~peter/athesis/hypertext/johnson97.html>
- Karvonen, Mikko (2000) *Tutkielma roolipelaajien noppauskomuksista*. Turun yliopisto. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] <http://users.utu.fi/mitkarv/noppa.html>

Kim, John H. et al. (1999) Roleplaying Styles. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002] Sisältää mm. uutisryhmän *rec.games.frp.advocacy* FAQ-tiedostot.
<http://www.darkshire.org/~jhkim/rpg/styles/>

Scadden, Phil & al. (1994-2000) The Net Book of Plots (online). [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002]
<http://www.complang.tuwien.ac.at/alex/Handbooks/WWWPlots/index.html>

Sheppard, Tim (1999) The Storytelling FAQ. 2.4.2002. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002]
<http://www.timsheppard.co.uk/story/faq.html>

Pohjola, Mike (2000) Turun koulukunnan pelaajan siveysvala. [verkkolähde] [viitattu 2.5.2002]
<http://live.roolipeli.net/turku/koulu.html>

Yermish, Aimee et al., Live Role Playing Frequently Asked Questions. [verkkolähde] [viitattu 1.4.2000] <http://www.ookami.com/LARP/FAQ.html>

Muut lähteet

Gislén, Ylva (1999) Slumpen och hjältarna – en studie i rollspel som muntlig berättande. Magisteruppsats vid Litteraturvetenskap. Lund: Lunds Universitet. [julkaisematon]

Solmukohta 2000: yhteispohjoismainen livepelitapahtuma 24.-27.3.2000, Helsinki. Lukuisia esitelmää ja paneeleja, mm. ”National Larping Histories and Styles” (Susanne Gräslund, Ruotsi; Hanne Grasmø, Norja; Carsten Andreasen, Tanska; Esko Vesala, Suomi).