

Peli on elämää
Etnografiaa roolipelaamisesta

Merja Leppälahti
Lisensiaatintutkimus
Turun yliopisto,
folkloristiikka
Lokakuu 2002

Sisällys	
Aluksi	4
I Monenlaista roolipeliä	9
Roolipelien historiaa	
Roolipelaamista maailmalla ja meillä	
Roolipelin määrittelyä	
Leikkiä ja peliä	
Pelataan liveinä	
Vielä hiukan miniatyyripeleistä	
Keräilykorttipelit	
Tietokone ja roolipelaaminen	
Tietokone- ja videopelit	
Pelaaminen internetissä	
Roolipeli pelien kentässä	
II Purkamista ja rakentamista: teoria ja menetelmät 37	
Rooleja elämän näyttämöllä	
Roolipelaamista koskeva tutkimus	
Roolipelaaminen nuorisokulttuurina	
Kirjoitettua perinnettä	
Teemakirjoittaminen	
Sähköposti <i>kirjoittavan kertojan</i> käytössä	
Lähiluku	
Aineiston arviointia	
III Harmaata arkea: henkilön taso	61
Perustietoja roolipeliharrastajasta	
Tavallinen ihminen vai outo kummajainen	
Roolipeli ja muu elämä	
IV Me roolipelaajat: pelaajan taso	77
Roolipelaajien heimoa	
Pöytäpelaajia ja larppaajia	
Nauru yhdistää	
Sisäpiirin naurua	
Monenlaista pelihuumoria	
Pelin ja todellisuuden sekoittaminen	
Tyylinrikkomuksia	
Naurettava kuolema	

Pelin ja ulkomaailman kohtaamisia

Roolipelit ovat vaarallisia

Sekoaminen johtaa itsemurhaan

Noituutta, okkultismia ja saatananpalvontaa

Kummallisia asioita tapahtuu eli miten pelaaja söi koiransa

Roolipelaamisen antagonistit ”uskovaiset” ja ”tädit”

V Sankari saapuu: pelihahmon taso 103

Pelihahmot: sankareita ja pahiksia

Pelihahmon syntymä

Toimiva pelihahmo

Pelihahmon sukupuoli

Pelihahmoon samastuminen

Toiminta toisessa maailmassa

Roolipelin moninaiset maailmat

Menneisyys fantasiana

Tulevaisuuden maailmat

Kauhupelit

Muita pelimaailmoja

Seikkailu

Jääkö rooli päälle?

VI Roolipelin kerroksia 131

Olemisen tasot

Roolipeliharrastuksen rakenne

Lähteet ja aineistot 136

Liitteet 147

Liite 1a: Vastaajat

Liite 1b: Roolipelikerhoja

Liite 2: Kirjoituspyyntö

Liite 3: Roolipelaamiseen liittyvää sanastoa

Aluksi

En enää muista täsmälleen, miten ja milloin olen ensimmäisen kerran joutunut kosketuksiin roolipelaamisen kanssa. Olen itse ollut teini-ikäisenä innokas scifi-kirjallisuuden lukija ja myöhemmin kiinnostunut myös kauhu- ja fantasiakirjallisuudesta, ja mielenkiintoani herätti uusi tapa käyttää näitä. Myöhemmin huomasin, että roolipelaamiseen kuuluu paljon muutakin kuin mielikuvitus ja säännöt. Kun lähipiirissä aloitettiin roolipelaaminen, olisi ollut hyvä mahdollisuus päästä myös itse mukaan, mutta jostain syystä en ole koskaan innostunut itse pelaamaan roolipelejä, vaan päädyin tarkastelemaan roolipeliharrastusta tutkimusmielessä.

Ennen tätä tutkimusta olen tarkastellut roolipeliharrastusta pro gradu –työssäni, joka perustui pääosin tekemääni lomakekyselyyn ja roolipelilehtien kirjoituksiin. Kaikki tietämykseni roolipelaamisesta ei kuitenkaan perustu kirjalliseen materiaaliin. Olen seurannut sekä pöytä- että livepelaamista, keskustellut pelaajien kanssa pelisessioista ja roolipelaamisesta ja kuunnellut kuvauksia peleistä ja niihin liittyvistä tapahtumista. Olen myös nähnyt sekä pelinjohtajien muistiinpanoja että pelaajien henkilökohtaisia pelipäiväkirjoja. Vuodesta 1998 alkaen olen myös osallistunut roolipeliharrastajille järjestettyihin tapahtumiin, kuten Ropeconiin, joka kokoaa vuosittain roolipeliharrastajia joka puolelta Suomea, sekä Turussa järjestettävään Conklaaviin. Tätä tutkimusta varten pyysin roolipeliharrastajilta teemakirjoituksia. Kirjoituspyyntö on esitetty liitteessä 2.

Kaikki tutkimusraportit kuvaavat aina tilannetta, joka vallitsi aineistoa kerätessä.

Etnografisen kuvauksen voidaan nähdä jähmettävän tutkimuksen kohteen pysähtyneeksi, historiattomaksi ja ristiriidattomaksi (Viljanen 2001, 119). Roolipeliharrastus on hyvin dynaamista toimintaa ja siten jatkuvassa muutoksessa, ja roolipelaajien ja -pelaamisen

kirjo on suuri. Kuvasta ei siten voi syntyä yhtä yhtenäistä ja selvärajaista kokonaisuutta, vaan mukana on moninaisuutta ja vaihtoehtoja, ristiriitaisuuttakin. Yksi roolipelaamisen pysyvä peruspiirre on kuitenkin jatkuva vuorovaikutus osallistujien välillä sekä yksilön, peliryhmän jäsenen että pelihahmon tasolla, siksi pidän hedelmällisenä juuri näiden tasojen tarkastelua. Roolipelaamista on Suomessa harrastettu yli kaksikymmentä vuotta, mutta silti harrastus on melko tuntematon. Tämän työn yhtenä tarkoituksena on alustavasti kartoittaa roolipeliharrastuksen valkeita laikkuja, piirtää mahdollisia polkuja tai suuntaviivoja nimenomaan tulevaa tutkimusta ajatellen.

Tämän tutkimuksen voisi sanoa edustavan lähinnä antropologista folkloristiikkaa (Suojanen 1999, 70), jossa keskeisenä tarkastelukohteena eivät ole erilliset perinnetuotteet, vaan roolipelaaminen kokonaisuutena, sen käyttö ja merkitys harrastajayhteisössä. Tekstissä tulee esille joitakin roolipeliharrastuksen jonkin osa-alueen tutkimiseen soveltuvia (tai soveltumattomia) menetelmiä ja teorioita. En mene niihin kovin syväälle, vaan käytän niitä ainoastaan jonkin tietyn osa-alueen avaamiseen. Muutenkin tämä tutkimus tukeutuu tiukasti empiriaan, enkä yritäkään tässä työssä teoretisoida roolipeliharrastusta kovin pitkälle. Joissakin kohdissa olen nostanut esille seikkoja, jotka eivät ehkä suoranaisesti itsessään kuulu roolipelaajan minäkuvaan, mutta jotka ovat mielestäni tärkeää taustatietoa ja joiden tunteminen osaltaan auttaa avaamaan muita yksityiskohtia.

Tämän tutkimukseni peruslähtökohtana on ollut emic-lähtymistapa, jolloin roolipelin perusmäärittäminen voi pitää, että roolipeliä on se, mitä harrastajat roolipelinä kuvailevat. Pelaajat kertovat eksplisiittisesti eri tavoista harrastaa roolipelaamista määrittelemättä roolipeliä suoraan. Implisiittisesti teksteistä on kuitenkin luettavissa niitä keskeisiä sisältöjä, joita roolipelaamiseen kuuluu, ja yhtenä tämän tutkimuksen tarkoituksena onkin löytää roolipeliä määritteleviä tekijöitä.

Roolipeliharrastuksessa käytetään paljon erityistä pelisanastoa. Olen liittänyt tutkimuksen loppuun (liite 3) muutamia tekstissä esiintyviä roolipelaamiseen liittyviä termejä. Käytän tutkimuksen tekstissä sanaa *roolipeli* roolipelaamisen yläkäsitteenä silloin, kun tarkoitan roolipelaamista yleensä. Pelaajat itse käyttävät harrastuksesta usein termiä *ropetus*, millä voidaan tarkoittaa sekä roolipelien pelaamista että pelinjohtamista. Vastaavasti käytetään verbiä *ropettaa*, pelaamisesta joskus myös *ropeltaa*. Roolipeli on usein lyhyesti *rope*, pelaaja voi esimerkiksi kertoa *ropeharrastuksestaan* tai *ropekavereistaan*. Nimityksellä *pöytä(rooli)pelejä* tarkoitan tässä tutkimuksessa sellaista roolipelaamista, jossa seikkailu tapahtuu lähinnä mielikuvituksessa, ja tutkimuksen tekstissä *live(rooli)pelejä* tai *larppaus* merkitsee sellaista roolipeliä, jossa pelaajat pukeutuvat hahmoiksi ja toimivat näitten roolissa fyysisesti. Joissakin yhteyksissä, myös joissakin saamissani vastausteissa, puhuttaessa roolipeleistä tarkoitetaan nimenomaan pöytäpelejä, mikä näkyy joissakin aineistolainauksissa. Joissakin kohdissa tutkimustekstiä käytän itse pelkästään sanaa *pelejä* viittaamaan roolipeleihin. Ainoastaan kappaleessa I tarkoitan sanalla *pelejä* toisinaan pelejä sanan yleismerkityksessä, muualla *pelejä* merkitsee aina roolipelejä. Tutkimuskohteenani on siis roolipeli sellaisena, kuin sitä pelataan, eivät kaupalliset pelijärjestelmät tai muut roolipelituotteet.

Tutkiminen sinänsä antaa oman painoarvonsa tutkittavalle asialle, tutkimuksen kohteeksi nostaminen vakuuttaa kyseisen asian merkityksellisyydestä yleisemminkin kuin vain muutamien asianharrastajien keskuudessa. Esimerkiksi jätkäperinteen keruukilpailuun osallistumisessa Jyrki Pöysä näkee tieteellisen arvioinnin toisaalta vastaamiskynnystä nostavaksi ja toisaalta sekä aihepiiriin että itse jätkäperinteen arvoa kohottavaksi seikaksi (Pöysä 1997, 42). Vanhastaan tutkija on nähty kohderyhmän ulkopuolelta (yläpuolelta) tutkittavia tarkkailevaksi henkilöksi, joka pystyy tutkimuksensa pohjalta muodostamaan objektiivisen

käsityksen tutkimuskohteestaan. Tieteelliseen tutkimukseen liitetään usein ajatukset "objektiivisuudesta, yleispätevyydestä ja arvovapaudesta", mutta retorinen tieteen tutkimus osoittaa akateemisen kirjoittamisen käytännöt osin järkeviksi, osin vallankäytön välineiksi (Keränen 1996, 128-129). Tutkimuksen yksipuolisuus voi joskus olla hyvinkin tiedossa. Esimerkiksi vuoden 1918 tapahtumista kirjoittaneista kertojista monet kokivat siihenastisen tutkimuksen olleen puolueellista ja vinoutunutta, ja monen vastausmotiivina olikin toive, että tosiasiat vihdoinkin paljastuisivat ja kirjoitettaisiin oikea historiikki (Peltonen 1996, 101). Tähän tutkimukseen osallistuneet vastaajat olivat kiinnostuneita tutkimuksesta ja myös luottavat tutkimuksen totuudellisuuteen. Vastaajat uskovat, että tutkimus tuo esiin todellista tietoa, joka vähentää ennakkoluuloja. Tutkimus koetaan tarpeelliseksi, *että ihmiset saisivat roolipelaamisesta oikeanlaisen kuvan* (nainen, 16). Tähän tarvitaan kuitenkin luotettavaa tutkimusaineistoa, ja eräs vastaaja ilmoittaa vastaavansa nimenomaan siksi, etteivät tutkimustulokset vääristy, koska *niihin vastailevat useimmiten innokkaat ja aloittelevat tietyn temperamentin nuoret* (mies, yli 30). Kun keskustellaan tutkimuseettisistä kysymyksistä, nousee usein esille, että tutkimuksen kohteena olevien pitäisi saada tutkimuksesta jotakin hyötyä. Sain kirjoituspyyntöni vastaukseksi sellaisia kommentteja kuin *-Jo oli aikakin! Toivottavasti ennakkoluulot harrastusta kohtaan vähenevät edes pikkusen asiallisen tiedon lisääntyessä.* (Mies 25). Pidän yhtenä tämän työn tavoitteena tuottaa sellaista informaatiota, jota voisi pitää asiallisena tietona roolipelaamisesta.

Joskus tulee esille ajatus, että tutkijan olisi hyvä olla sisäpiiriläinen, jotta hän tuntisi tutkimansa alueen erittäin (kyllin) hyvin. Esimerkiksi Marja Kaskisaari (1995) ja Lena Marander-Eklund (2000) ovat jo informantteja tavoitellessaan määritelleet itsensä kuuluvaksi samaan ryhmään kuin vastaajat. Kun tutkija on osa tutkimaansa yhteisöä, hän henkilönä tuntee tutkimansa asiat omakohtaisesti ja osaa vielä tutkijana kääntää yksilölliset

kokemukset tieteen kielelle. Toisaalta tutkijalle kertovat henkilöt tavallisesti ottavat vastauksissaan huomioon tutkijan etäisyyden tutkimuskohteeseen ja kertovat asioista perusteellisemmin henkilölle, joka ei todennäköisesti niistä tiedä ennestään. Osa keskeisistäkin asioista voidaan sivuuttaa, jos niiden jo oletetaan olevan tutkijan tiedossa. (Aro 1996, 49.) Päivikki Suojanen on sitä mieltä, että erityisesti oman kulttuurin piirissä tehtävä nykyilmioiden tutkimus on ongelmallista, koska tutkija on liian lähellä saadakseen perspektiiviä tutkimuskohteeseensa. Tutkijan omat tiedostamattomat ennakkoluulot voivat värittää oman kulttuuripiirin tutkimusta, kun vastaavat asiat vieraan kulttuurin piirissä voisi nähdä eksoottisina. Toisaalta taas vieraan kulttuurin tutkimisessa voi tulla vinoutumia tutkijan pitäessä annettuina oman kulttuurinsa piirteitä. (Suojanen 1996, 17-19.) Nykyisin pidetään selvänä, ettei mikään tutkimus voi paljastaa ainoaa oikeaa objektiivista totuutta tutkimuskohteestaan, vaan jokaisessa tutkimuksessa on mukana lukuisia tutkijan valintoja, tieten ja tietämättä tehtyjä. Jokainen tutkimus on siten vain yksi mahdollinen esitys kohteestaan.

I. Monenlaista roolipeliä

Roolipelejä on ollut olemassa noin kolmekymmentä vuotta. Harrastus on siis perinteen kentässä varsin nuori, vaikkakin noin kaksikymmen vuotiaan harrastajan näkökulmasta roolipelejä on pelattu jo todella kauan.

Pelaajat ovat joskus nyreissään siitä, että ulkopuoliset eivät tiedä, mitä roolipelaaminen on. Roolipeliä voi kuitenkin pelata monella eri tavalla, eivätkä kaikki harrastajatkaan ole suinkaan samaa mieltä siitä, millä tavalla roolipeli pitäisi määritellä ja mitkä pelit oikeastaan kuuluvat roolipelien alueeseen. Oma ongelmansa on vielä se, miten roolipeliä oikeastaan pelataan "oikein".

Roolipelien historiaa

Roolipelien lähtökohtana ovat sotastrategiapelit ja fantasiakirjallisuus. Erilaisia sotapelejä on pelattu tuhansia vuosia (ks. esim. Fine 1983, 8; James 1992, 18). Onhan esimerkiksi myös shakki loppujen lopuksi sotapeli, jossa kaksi armeijaa taistelee voitosta. "Sinä ja pelikaverisi olette kenraaleita, jotka johtavat kumpikin oman armeijansa liikkeitä siirtämällä vuorotellen omia nappuloitaan", kuvailee Richard James shakkipeliä lapsille ja nuorille suunnatussa shakkioppaassaan (James 1992, 13). Vaikka yksityisiä sotapelejä oli pelattu ainakin jo 1700-luvulla, ensimmäisen yleisempään käyttöön tarkoitetun sotapelisäännösten nimeltä *Little Wars* kirjoitti H. G. Wells vuonna 1915. Lisätäkseen historiallisen realismin tunnetta Wells suositteli peliin pelimerkkien sijaan miniatyyrihahmoja. Käytettiinpä pelissä miniatyyreja tai ei, sotapelien ideana oli simuloida historiaa, taistella historialliset taistelut uudelleen, yleensä melko tarkkoja sääntöjä noudattaen. Ensimmäinen kaupallinen sotapeli oli Charles Robertsin suunnittelema *Tactics*

vuonna 1953. Se ei vielä saavuttanut kovin suurta menestystä, mutta hänen muutamaa vuotta myöhemmin julkaisemansa toinen sotapeli, *Gettysburg*, tuli erittäin suosituksi. (Fine 1983, 9.) Sotapelit olivat hyvin suosittuja varsinkin Yhdysvalloissa ja Englannissa kuusi- seitsemänkymmenluvulla, ja niiden pelaajat olivat siten potentiaalisia roolipelien pelaajia roolipelien tullessa markkinoille. Sotapeli eroaa roolipelistä siinä, että sotapelissä pelaaja pelaa armeijaa tai kansakuntaa, roolipelissä yksilöä. Roolipelissä sotapelin tiukka historiallisuus väistyy antaen tilaa fantasialle, joustavammat säännöt mahdollistavat monenlaisen toiminnan ja pelaaja luo yksilöllisen hahmon, johon hän voi samastua. (emt., 8-11.)

Gillian Skirrow puolestaan pitää video- ja roolipelejä osina ketjua, joka lähtee yhtäältä edellä kuvatuista sotateleistä ja toisaalta kansansaduista. Kun kansansatujen yksilöllinen sankari liittyi sotapelin armeijaan, syntyivät roolipelit, jotka laajenivat pian keskiaikafantasioista tulevaisuuden maailmoihin ja avaruusaluksiin. Sekä video- että roolipelin tarinan perusideana on Skirrowin mukaan jo Vladimir Proppin kuvaama kansansadun lähtökohta: jokin puute, joka motivoi sankarin taistelemaan konnan vastaan. Kansansadussa tilanne päättyy yleensä aina sankarin voittoon ja palkitsemiseen, mutta pelissä sankarin on yhtä hyvin mahdollista myös hävitä. (Skirrow 1986, 116.)

Roolipelien "syntytarina" on kiinnostava. Amerikkalainen sotateleistä kiinnostunut Gary Gygax kirjoitti yhdessä Jeff Parrenin kanssa sotapelisäännösten nimeltä *Chainmail*, jonka Guidon Games -niminen yhtiö julkaisi vuonna 1969 (DnDArchiveTSR). Samoihin aikoihin, vuonna 1970, Dave Ameson loi peliä, joka sisälsi keskiaikaisia seikkailuja linnan tunneleissa ja joitakin fantasiahirviöitä, mm. lohikäärmeen (DnDArchiveFAQ). Gary Gygax ja Dave Ameson kehittivät sitten näiden pohjalta kirjeenvaihdossa uutta peliä 70-luvun alusta lähtien. Gary Gygaxin perustama yhtiö TSR Hobbies Inc. julkaisi vuonna

1974 tämän ensimmäisen kaupalliseen myyntiin tarkoitettun roolipelin nimellä *Dungeons & Dragons* (alkuperäiseltä nimeltään *The Fantasy Game*). Amerikkalaiseen menestystarinaan kuuluu, että peliä oli aluksi tarjottu useille suuremmille pelejä julkaiseville yhtiöille, mutta se oli aina hylätty. Julkaisemisen jälkeen kesti 11 kuukautta, ennen kuin ensimmäiset tuhat peliä oli myyty, seuraava tuhat peliä myytiin jo puolessa vuodessa ja sen jälkeen myynti lisääntyi räjähdysmäisesti. Vuonna 1979 D&D -peliä myytiin noin 7000 kpl kuukaudessa, ja noihin aikoihin Gary Gygax arveli pelaajien määrän olevan noin 300 000. (Fine 1983, 14-15.) Vuonna 1978 *Dungeons & Dragons* -pelistä ilmestyi uusi versio, *Advanced Dungeons & Dragons*. Roolipeliharrastus sai melko nopeasti suosioita ja markkinoille tuli hyvin pian myös muita pelejä. Ensimmäiset pelit liittyivät eurooppalaiseen (fantasia)keskiaikaan ja science fictioniin, mutta myös muihin aiheisiin liittyviä pelejä julkaistiin jo 70-luvulla. Esimerkiksi jo mainittu TSR Hobbies Inc. julkaisi jo vuonna 1975 pelit nimeltä *Empire of Petal Throne*, joka sijoittuu aivan omaan fantasiamaailmaansa, ja *Boot Hill*, jossa seikkaillaan Villissä lännessä. (DnDArchiveTSR; Fine 1983, 6.) Tämän jälkeen roolipelaaminen on tullut hyvin suosituksi eri puolilla maailmaa. Tällä hetkellä esimerkiksi juuri D&D -peli on nykyisen omistajayhtiönsä Wizard of the Coastin mukaan käännetty yli kahdelletoista kielelle ja se on myynnissä viidessäkymmenessä maassa. D&D-peli on tuottanut myös runsaasti oheistuotteita. Vuosina 1983-84 Yhdysvalloissa esitettiin jopa tästä pelistä tehtyä piirrettyä sarjaa lauantaiamuisin. Moniin D&D-pelin maailmoihin, kuten *Dragonlance* ja *Forgotten Realms*, on sijoitettu myös suosittuja fantasiakirjasarjoja ja sarjakuvia. (DnDArchiveFAQ.) Esimerkiksi D&D-pelin *Forgotten Realms* löytyy myös tietokonepelinä, ja monen pelaajan verkossa käyttämä MUD (Multi-User Dungeon) on alunperin kehitetty D&D -pelin pohjalta.

Roolipelaamista maailmalla ja meillä

Roolipelit tulivat Suomeen jo seitsemänkymmenluvun jälkipuoliskolla. Ensimmäiset pelaajat tulivat strategiapelaajien, scifiharrastajien ja vaihto-oppilaiden joukosta. Pelinä oli pääasiassa Dungeons & Dragons, vähitellen alettiin käyttää myös muita (englanninkielisiä) pelejä, kuten *Runequest*, *Traveller*, *Tunnels & Trolls* ja *Chivalry & Sorcery*. (Tudeer 1994, 50.) Ensimmäinen Suomessa tehty painettu peli, *Miekka ja Magia*, ilmestyi vuonna 1987. Samoihin aikoihin julkaistiin suomennettu D&D-säännöstö. Jo hiukan aikaisemmin Miekan ja Magian tekijän, nimimerkki Nordicin, suomenkielinen kahden valokopiosivun laajuinen peli *The Secret Treasure of Raguoc In The Acirema Dungeons* oli ollut tarjolla postimyynnissä (emt., 50). Suomalaisen roolipelaajien määrää on vaikea arvioida. Lähes jokaisessa maamme korkeakoulussa toimii roolipelikerho, jossa on jäseniä noin viidestäkymmenestä kahteen–kolmeensataan. Lisäksi maassa toimii satakunta erityisesti liveroolipelaamiseen keskittyntä yhdistystä tai kerhoa, joiden jäsenistä osa kuuluu valtakunnalliseen liveroolipelaajien järjestöön SuoLiin. Pelikerhojen ja muiden järjestöjen lisäksi roolipelejä pelataan paljon ryhmissä, jotka eivät ole mitenkään järjestäytyneet.

Roolipelejä pelataan ainakin teollisuusmaissa joka puolella maapalloa. Roolipeleistä vanhin ja todennäköisesti tunnetuin, Dungeons & Dragons, on myynnissä noin viidessäkymmenessä maassa. Internetissä on mahdollista tarkastella roolipeliharrastajien ja roolipeliseurojen kotisivuja, ja nopealla surffailulla löytyy sekä pöytäroolipelien harrastajia että larppaajia ympäri maailmaa. Yhdysvalloista ja Kanadasta löytyy runsaasti sekä pöytä- että livepelaajien harrasteryhmien sivuja sekä tietysti pelien valmistajien ja tuottajien sivuja. Lawrence Schick luettelee 187 englanninkielisten roolipelien julkaisijaa Pohjois-Amerikassa ja Iso-Britanniassa sekä niiden lisäksi 53 pelien pienkustantajaa. Isolla julkaisuyhtiöllä voi olla kymmeniä eri pelinimikkeitä, lisäksi suosituimpien peleihin

voidaan tehdä paljon lisäosia, erilaisia oppaita, lähdekirjoja ja lisäseikkailuja. (Schick 1991.) Kun julkaisijoina ovat voittoa tavoittelevat yritykset, täytyy uskoa, että kyseisille peleille uskotaan löytyvän myös ostajia. Wizards of the Coastin (yhdyshenkilövalmistaja) vuonna 1999 tekemän kyselytutkimuksen mukaan 5,5 miljoonaa (pohjois)amerikkalaista on ainakin joskus pelannut roolipelejä. (Magus 45, 52-53). Internetissä esiteltyjä roolipeliryhmiä löytyy myös Pohjois-Amerikan ja Euroopan lisäksi ainakin Australiasta, Uudesta Seelannista, Japanista ja Brasiliasta.

Euroopassa roolipelaajia lienee joka maassa. Esimerkiksi White Wolfin *Vampire the Masquerade* -peliä pelataan niin Ranskan Marseillessa, Saksan Kölnissä kuin Iso-Britannian Oxfordissa¹. Roolipelejä pelataan myös itäisessä Euroopassa, esimerkiksi Moskovassa *Taru sormusten herrasta* -elokuva on saanut roolipelaajat innostumaan Keski-Maasta. Itä-Euroopassa roolipelaaminen ei kuitenkaan ole niin yleistä kuin lännessä. Esimerkiksi Unkarissa roolipelaaminen on alkanut 1980-luvulla lähinnä AD&D -pelillä. Pelikirjoja toivat lännessä käyvät vanhemmat, ja pelejä pelattiin pienissä kotipeliryhmissä. Vuoden 1989 jälkeen julkaisu toiminta Unkarissa tuli vapaammaksi, ja vuonna 1990 ilmestyi ensimmäinen unkarinkielinen roolipeli, *Harc as Varazslat* (Taistelua ja taikuutta), ja seuraava unkarinkielinen peli (*M.A.G.U.S.*) ilmestyi vuonna 1993. Tämän jälkeen useita englanninkielisiä pelejä on käännetty unkariksi. Roolipeliharrastajia Unkarin kymmenmiljoonaisessa väestössä arvellaan olevan noin 10 000-20 000. (Szigeti 1997.) Roolipelaaminen ei siis ole Unkarissa kovinkaan tunnettu harrastus, esimerkiksi tapaamani unkarilainen vaihto-oppilas tutustui roolipeleihin vasta Suomessa, eikä ollut koskaan kuullut, että unkarinkielisiä roolipelejä on olemassa.

¹ Granberg 1998 (Larppaaja 3/98, 10-11); Oxford University Role Playing Games Society (<http://users.ox.ac.uk/pppsoc/info/index.html>) Vampire - Domäne Köln (<http://www.domaene-koeln.de>)

Roolipelin määrittelyä

Lawrence Schick (1991) esittää roolipelin määritelmäksi, että roolipeli on numeerisesti määriteltyä vuorovaikutuksellista tarinankerrontaa (*quantified interactive storytelling*).

Numeerinen määrittäminen kohdistuu nimenomaan roolipelin pelihahmoon, jolle kuuluu aina numeroin arvoitettavia ominaisuuksia. Tähän määritelmään vedoten Schick rajaa roolipelien ulkopuolelle kirjat, joissa lukija on sankarina ja seikkailu etenee eri tavoin lukijan valinnan mukaan siirtymällä eri sivuille, ja murhapelien tapaiset seurapelit, joissa osallistujat esittävät eri rooleja. Kummassakaan tapauksessa kysymyksessä ei kuitenkaan ole numeerisesti määritelty pelihahmo, eikä siis roolipeli. (Schick 1991, 10.) Schick on pyrkinyt määrittelemään nimenomaan pöytäroolipelejä, ja tämän määritelmän mukaan osa livepeleistä jäisikin roolipelinimikkeen ulkopuolelle, sillä livepeleissä pelihahmoja ei aina määritellä numeroin.

Roolipelaaminen on Schickin määritelmän mukaan vuorovaikutusta pelaajien ja pelinjohtajan välillä ja roolipelissä kerrotaan aina tarina, joka muodostuu pelin aikana. Tämän perusteella roolipelien ulkopuolelle jäävät näyteltävät draamat, joissa tapahtumiin ei voi vaikuttaa, koska vuorosanat on kirjoitettu etukäteen, sekä monet roolipelejä läheisesti muistuttavat pöytä- ja miniatyyripelit, joissa ei ole tarinaa. (Schick 1991, 10.)

Roolipelin näkeminen tarinankertomis tapana on kuitenkin hiukan ongelmallista.

Nykyäänhän oikeastaan kaikkeen kulttuuriseen kommunikaatioon kuuluu tarinallisuus. Olemme niin tottuneita näkemään kaiken kertomuksina tai tarinoina, että se on tavallaan edellytyksenä asioiden ymmärtämiselle ylipäänsä. (Esim. Hietala 1992, 41-43; Heliö 2002.) Tästä syystä myös roolipeliä on helppo ajatella tarinana. Peli voi kuitenkin olla juoneltaan myös hyvin pirstaleinen ja tapahtumat voivat siirtyä hetkellisistä tilanteista toiseen, jolloin myöskään pelin kertoma ”tarina” ei ole mikään yhtenäinen kokonaisuus,

vaan fragmentaarinen tarinanpalasten joukko. Roolipelaamisen näkeminen pelkästään tarinankerrontana ottaa huomioon vain yhden pelaamisen aspektin, mistä syystä roolipelaamista ei voi sanoa (ainakaan pelkästään) uudellaiseksi sadun tai tarinankerrontatavaksi. Pidän roolipeliä aivan omana kategorianaan, jolla on paljonkin yhteistä monien muiden perinnelajien kanssa, mutta jota ei pysty täydellisesti palauttamaan mihinkään muuhun ryhmään.

Roolipelille on yritetty antaa myös erityisesti tutkimuskäyttöön sopivaa yhteen virkkeeseen tiivistettävää määritelmää, joka kattaisi kaikenlaisen roolipelaamisen, mutta ei silti olisi liian väljä. Henri Hakkaraisen ja Jaakko Stenrosin mukaan: *A roleplaying game is what is created in the interaction between players or between player(s) and game master(s) within a specified diegetic framework.* (Hakkarainen & Stenros 2002.) Stenros ja Hakkarainen kertovat pitävänsä pelin olennaisina osina pelinjohtajaa, pelaajaa, vuorovaikutusta ja diegeettistä kehystä (joka tarkoittaa siis lähinnä pelimaailmaa), jotka ovat kaikki tarpeen roolipelissä. Vaikka määritelmän mukaan siis näyttäisi, että pelinjohtaja ei olisi aina tarpeen, Stenrosin ja Hakkaraisen mukaan myös pelinjohtajuus kuuluu aina määritelmällisesti roolipeliin, ilman pelinjohtajaa ei ole roolipeliä. (Stenros & Hakkarainen 2002.) Tämä määritelmä keskittyy lähinnä pelin rakenteeseen ja sellaisena sopii mielestäni varsin hyvin sekä pöytäpelien että larppaamisen määrittelyyn. Määritelmä jättää kuitenkin roolipelien ulkopuolelle esimerkiksi chat-pelit, joissa ei yleensä ole pelinjohtajaa.

Koska tässä tutkimuksessa haluan myös löytää sellaisia teemoja, jotka ovat keskeisiä ja tärkeitä erilaisille roolipeleille, en näe hyödyllisenä sitoutua ennalta mihinkään määritelmään. Pyysin teemakirjoittajia kertomaan roolipelaamisesta, siis roolipelaaminen on sitä, mistä he kertovat. Monet vastaajista antoivat tavallaan määritelmiä sille, mitä roolipelaamiseen sisältyy esitellessään itseään ja pelikokemustaan, esimerkiksi

kertoessaan *oon pöytäroolipelejä harrastanu kolmisen vuotta ja larppausta vuoden vähemmä*. Jotkut kuvailevat selvästi vain pöytäpelaamista, mutta kertovat myös larpanneensa, toiset kertovat larppaamisesta ja luettelevat lisäksi pelaamiaan pöytäpelejä. Vastaajista kaksitoista kertoi pelanneensa pelkästään pöytäpelejä. Kahdeksan vastaajaa kuvaili pelkästään pöytäpelaamista ja kaksi pelkästään larppaamista ilman mainintoja muista roolipelimuodoista, joten päätellen, ettei heillä ollut vastaushetkellä merkittävästi kokemuksia muunlaisista roolipeleistä, vaikka teksteissä sitä ei eksplisiittisesti todetakaan. Vastaajista kaikki kahta lukuun ottamatta kertoivat pelanneensa pöytäroolipelejä, livepelejä oli pelannut 18 vastaajaa. Huolimatta siitä, ettei kysymyksissäni mainittu erikseen kuin "pöytäpeli" ja "larppaus", neljä vastaajaa kertoi pelaavansa internetin kautta chat-roolipeliä. Kaksi vastaajaa puhui vastauksessaan myös keräilykorttipeleistä nimenomaan roolipeleinä.

Leikkiä ja peliä

Suomen kielen sanat 'peli' ja 'leikki' ovat merkitykseltään hyvin lähellä toisiaan.

Esimerkiksi Aimo Turunen näkee jotkin pelit, kuten nopan pelaamisen, selvästi leikkinä.

Leikin käsitteeseen kuulumaton pelaaminen voisi olla urheilua (esimerkiksi jalkapallo) tai

"älyllistä askartelua" kuten shakki. (Turunen 1981, 197.) Toisaalta juuri urheilu voidaan nähdä erityisenä aikuisten leikkimuotona, jossa katselijat saavat kokea leikin jännityksen.

Urheilija tavallaan leikkii muille malliksi. (Airaksinen 1999, 99.) Kulttuurintutkija Johan

Huizingan mukaan leikki on tavallisen elämän ulkopuolella olevaa toimintaa, jota

suoritetaan ensisijaisesti siitä itsestään saatavan huvin vuoksi pyrkimättä tavoittelemaan

mitään hyötyä (Huizinga 1984, 18). Ainakin tässä mielessä monien pelien pelaaminen,

myös roolipelin, on helposti rinnastettavissa leikkiin. Leikin käsite ei kuitenkaan ole aivan

yksiselitteinen. Carola Ekrem toteaa, etteivät lapset aina nimitä puuhiaan leikkimiseksi, mikä voidaan nähdä pikkulasten touhuna. Toisaalta lapset ovat voineet mainita leikkeinään juttelemisen tai pyöriilyn. Ekrem viittaa Margareta Rönbergin (1990; 1993) esittämiin mielipiteisiin siitä, että leikkimisenä voidaan nykyään hyvin pitää myös television katselua tai videopelien pelaamista. Vaikka perinteiset leikit ehkä menettävät merkitystään, koko ajan syntyy myös uudenlaisia leikkejä. (Ekrem 1997, 165-168.)

Kansatieteilijä Marjatta Kalliala uskoo, että lasten leikille on ominaista joko kuvitteellisuus tai sääntöjen noudattaminen. Kuvitteellisuuteen kuuluu usein roolin ottaminen, oleminen "leikisti" joku muu. Juuri kuvitteellisuus on yksi tekijä, joka erottaa leikin todesta. Sääntöleikissä säännöt vastaavat roolileikin kuvitteellisuutta, sillä säännöt pätevät ja ovat olemassa vain leikissä. Kalliala käyttää väitöskirjassaan *Enkeliprinseessa ja itsari liukumäessä* Roger Caillois'in tekemää leikin ja pelin jakoa neljään perustyyppiin, jotka ovat *agon* (kilpailu), *alea* (sattuma), *mimicry* (kuvittelu) ja *ilinx* (sekasorto tai huimaus). Kalliala pitää jakoa hyvänä ja toimivana, vaikka sen ulkopuolelle jää selvästi joitakin leikkejä. Tällaisia ovat esimerkiksi taputusleikit, joissa on säännöt mutta ei kilpailua. (Kalliala 1999, 39-41, 79.)

Caillois'in mukaan leikit ovat usein yhdistelmiä kahdesta eri tyylistä. Yleisiä yhdistelmiä ovat *agon-alea* (kilpailu ja sattuma), joita yhdistävät säännöt, ja *mimicry-ilinx* (mielikuvitus ja huimaus), joita yhdistää improvisaatio. Mahdollisia yhdistelmiä ovat myös *ilinx-alea* (esim. uhkapeli) ja *agon-mimicry* (näytelmä). Sen sijaan yhdistelmä *agon-ilinx* (kilpailu ja huimaus) on Caillois'in mielestä lasten leikeissä mahdoton, sillä säännöt ja sekasorto sulkevat toisensa pois, toinen mahdoton kombinaatio on *mimicry-alea* (mielikuvitus ja sattuma). (Kalliala 1999, 47-48.) Mielestäni roolipeli kuitenkin yhdistää kaikki Caillois'in

esittämät tyypit. Roolipeliin kuuluu agon, sillä siinä on aina enemmän tai vähemmän yksityiskohtaiset säännöt, joita on noudatettava. Vaikka pelaajat eivät yleensä kilpaile toistensa kanssa, kilpailuelementti on roolipelissä voimakkaasti mukana sekä taisteluissa vihollisten kanssa ja niiden voittamisessa että pyrkimyksessä kehittää omaa pelihahmoa yhä paremmaksi. Jollakin tasolla pelihahmo on sankari, joka pyrkii voittoon. Ainakin pöytäroolipelissä alea, sattuma, on myös aina mukana, sillä monessa pelin vaiheessa nopanheitto toimii tilanteen ratkaisijana. Mimicry eli kuvittelu on roolipelin ilmeinen elementti, ja mukana on myös ilinx. Ilinx on määritelty sekasoroksi tai fyysiseksi tai psyykkiseksi huimaukseksi. Ainakin viimeksi mainittu on nähtävissä sellaisissa tilanteissa, jossa pelihahmo ylittää jollakin tavalla ne suoritukset, jotka pelaajalle itselleen olisivat mahdollisia.

Caillois jakaa leikin vielä toisellakin tavalla: leikkiin kuuluu toisaalta huolettomuus, kuvittelu ja vapaa improvisaatio, jonka Caillois nimeää sanalla *paidia* ja toisena ääripäänä *ludus*, tarve sitoutua sopimuksiin. (Kalliala 1999, 48.) Roolipeli yhdistää myös nämä molemmat, sillä roolipeli sisältää samalla kertaa sekä huoletonta improvisaatiota että sääntöihin sidottua toimintaa.

Lapsuuden roolileikkejä lasten moraalisen kehityksen ja kasvatuksen kannalta tutkinut Aili Helenius jaottelee keskeisimmiksi lasten roolileikeiksi kotileikit, ammatteja jäljittelevät leikit, urheilu-, koulu- ja näytelmäleikit ja seikkailuleikit (Helenius 1982, 71-72). Helenius kuvaa seikkailuleikkejä hyvin kiihkeänä toimintana, jossa korostuvat jatkuva liike (hyökkäys/puolustus ja pako/takaa-ajo) ja jännityksen tunne. Sankareita on useita, sankareina voivat joskus olla myös roistot. Tavallisimpia seikkailuleikkejä ovat rosvo ja poliisi sekä sota- ja lännenleikit. Näiden lisäksi lapsuuden seikkailuleikit rakentuvat

² <Roger Caillois 1958: *Les jeux des hommes. Le masque et vertige*. Gallimard, Paris.

paljolti myös seikkailufilmien ja kirjallisuuden pohjalta. (emt., 103-109.) Heleniuksen kuvaamat seikkailuleikkien merkitysyksiköt ja toimintastruktuuri (emt., 104-109) ovat sellaisia, joita voisi hyvin löytää myös roolipeleistä.

Pelaamista pidetään tutkimuksellisesti yhtenä leikin osa-alueena, mutta joskus pelaaminen voi olla hyvin selvästi leikistä poikkeavaa, jos peliin kuuluu keskeisenä esimerkiksi kilpaileminen, oppiminen, kunnon kohentaminen tai taloudellisen hyödyn saavuttaminen. Sanalla 'pelaaminen' on voitu tarkoittaa myös kisailua, tanssimista, soittamista tai näyttelemistä (Turunen 1981, 200-202). Joissakin peleissä on yhtäläisyyksiä, jotka houkuttelevat määrittelemään pelin jollakin tietyllä tavalla, kuten huvittavuus, kilpailu, taito ja onni, toteaa filosofi Ludwig Wittgenstein. Hän vertaa pelejä perheeseen, jonka jäsenet ovat sukulaisia keskenään ja joilla voi olla yhtenevää yhtenä joitakin suvussa kulkevia piirteitä, mutta joilla on myös eroavaisuuksia. Pelin käsitettä ei kuitenkaan voi määritellä yhdellä ainoalla tavalla, luettelemalla ominaisuuksia, joita pelillä on oltava tullakseen määritellyksi peliksi. (Wittgenstein 1999, 64-70.)

Erityisesti pöytäroolipeli, jossa heitellään noppaa ja seurataan ohjekirjan sääntöjä, vaikuttaa selvästi peliltä, näytelmänomainen livepeli voi taas tuntua enemmän leikkimiseltä. Nykyisin selvästikin määritettyjen lajien rajat koko ajan hämärtyvät ja sekoittuvat. Kirjoista ja elokuvista on jo kauan tehty pelejä (Tolkienin Keskimaa on suosittu roolipeliympäristö), ja tietokone- ja roolipeleistä tehdään elokuvia (esimerkiksi *Super Mario Bros*, *Tomb Rider*, *Final Fantasy* ja *Dungeons&Dragons*). Peleistä, niihin liittyvistä maailmoista ja elokuvista tehdään myös kirjoja. Monia suosittuja fantasiakirjasarjoja, kuten *Dragonlance* ja *Forgotten Realms*, voidaan pitää oikeastaan roolipelien oheistuotteina. Pelaamisen ja leikkimisen erottamisella ei läheskään aina ole roolipelin harrastajalle juuri merkitystä, mutta joskus roolipelaamisen harrastaja voi pitää

selvän eron tekemistä tarpeellisena: pöytäroolipeli voi olla aikuiselle sopivaa toimintaa, mutta *meidän piirissä ei todellakaan larpata (leikitä)* (mies, 23). Leikkimistä ja pelaamista voi myös yrittää erotella sääntöjen avulla: molemmissa noudatetaan sääntöjä, mutta leikissä säännöt ovat neuvoteltavissa (Järvinen & Sotamaa 2002, 11). Roolipeliä voidaan pelata (myös) leikin tapaan: koska kaikkia mahdollisia tilanteita varten ei ole määritelty tarkkoja sääntöjä etukäteen, säännöistä voidaan neuvotella pelaamisen kuluessa.

Pelataan liveinä

On asioita, joita paraskaan pelinjohtaja ei pysty aidosti tarjoamaan pelaajalle pelkästään kuvailemalla tapahtumia. Pelkästään pöytäpelejä pelannut roolipeliharrastaja voi miettiä, miltä tuntuisi *kokea hengästyminen ja uupuminen miekkataistelussa ja taistelukauhu vihollisen nuoliryöpyn alla.* (Mies, 24.)

Kaikille roolipelien pelaajille ei riitä, että seikkaileminen tapahtuu pelkästään mielikuvituksessa, vaan osa roolipelaajista haluaa kokea pelin tapahtumat vielä kouriintuntuvammin. Kun pelaaja pukee todellisen ruumiinsa pelihahmon vaatteisiin ja antaa sen pelihahmonsa käyttöön, kysymyksessä on liveroolipeli eli larppaus. Nimitys on peräisin harrastuksen englanninkielisen nimen lyhenteestä (Live (Action) Role Play = L(A)RP). Kielitoimisto on suosittelut harrastuksen suomenkieliseksi nimeksi *asuroolipeli* tai *henkilöroolipeli* (Maamies 1996, 32-33), mutta nämä nimet eivät ole saaneet harrastajien suosiota. Suomen live-roolipelaajat ry:n sähköpostilistalla on käyty keskustelua harrastukselle sopivasta nimestä ja ehdotettu mm. nimityksiä *fyysinen roolipeli*, *interaktiivinen yleisötön improvisaationäytelmä* ja *eläytymisnäytelmä*. Suomen live-roolipelaajat ry:n hallitus on ehdottanut käytettäväksi nimeä *näytelmäpeli*. (Suuri

nimikiista.) Kaksi vastaajaa käyttää kirjoituksissaan (myös) tätä nimitystä, mutta se ei ole kuitenkaan ainakaan vielä vakiintunut kovin yleiseen käyttöön. Jaakko Stenros ja Henri Hakkarainen ehdottavat liveroolipelaamiselle suomenkieliseksi nimitykseksi elroolipeli (Stenros & Hakkarainen 2002). Liveroolipelit pohjautuvat osittain pöytäroolipeleihin, mutta niissä on myös yhtymäkohtia lapsuuden roolileikkeihin, kuten rosvo ja poliisi - leikkiin tai leikkeihin, joissa "esitetään" tuttuja populaarifiktion sankareita, kuten Charlien enkeleitä, Prätkähiiriä, Tarzania tai Batmania (Apo 1995, 238; Kalliala 1999, 128-137; Leppälähti 1999, 7-11). Ne ovat sukua myös sellaisille simulaatiopeleille, joiden tarkoituksena on sosiodraamassakin käytetyin keinoin opettaa osallistujille esimerkiksi erilaisia elämänhallinnan taitoja. Tällaisia ovat esimerkiksi Elämäntapaliiton *Roolipeli*, jossa "harjoitellaan itsetuntemusta ja elämänhallinnan taitoja käsittelemällä arkielämän haasteita pienryhmissä" (Roolipeli 1999), sekä A-klinikkasäätiön *Kaupunkipeli*, jossa pelaajat pelaavat pienryhmässä omana itsenään, mutta kuvitteellisessa kaupunkiympäristössä (Warmemaa 2001). Näissä peleissä käsitellään esimerkiksi päihteiden käyttöä ja muita arkielämän ongelmanratkaisutilanteita. Opetuksellista roolipeliä voidaan käyttää vieraan kielen opiskelussa tai harjoiteltaessa äidinkielistä kommunikaatiota. Samaten voidaan roolipelin keinoin hankkia valmiuksia vaikeiden asioiden käsittelyyn (esimerkiksi vakavasti sairaan kohtaaminen) tai konfliktien ratkaisemiseen (kuten koulukiusaaminen), tai käyttää peliä asennekasvatukseen. (Nilsson & Waldemarson 1988, 12-14.) Oppimistarkoituksessa ja terapeutisessa käytössä olevat roolipelit eroavat harrastuksena pelattavasta roolipelistä. Pedagoginen roolipeli suunnitellaan palvelemaan tietojen, kykyjen tai arvojen oppimista, ja sillä on aina tämän tarkoituksen mukainen käsikirjoitus. Terapeuttisia "roolipelejä" ovat psykodraama ja sosiodraama. Psykodraamassa voidaan käsitellä syviä persoonallisia kokemuksia, kunkin ryhmän jäsenen ihmissuhdehistoriaa. Sosiodraamassa voidaan esimerkiksi tarkastella ja tulkita monipuolisesti jotain (jo tapahtunutta) tapahtumaa tai kokemusta. (Suihko 1995,

147-149.) Tällaisten pelien kehystarinana on arkitilanne ja peliympäristö (vaikka onkin kuvitteellinen) voisi aivan hyvin olla olemassa, joskus pyritään tarkoituksella toistamaan jo koettuja tapahtumia niiden käsittelemiseksi uudelleen. Gary Alan Fine näkee tällaisten simulaatiopelien eroavan varsinaisista roolipeleistä kolmella tavalla: Ensinnäkin, koska simulaatiopelien tarkoitus on didaktinen, fantasia ja leikin ilo eivät ole pelissä keskeisiä. Yksilön persoonallinen rooli on myös toissijainen verrattuna hänen sosiaaliseen rooliinsa (pelaaja pelaa poliisia, asiakasta tai äitiä, ei yksilöä, jonka omilla ominaispiirteillä olisi paljonkaan merkitystä). Kolmanneksi pelaajan toiminta on simulaatiopelissä rajoitettua, hän ei voi tehdä aivan mitä tahansa, vaan hänen on pysyttävä normaalimaailman rajoissa. (Fine 1983, 11-12.)

Liveroolipelejä on maailmalla pelattu 70-80 -lukujen vaihteesta lähtien. Vuonna 1981 Yhdysvalloissa perustettiin ilmeisesti maailman ensimmäinen livepeliyhdistys International Fantasy Gaming Society, vastaava brittiläinen yhdistys Treasure Trap perustettiin seuraavana vuonna. Toisistaan tietämättömät peliryhmät kokeilivat liveroolipelien tapaisia pelejä eri puolella Suomea 1980-luvun jälkipuoliskolla. Vuonna 1989 perustetun roolipelilehti Maguksen ensimmäinen liveroolipelaamisesta kertova juttu, Mika Laaksonen kirjoittama ”Synkmetsän salat”, ilmestyi vuonna 1991 (Laaksonen 1991, 19-25). Suomessa lappaamisen kattojärjestönä toimii vuonna 1994 perustettu SuoLi (Suomen Liveroolipelaajat ry), joka julkaisee omaa lehteä ja on tavallaan osa livepelaamisen "suurta traditiota", vaikka lehdessä jatkuvasti myös uudistetaan ja kyseenalaistetaan olemassa olevia käytäntöjä.

Vaikka livepelaaminen ja pöytäpelaaminen usein asetetaan samaan roolipelin yleisnimikkeeseen alle, ne ovat pelaajille kuitenkin *loppujen lopuksi kaksi aivan eri asiaa*. (Mies, 24). Esimerkiksi Schickin roolipelimääritelmän kohta, joka edellyttää roolipeliltä

numeroin käsiteltävät pelihahmot, ei sovi kovin hyvin livepelaamiseen, jossa pelihahmoilla ei aina ole mitään numerostatusta. Livepelissä tavallisesti pidetään tärkeämpänä hahmoon eläytymistä kuin yksityiskohtaista sääntöjen seuraamista.

Pöytäroolipelit eivät kuitenkaan koskaan vieneet täysin sydäntäni, sillä pidin niitä melko väkivaltaisina, kaavamaisina ja mielestäni niissä ei voinut tarpeeksi eläytyä hahmon todelliseen minään. Hahmo jäi mielestäni lopultakin vain pelinappulaksi, jota pelaaja siirteli kuvitteellisessa ympäristössä. Paksut sääntökirjat ja hahmojen kehittämismenetelmät ovat minulle edelleen aika sekavia. Halusin jotain syvällisempää, todempaa kokemusta. Vuonna -95 pääsin lähes sattumalta mukaan ensimmäiseen larppiini... (Nainen, 24)

Larppaamista voidaan todella pitää aivan eri asiana kuin pöytäroolipelaamista, esimerkiksi ryhmä norjalaisia livepelaajia on esittänyt Dogma 99 -teeseissään, että liveroolipeli on itsenäinen ilmaisuväline ja taidemuoto. Livepelissä ei pitäisi näin ollen käyttää pöytäpelin konventioita, vaan livepelaaminen pitäisi nähdä aivan erillisenä harrastuksena. Pelissä ei esimerkiksi pitäisi olla suuria pääjuonia, vaan jokaisella pelaajalla tulisi olla oma roolinsa, joka risteää muiden roolien kanssa — tässä livepeli jäljittelisi todellista elämää ennemminkin kuin kirjaa tai elokuvaa. Livepeli pitäisi Dogma99:n mukaan nähdä kokonaisuutena, jossa pelihahmot ovat olemassa, mutta vain pelin ajan. Pelihahmojen taustaa tarvitaan vain eläytymisen avuksi, yksityiskohdat ovat turhia, sillä pelihahmolla ei ole menneisyyttä eikä tulevaisuutta. Pelinjohtajat eivät myöskään saa kirjoittaa peliin sellaisia suunnitelmia tai salaisuuksia, joita he eivät voi paljastaa kaikille pelaajille etukäteen, jos nämä haluavat tietää. Peli voidaan nähdä harrastajatapaamisena, jossa osallistujat pelihahmojensa välityksellä toimivat pelin ajan yhdessä kuvitteellisessa ympäristössä. (Dogma 99.) Suomalaiset pelaajat ovat ottaneet kantaa norjalaiseen julistukseen. Liveroolipeli voidaan esimerkiksi nähdä taidemuotona, jossa pääasiallinen taiteilija on pelinjohtaja, jonka näkemyksiä pelaajat toteuttavat pelissä. Pelaajat eivät kuitenkaan näyttele tai esitä pelinjohtajan kirjoittamaa roolia, vaan he eläytyvät hahmoonsa. (Pohjola 1999.) Toisaalta voidaan ajatella, ettei sillä ole mitään merkitystä,

pidetäänkö livepeliä taiteena vai ei. Pelin ansiot eivät määräydy sen taiteellisuudesta vaan peliin osallistuneiden pelaajien saamista kokemuksista. (Heino 2000.) Joidenkin näkemysten mukaan edes pelaajan eläytyminen hahmoonsa ei ole liveroolipelaamisen välttämätön edellytys, pelaaja voi yhtä hyvin vain esittää hahmoaan näyttelemällä ilman eläytymistä (Heino 2000; Kivimaa 2000).

Vielä hiukan miniatyyripeleistä

Roolipeleihin liittyvät läheisesti myös miniatyyripelit, jotka ovat myös varsinaisten roolipelien synnyn taustalla. Miniatyyripelit ja roolipelit sekoitetaan usein keskenään, esimerkiksi Kielenhuollon tiedotuslehti Kielikellon määritelmässä roolipeli on "lautapeli, jota pelataan pienillä taidokkaasti maalatuilla tinahahmoilla" (Maamies 1996, 32).

Roolipelejä voidaan arvella pelatun ennen livepelejä "käyttämällä esimerkiksi pieniä (etäisesti vanhanajan tinasotilaat mieleen tuovia) hahmoja, figuureja, fantasiamaailmoihin sijoittuvien pelien henkilöinä" (Eronen 2002, 46). Osa roolipelaajista harrastaa myös miniatyyripelejä ja "figut" ovat keräilykorttien lailla näkyvästi esillä myös erilaisissa roolipelitapahtumissa. Roolipelilehti Maguksen lukijakyselyissä ne vastaajat, jotka eivät harrastaneet miniatyyripelejä, ehdottavat miniatyyrejä käsittelevien artikkelien jättämistä pois roolipelilehdestä, osa vastaajista (miniatyyripelien harrastajat) taas pitivät niitä erittäin hyvinä. (Magus 8, 50; Magus 15, 45-46.)

Miniatyyripeleissä miniatyyrihahmot, "figut" ja niiden toimintaympäristö ovat välttämättömiä pelaamiselle. Myös säännöt ovat miniatyyripeleissä selvemmin esillä kuin roolipeleissä, kysymyksessä on nimenomaan pelaaminen eikä varsinaisesti mielikuvitusmaailmaan eläytyminen. Selvänä erona varsinaiseen roolipeliin voisi pitää sitä,

että miniatyyripeleissä pelaaminen keskittyy nimenomaan taistelutapahtumien pelaamiseen. Toisena erona on pelihahmo, sillä kukin pelaaja pelaa ryhmää, sotajoukkoa tms. eikä yksilöä. Käytännössä miniatyyripelit eroavat roolipeleistä erityisesti ulkonaisesti: miniatyyripeleissä pelimaailma rakennetaan visuaaliseksi, silmin nähtäväksi kokonaisuudeksi, jonka rakentaminen on osa harrastusta. Yhteinen piirre taas on maailmojen moninaisuus. Joissakin tilanteissa miniatyyrihahmoja voidaan käyttää mukana pöytäroolipelissä, esimerkiksi pelihahmojen sijainnin ja liikkuksen havainnollistamiseksi tietyssä tilanteessa. Joskus pelaajat käyttävät miniatyyrihahmoja myös maskotteina tai esittämään pelihahmoaan.

Keräilykorttipelit

Keräilykorttipelit liittyvät monessa suhteessa roolipelaamiseen ja kuuluvat monen roolipelaajan harrastuksiin. Kaksi vastaajaa pitää selvästi keräilykorttipelejä osana roolipelien pehettä. Toinen heistä toteaa: *koska lähiystäväpiirissäni ei kukaan muu pelaa mitään millään lailla, en ole perehtynyt pöytä- tai korttipeleihin* (nainen, 16). Toinen vastaaja kertoo pelanneensa *enimmäkseen fantasiapöytäpelejä*, mutta niiden lisäksi myös *fantasialivepelejä ja tulevaisuuspöytäpelejä sekä keräilykorttipelejä* (nainen, 25).

Roolipelaajat voivat suhtautua kielteisesti ajatuksen keräilykorttipeleistä roolipeleinä: *Sisältyykö määritelmäsi [roolipelistä] myös keräilykorttipelit, sota/strategia/figuuri/lautapelit (toivottavasti eivät)?* (mies, 25). Keräilykorttipelien ja roolipelien suhde on hiukan ongelmallinen, joten pelaajakin voi todeta: *sitä en ala miettimään onko Mtg [Magic: The Gathering] oikea roolipeli vai ei. Itse uskon sen kuitenkin hivuttautuvan roolipelaamisen puolelle pelkästään pelimentaliteetin johdosta. Olisiko peli, jossa tarkoituksena on tappaa vastustaja moraalisesti hyväksyttävä muuna kuin pelillisenä roolina ja suomen armeijassa*

koulutusena (mies, 22). Keräilykortit ovat joka tapauksessa nykyään Suomessa ja ulkomailla varsin näkyvästi mukana roolipeliharrastuksen julkisissa kuvioissa, kuten roolipelitapahtumissa ja roolipelilehdissä. Roolipelilehti *Maguksessa* keräilykorttipelit olivat näkyvästi esillä erityisesti vuosina 1995-96, mutta sen jälkeen keräilykorteista on kerrottu satunnaisemmin.

Keräilykortteja on ilmestynyt vuodesta 1993, kaikkein ensimmäinen sarja oli *Magic: The Gathering*. Sen tuotti silloin pieni roolipelejä kustantava yritys nimeltä Wizards of the Coast, joka on nykyään juuri keräilykorttipelien ansiosta yksi suurimmista roolipelien tuottajista. Keräilykortit saivat heti niin suuren suosion, että niitä painettiin nopeasti lisää ja peliin tehtiin yhä uusia korttisarjoja. Erilaisia kortteja *Magic: The Gathering* -pelissä on tuhansia, jo vuonna 1998 yli 2000 (Pringle 1998, 228-229), ja lisää uusia korttisarjoja ilmestyy jatkuvasti. Ideana keräilykorttipeleissä on se, että pelaajat keräävät pakkansa satunnaisesti kootuista korttipaketeista. Osa korteista on hyvin yleisiä, toiset esiintyvät vähemmän, ja jotkut kortit ovat hyvin harvinaisia. Keräilykorttipeleissä on myytävänä erilaisia kortteja suljetuissa erikokoisissa pakkauksissa, joista ostaja ei voi tietää, mitä kortteja hän täsmälleen on ostamassa. Korttien vaihtaminen, myyminen ja ostaminen pelaajien kesken kuuluvat osana oman pakan keräämiseen. Kortteja hankitaan myös keräilymielessä, koska moni pelaaja haluaisi saada kokoelmiinsa täydelliset sarjat, vaikka ei käyttäisikään kaikkia pelaamiseen. Seuratessani käytettyjen *Magic: The Gathering* -keräilykorttien kauppaa pelitapahtumissa Suomessa (Ropecon) ja Lontoossa (Gencon UK) totesin, että ostajat näyttivät pääosin ostavan kortteja kokoelmiinsa; he kiertävät myyjältä toiselle mukanaan lista korteista, jotka heiltä vielä puuttuvat. Pelaamistarkoitukseen kortteja hankkivat olivat vähemmistöinä. Harvinaiset kortit voivat olla varsin kalliita, esimerkiksi *Magic: The Gatheringin* kalleimmaksi sanotusta kortista, Black Lotuksesta, on maksettu "viikon palkkaa" vastaava summa, ja moni yksittäinen kortti maksaa enemmän

kuin kovakantinen kirja (Pringle 1998, 229). Keräiltävyys on kuin huumetta; keräämistä on vaikea lopettaa niin kauan kuin kokoelmista vielä puuttuu kortteja (esim. Fannon 1999, 154).

Kukin pelaaja kokoaa yleensä omista korteistaan tiettyjen sääntöjen puitteissa mieleisensä pakan, jolla sitten pelaa. Nämä kortit liittyvät moniin eri aiheisiin, usein fantasiaan (esimerkiksi *Magic: The Gathering* tai *Keski-Maan velhot*) ja science fictioniin (kuten *Star Trek*, *Star Wars* ja *Babylon 5*), sarjakuvaan tai -filmiin (esimerkkeinä manga- ja animesarjaan perustuva *Dragonball Z*, *Pokémon* tai *Xena*) mutta myös nimenomaan roolipeleihin (ainakin *Kult*, *Vampire* ja *Doom Trooper*). Jotkin keräilykorttipelit on tehty nimenomaan roolipelin pohjalta, ja monien keräilykorttipelien aiheista on jo aikaisemmin ollut olemassa roolipeli. Muutkin keräilykorttipelit ovat aihepiireiltään lähellä roolipelejä, niiden tapahtumat sijoittuvat sellaisiin ympäristöihin ja maailmoihin, joissa roolipelienkin seikkailut liikkuvat. Esimerkiksi *Magic: The Gathering* -peli sijoittuu löyhästi Dominia tai Dominaria-nimiseen fantasiamaailmaan, joka mainitaan joissakin pelin ohjekirjoissa, mutta ei läheskään kaikissa. Tämä taustamaailma ei kuitenkaan vaikuta olevan *Magic: The Gathering* -keräilykorttipelin pelaajille erityisen tärkeä, kaikki pelaajat eivät edes tiedä sen olemassaolosta. Toisaalta esimerkiksi suursuosikiksi nousseiden Harry Potter -kirjojen pohjalta tehdyn keräilykorttipelin myyntivaltti on juuri sitoutuminen kirjojen henkilöihin ja tapahtumiin, jotka ko. kirjoja lukenut pelatessaan kohtaa uudelleen.

Keräilykorttipelaaminen on lähellä varsinaista roolipelaamista, mitä osoittaa sekin, että osa roolipeliharrastajista liittyy keräilykorttipelit roolipeleihin. Keräilykorttipeleissä on kuitenkin myös piirteitä, jotka erottavat ne selvästi varsinaisista roolipeleistä. Ensinnäkin pelihahmon olemassaolo ei ole pelin onnistumisen kannalta kovinkaan tärkeää.

Esimerkiksi *Magic: The Gathering* -pelissä pelaaja näyttäisi ottavan velhon hahmon, joka

sitten taistelee toista velhoa vastaan korttien loitsuilla: *sinä ja vastapelaajasi olette voimakkaita velhoja ja taistelette maagisen maailman hallinnasta. [--] korttipakka edustaa maagisia voimia.* (Magic: The Gathering. Portal, 1). Vampire-pelissä pelaajat ovat mahtavia vampyyreja (*Methuselah*), jotka käyttävät hyväkseen vähäisempiä vampyyreja ja näiden voimia taistelussa toisiaan vastaan keskinäisessä sodassaan nimeltään *Jyhad* (Vampire, 3). Pelihahmoon eläytyminen on kuitenkin vähäistä tai puuttuu kokonaan. Pokémon -pelissä todetaan Pokémonien olevan salaperäisiä olentoja, joita pelaaja kerää ja "kouluttaa". Tarkoituksena on taistella Pokémonien avulla, pelin voittaja on paras Pokémon-kouluttaja (Pokémon 1999.) Peliohjeissa itsessään saatetaan todeta kuvattun maailman tarjoama pelihahmoesitys mahdolliseksi:

Olet siirtymässä kaukaiseen tulevaisuuteen, jossa petolliset Pimeyden legioonan voimat tuhoavat ihmiskuntaa. [- - -] Maailmassa jossa ihmiskunta on pakotettu hylkäämään maa ja taistelemaan aurinkokunnan herruudesta Pimeyden legioonaa vastaan. Kukin pelaaja on NAAMION jäsen. Naamio on mahtava salainen järjestö, jonka päämääränä on saavuttaa tasapaino aurinkokunnassa. (Mutant Chronicles 1994, 1)

Peliohje jatkuu kuitenkin todeten: "Todellisuudessa tämä teoria on mahdoton, sillä kukin pelaaja pyrkii yksinomaan voittamaan pelin" (Mutant Chronicles 1994, 1).

Pääasiassa keräilykorttipelien pelaajat siis pelaavat omana itsenään tarkoituksenaan voittaa pelissä. Tässäkin keräilykorttipelit eroavat perinteisistä roolipeleistä: keräilykorttipelit ovat aina pelejä, joissa voitetaan tai hävitään. Pelaaja yrittää koota pakastaan nimenomaan sellaisen, että hän pystyisi voittamaan vastustajansa. Monilla keräilykorttisarjoilla pelataan paitsi omaksi iloksi ja huviksi, myös turnauksia, joiden voittajat palkitaan. Palkinnot voivat olla rahalliselta arvoltaan pieniä, kuten lisäkorttipakkaukset tai keräilyesineet, mutta varsinkin *Magic: The Gathering* -pelissä suuren kansainvälisen turnauksen voittaja voi saada palkinnoksi huomattavan summan selvää rahaa. Esimerkiksi Japanissa 16.-18.3.2001 pelatussa *Magic: The Gathering* -ammattilais-turnauksessa voittajalle oli luvassa 30 000

dollaria. Korttisarjan julkaisijan, Wizards of the Coastin, avulla järjestetään vuosittain yli kahdeksankymmentätuhatta virallista turnausta eri puolilla maailmaa. (World's Top.) Juuri suuret, viralliset pelitumaukset rahapalkintoineen varmistavat myös sen, että keräilykorttipelejä pelataan usein tiukasti virallisilla, vahvistetuilla säännöillä. Tällöin myös pelaajien pelipakkojen on täytettävä tumauskelpoisuus. Varsinaisille roolipeleillehän on ominaista, että vaikka pelattaisiin selvästi jonkin tietyn sääntökirjan peliä, sääntöjä voidaan aivan hyvin mukauttaa omalle ryhmälle paremmin sopiviksi (Leppälahti 1999, 16; 58- 62).

Yhteenvetona voi todeta, että keräilykorttipeleissä liikutaan samantyyppisissä maailmoissa ja samantapaisissa tapahtumisissa kuin varsinaisissa roolipeleissä. Roolipeleihin olennaisesti kuuluva pelihahmoon eläytyminen kuitenkin keräilykorttipeleissä puuttuu. Selvästi tavallisista roolipeleistä poikkeavia ominaisuuksia ovat myös keräilykorttipelaamiseen kuuluva kilpailu, voittaminen ja voimakas kaupallisuus. Juuri keräilykorttiharrastuksen esineellinen luonne erottaa keräilykorttipelit mielestäni selvimmin varsinaisista roolipeleistä. Keräilykorttipelien pelaamisessa juuri kortit ja niistä muodostetut pakat ovat keskeisellä sijalla ohjaamassa pelin kulkua. Voittoon tarvitaan hyvistä korteista koottu toimiva pakka ja hiukan onnea, mielikuvitus ja eläytyminen eivät ole välttämättömiä.

Tietokone ja roolipelaaminen

Marja Saanilahti tarkastelee tutkimuksessaan *Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri* myös lasten ja nuorten tietokoneenkäyttöä. Kotona olevan tietokoneen tärkein käyttömuoto 7–15-vuotiailla kaikissa tarkastelluissa ikäryhmissä on pelaaminen. Seitsenvuotiasta

tietokoneen käyttäjistä 99% käyttää kotitietokonetta (myös) pelaamiseen, 10-vuotiaista 91%, 13-vuotiaista 95% ja 15-vuotiaista 79%. Muut käyttömuodot, tärkeimpinä kirjoittaminen ja piirtäminen, lisääntyvät iän mukana. (Saanilahti 1999, 80-81.) Suurimman ryhmän internetin ja muiden tietoverkkojen käyttäjistä Suomessa keväällä 1998 muodostivat pääkaupunkiseudulla asuvat 20–30-vuotiaat miehet. Käyttäjien määräksi kaikkiaan arvioitiin noin 5-10 % suomalaisista. (Nieminen 1999, 35-36.) Tietokoneen käytöstä yhä suurempi osa on viihdekäyttöä. Peliteollisuus on audiovisuaalisen teollisuuden tärkeimpiä osa-alueita ainakin liikevaihdolla mitaten. (Saarikoski 1999, 136.)

Tietokone- ja videopeli

Roolipelille nähdään joskus ominaisena juuri se, että siihen osallistuu useampi kuin yksi ihminen, mutta myös tietokone voidaan nähdään aivan hyvänä roolipelikumppanina (Kivimaa 2000). Gillian Skirrow vertaa tietokoneen näyttöruutua ikkunaan, josta näkyy uusi, erilainen maailma. Tietokonepelien pelaamista voidaan pitää astumisena tähän toiseen maailmaan ja tilanteeseen, josta arkielämä suljetaan pois. (Skirrow 1986, 121.) Veli-Pekka Rätty, joka on tutkinut erityisesti tietokonepelien käyttöä vammaisten lasten kuntoutuksessa, on luetellut tietokonepelien lajityyppeinä *räiskintäpelit* (vauhtipelit, twitch games), *seikkailu- ja arvoituspelit*, *simulaattorit* ja *simulaatiopelit*, *urheilupelit* sekä *roolipelit*. Jako on peräisin vivid studiosin jaottelusta³, josta Rätty on tarkoituksella jättänyt pois kohdan "Location-Based Entertainment", koska näitä pelejä pelataan muualla kuin kotona, esimerkiksi huvipuistossa. (Rätty 1999, 31-34.) Toinen ehdotelma tietokonepelien lajityypeiksi on *ongelmanratkaisupelit*, *toimintapelit*, *urheilupelit*, *seikkailupelit*, *roolipelit* ja *strategiapelit* (Järvinen 1999, 176).

Veli-Pekka Rätty näkee tietokonepelin tekijöidensä ilmaisuvälineenä samalla tavalla kuin

satu- tai kuvakirja on kirjoittajansa ja kuvittajansa ilmaisu. Pelin suunnittelija ilmaisee sanottavansa pelillä, hän haluaa jakaa pelaajien kanssa ajatuksensa ja tunteensa. (Räty 1999, 114-115, 148.) Räty on tarkastellut nimenomaan lapsille suunnattuja tietokone- ja videopelejä, vähän vanhemmille tarkoitetuissa peleissä on vaikea nähdä kovin yksilöllisiä ilmaisullisia pyrkimyksiä. Erityisesti Nintendo-pelejä tutkinut Eugene F. Provenzo näkee seikkailujen rakenteen ja henkilöhahmot hyvin kaavamaisiksi ja stereotyyppisiksi ja näkee niiden sisältävän myös runsaasti rasistisia aineksia (Provenzo 1991). Tähän liittyy vielä myös tietokonepelien miehin maailmankuva, jossa naiset ovat tavallisimmin nimettömiä pelastettavia prinsessoja ja naispuoliset sankarit ovat peräti harvinaisia. (Skirrow 1986, 135-142; Provenzo 1991, 99-117.) Eräs tietokonepelien naispuolinen sankari on *Tomb Raider* -pelin Lara Croft, josta on tullut "elokuva- tai rocktähtiin verrattava pop-ikoni" (Järvinen 1999, 174). Lara Croft ei kuitenkaan ole tuonut peleihin uudenlaisia toimintamalleja, vaan hän on samanlainen taistelukone kuin miehiset vastineensa. Voidaan ajatella, ettei miespelaaja samastu naishahmoon, vaan hän hallitsee sitä ohjaamalla sen toimintoja ja katselemalla sitä. Tietävästi internetissä löytyy myös "nude raider" -sivustoja, joissa Laran saa katseltavaksi ilman vaatteita. Pelien niukka-asuiset ja muodokkaat naissankarit esiintyvätkin peleissä nimenomaan siksi, että miehet ostaisivat pelejä enemmän. (Järvinen 1999, 180-181.) Vastaavasti esimerkiksi *Dead or Alive* -pelissä pelaaja voi katsella "valokuva-albumia", josta löytyy poseeraus kuvia pelin naispuolisista taistelijoista. Pelin mieshahmot eivät esiinny näissä kuvissa.

Seikka, jonka suhteen tavalliset tietokonepelit poikkeavat roolipelistä, on tietokonepeliin sisältyvä tavoite voittaa, kerätä pisteitä tai päästä maaliin. Skirrowin mukaan jo tietokonepelien rakenteeseen kuuluu pyrkimys saada pelaaja pelaamaan uudelleen, aina vielä kerran (Skirrow 1986, 128). Samoin kuten Skirrow, myös Räty pitää pelien

³ [vivid studios \(toim.\)1995: Careers in multimedia. Ziff-Davis Press, Emeryville, California.](#)

positiivisimpana ominaisuutena niiden interaktiivisuutta. Kun pelaajan toiminta vaikuttaa pelin tapahtumiin, käyttäjä tuntee saavansa näin "määräysvallan" peliin. (Räty 1999, 126-127.) Todellisuudessa pelaajan määräysvalta on kuitenkin vain näennäistä, sillä pelaaminen on tiukasti sidottu peliohjelman puitteisiin.

Pelaaminen internetissä

Internetin yleisin käyttötapa 7-15 -vuotiailla on surffailu eli melko sattumanvarainen tiedostojen selailu. Poikien keskuudessa toisella sijalla on pelaaminen, tyttöillä taas toisena ja kolmantena ovat keskusteluryhmät sekä sähköposti ja pelaaminen on vasta kuudentena. (Saanihahti 1999, 88-89.) Internetin käyttöä on pidetty taitoa ja aktiivisuutta vaativana toimintana, mutta käytön yksinkertaistuessa internetissä liikkuminen voidaan nähdä passiivisena hiiren klikkailuna (ks. esim. Mäyrä 1999a, 102). Toisaalta verratessa tietokoneen käyttöä TV:n katseluun tietokonepelaaja toimii paljon aktiivisemmin joutuessaan koko ajan kysymään kuka ja missä olen ja mitä minun on tehtävä, kun TV:n katselija tyytyy tietoon siitä, mitä on tapahtunut (Järvinen 1999, 172).

Internetin välityksellä voidaan pelata monenlaisia pelejä, joissa voi olla mukana toisilleen tuntemattomia henkilöitä eri puolilta maailmaa. Oman pelaamisen lisäksi myös toisten pelaajien toiminnot vaikuttavat pelin kulkuun. Joitakin näistä peleistä voi ostaa ja ladata koneelleen ja pelata myös itseksensä tai paikalla olevan kaverin kanssa, mutta nykyisin tulee markkinoille yhä enemmän pelejä, joita voi pelata ainoastaan verkossa.

MUD eli Multi User Dungeons on vanhimpia monen pelaajan käyttöön tarkoitettuja pelisysteemejä. Ensimmäinen MUD luotiin vuonna 1978 Essexin yliopistossa Englannissa, ja se oli Dungeons & Dragons -roolipelin kirjoitus pohjainen tietokoneversio. MUDit ovat

alunperin olleet nimenomaan peliympäristöjä, mutta nykyisin MUDeja on hyvin monenlaisia. Joissakin MUDeissa halutaan erottautua vanhasta peliympäristöstä ottamalla niistä käyttöön nimityksiä Multi User Dimensions tai Multi User Domains. MUD-peleissä pelaaja lähtee liikkeelle aloittelijana (newbie) tavoitteenaan kerätä omaisuutta ja vaikutusvaltaa, kunnes hänesä lopulta tulee wizard. (Kangas 1999, 150.)

MUDien lisäksi internetissä voi käyttää roolipelaamiseen www-pohjaisia chat-kanavia:

otan tähän vielä mukaan kolmannen tavan harrastaa roolipelejä, jota olen harjoittanut jo kolmisen vuotta. Netistä löytyy muutamia suomenkielisiä chat-sivuja, joilla pelataan parhaimmillaan erittäin hyvää ja eläytyvää roolipeliä kellon ympäri.
(AC)

Muutamit vastaajat kertoivat myös chat-peliharrastuksestaan. Koska chat-pelissä yleensä halutaan pitää pelaajan oikea henkilöllisyys salassa, käytän chat-pelaajista nimimerkkiä.

Pelaaja kertoo:

Olen vallon ihastunut tähän anonyymiin pelimuotoon, sillä siinä päästään jopa korkeampaan henkilökohtaiseen eläytymiseen kuin larpatessa, sillä toiseen voi suhtautua vain ja ainoastaan hahmona -- (AC)

Kuten monet muutkin verkkoyhteisöt, myös chat-pelaajat pitävät joskus tapaamisia, joissa voi tutustua todellisiin henkilöihin pelihahmon takana. Juuri pelin täydellinen anonyymius voi kuitenkin viehättää enemmän kuin mahdollisuus tutustua todellisiin ihmisiin: *pidän jotenkin "pyhänä" sitä olotilaa, ettei tiedä kanssapelaajansa todellisesta henkilöllisyydestä mitään, ei edes sukupuolta* (AC). Täydellinen anonyymiteetti tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden esittää itsestään uusia puolia ja avata uusia näkökulmia omaan minuuteensa (Heinonen 2001, 71-73). Verkkoympäristössä on muutenkin helppo antaa itsestään tietoja, jotka ovat oikeita tai vääriä tai jotakin siltä väliltä, eivätkä muut käyttäjät pysty tarkastamaan tietojen oikeellisuutta. Tällainen "huijaus" on osa internetin välityksellä pelattavien pelin luonnetta. Pelaaja itse voi pysyä piilossa, muut pelaajat tuntevat vain

hänen virtuaaliympäristössä esiintyvän pelihahmonsa. (ks. esim. Heinonen 2001, 189-190.) Tietokoneella pelattaessa ei voi aina edes tietää, onko keskustelu- tai pelikumppanina varmasti todellinen ihminen vai *botti*, ohjelmoitu keinopersona. Ehkä juuri tästä syystä tietoverkkojen kautta luotuja ihmissuhteita voidaan pitää ohuina ja pinnallisina ja tällaisten suhteiden vaalimisen voidaan ajatella heikentävän yksilön mahdollisuutta toimia "oikeassa" elämässä ja sen ihmissuhteissa (esim. Helve 1997, 144). Kuitenkin esimerkiksi monet MUD-pelaajista pitävät tietokoneella pelaamista sosiaalisena toimintana, jossa voi tutustua uusiin ihmisiin (Utz 1996). Muutenkin internetin välityksellä syntyneitä ja ylläpidettyjä ystävyysuhteita saatetaan pitää yhtä aitoina kuin muita, vaikka ystävää ei ole koskaan fyysisesti tavattu (esim. Seppälä 2001, 69). Varsinkin internetin naiskäyttäjät tuntuvat verkottuvan erilaisiksi internet-ryhmiksi, joissa keskinäisellä vuorovaikutuksella on tärkeä osa (Mäyrä 1999a, 107). Internet on ainakin peruskouluikäisille tytöille nimenomaan viestintäväline, jolloin tärkeää on kontakti johonkukaan toiseen, vaikka tyttöjenkin suosituin internet-huvikäyttö on surffailu (Saanilahti 1999, 88). SubTV:n chat-juontaja Minna vertaa television chat-ohjelmaa kahvilaan, jossa tutut pistäytyvät rupattelemassa, mutta jonne täysin ulkopuolinenkin voi halutessaan poiketa,⁴ ja tämä vertaus tuntuisi sopivan hyvin myös internetin chat-ryhmiin. Myös Johan Fornäs on sitä mieltä, ettei internetin alakulttuureita voi ilman muuta pitää kuvitteellisina pelkästään siitä syystä, että yhteisön jäsenet eivät tapaa toisiaan kasvotusten (Fornäs 1999, 46).

Voidaan ajatella, että internetin välityksellä tapahtuva vuorovaikutus olisi sisällöltään köyhempää kuin vuorovaikutus sellaisessa tilanteessa, jossa keskustelijat kohtaavat fyysisesti. Tähän nähdään syynä viestien lyhyys ja niukkuus ja nonverbaalisen viestinnän puuttuminen. Voidaan jopa esittää, että online-keskustelut ovat turhanpäiväisiä muille kuin teini-ikäisille käyttäjille. (Roponen 1998, 292.) Chat-pelaaminen vaikuttaa kuitenkin varsin

⁴ [Keskustelutilaisuus Chat-kulttuurista. Allianssi-risteily 18.4.2002.](#)

monipuoliselta sisällöltään. Pelaaja itse arvioi, että chat-pelissä *käytetty kuvaileva kieli on erittäin rikasta ja vivahteikasta* (AC). Onnistunut chat-pelaaminen edellyttää pelaajalta, että hän tuntee hyvin pelissä käytetyn kielen. Pelin kieliympäristön tuntevat pelaajat pystyvät ilmaisemaan myös hahmojensa tunteita ja käyttäytymistapoja. Vastaanottamissani pelitaltioinneissa on runsaasti kuvauksia nonverbaalisesta viestinnästä pelihahmojen välillä.

--- olen tuntenut joitain hahmoja jo vuosia. [Pelaamiseen] ---liittyy aivan oma alakulttuurinsa, joka ei heti aukea satunnaiselle piipahtajalle. Esimerkiksi monimutkaiset nimimerkit pitävät sisällään paljon tietoa: hahmon nimi, rotu, ammatti ja kilta/klaani johon tämä kuuluu. Lisäksi viestien erilaisia sulkumerkkejä, tähtiä ja muita lisäyksiä on osattava tulkita, jotta tietää, puhuuko nyt hahmo, pelaaja vai kuvaillaanko tässä vain tilanne objektiivisen tarkkailijan silmin. [Pelaamisen] ---muodot [ovat] jatkuvasti muutoksessa. Tulee uusia tapoja käyttää merkkejä ja ne sulautuvat nopeasti kaikkien vakiokäyttäjien kieleen. (AC.)

Chat-pelaaminen on monella tavalla erilaisista kuin "tavallinen" roolipelaaminen.





Tärkeimpänä erona on se, että pelaaja pelaa näennäisesti yksin, sillä pelikumppanit eivät ole fyysisesti läsnä. Myös pelaamisessa tarvittava apuväline, tietokone, asettaa pelaamiselle omat rajoituksensa. Roolipelin tärkeä ominaisuus, rooliin eläytyminen, on kuitenkin läsnä ja vieläpä hyvin korostetusti, sillä pelaajat tuntevat toisensa vain pelihahmoina.

Roolipeli pelien kentässä

Eräs yritys määritellä roolipelejä on yrittää laatia jonkinlainen perinnelajitaulukko.

Roolipelit on yläkäsite, joka kattaa pelitavoista ainakin pöytäroolipelaamisen ja larppaamisen, osin myös jotkut verkossa pelattavat pelit, esimerkiksi chat-pelit.

TAULUKKO 1: Roolipelit pelien kentässä

Peli	MUUT PELIT		ROOLIPELIT			MUUT PELIT			
Pelitapa	Muut lautapelit	Miniatyynipelit	Pöytäroolipelit	Livepelit	Nettipelit	tietokonepeli	Muu	Keräilykortit	Muut korttipelit
Genre	Fantasia		Kauhu		Tulevaisuus		Muut		
Pelien maailmoja	-keskiaika, kalevalainen aika -viikingit, kuningas Arthur ym. -”sadunomainen” olipa kerran –ympäristö		-kummitus tarinat, oudot tapahtumat -Vampire-tyyppiset pelit		-scifi ”avaruusoppera” ”(luonnon)tieteellinen” scifi -katastrofi, sota		- agenttiseikkailut -villilänsi -itämäiset seikkailut jne. jne.		
Yksittäiset pelit									

Roolipelin keskeiset genret ovat fantasia, kauhu ja tulevaisuus, joista kerron enemmän luvun V kappaleessa *Roolipelien moninaiset maailmat*. Monet pelit käyttävät näitä samoja maailmatyyppisiä, joten yksittäistä peliä tai pelitapaa ei voi tyypittää roolipeliksi pelkästään sen perusteella, että käytetty maailma on samantapainen kuin mitä roolipelaamisessa käytetään. Täytyy siis yrittää löytää lisää määrittelykriteereitä.

II. Purkamista ja rakentamista: teoria ja menetelmät

Yksi niistä seikoista, jotka selvästi erottavat roolipelin monista muista peleistä, on pelihahmojen käyttö. Koska roolipeliin kuuluu keskeisesti se, että peliharrastaja vaihtaa minuutensa pelin ajaksi pelihahmoon, on tuntunut hyödylliseltä lähteä tarkastelemaan roolipeliä minuuden tai identiteetin käsitteiden avulla. Pelaamisen eri osa-alueet kuuluvat harrastajan identiteettiin ja roolipelissä ovat mukana myös monenlaiset pelihahmot, joilla myös on identiteetti, vaikkakin kuvitteellinen.

Näen yksilön identiteetin tai minäkuvan osana yksilön maailmankuvaa, mahdollisina paikkoina, joihin hän voi sijoittaa itsensä. Ihmisen identiteetti koostuu hänen elämäkokemuksistaan, niistä monista rooleista, joita hänellä on ja on ollut elämänsä aikana, vieläpä niistä, mitä hän odottaa itsellään joskus olevan. Identiteetti ei missään elämän vaiheessa ole vakio, vaan se on jatkuvassa liikkeessä ja muutoksessa. Identiteetti liittyy oman minuuden (”minäsuhteen” ja ”itsen”) subjektiksi rakentamiseen ja tunnistamiseen, eikä se ”ole koskaan valmis, vaan aina prosessissa ja muotoutuu aina pikemminkin esittämisessä kuin sen ulkopuolella” (Hall 1999, 265 ja 223). Voidaan sanoa identiteetin olevan liikettä pysymisen ja muuttumisen välillä. Myös perinne, joka on osa identiteetin tuottamista, voidaan ymmärtää prosessiksi, jossa perinne muuttuu, kehittyy ja häviää. (Aro 1999, 179-186.)

Ryhmäidentiteettiä voi pitää tietyille ryhmälle kuuluvien ajattelu- ja toimintatapojen kimpuna, jotka perustuvat ajatukselle juuri kyseiseen ryhmään kuulumisesta. Jollakin tasolla ryhmän yhteenkuuluvuutta, ryhmäidentiteettiä voisi myös kutsua sanalla

mentaliteetti tai eetos. Identiteetin hahmottamisen perustana ovat oman kulttuurin elementit (esim. Saressalo 1996, 56-69), mutta koska identiteetti ei ole selvärajainen kokonaisuus, sitä ei voi nostaa suoraan esille aineistoista. Matti Kuusen määrittelemänä elämä on ”sarja päättyneitä ja jatkuvia yhteenkuuluvuuksia”, jolloin erityisesti koettujen tapahtumien kuvaus ja muistelu kuuluvat osana itsetuntemukseen ja yhteistuntoihin (Kuusi 1980, 45). Seppo Knuutila puolestaan toteaa: "Maailmankuva enempi kuin mentaliteetitkaan eivät näy suoraan aineistosta eivätkä ne ole valmiiksi järjestäytyneitä kokonaisuuksia, vaan ne on pääteltävä monista lähteistä löydettävien johtolankojen perusteella. Tässä mielessä folkloristien olisi suhtauduttava kiinnostuksella sellaisiininkin luovan tajunnan tuotteisiin, joita he eivät itse (vielä) tunnista tai määrittele folkloreksi." (Knuutila 1992, 277.) Laura Aro arvelee, että nykyään folkloren voisi määrittää olevan ”kulttuurista viestintää”, jolla on merkitystä ryhmän tai yhteisön identiteetille ja jatkuvuudelle (Aro 1996, 46).

Rooleja elämän näyttämöllä

Amerikkalainen sosiaalipsykologi Erving Goffman (1922-1982) on tarkastellut ihmisen minuutta monenlaisista rooleista muodostuneena. Goffman oli hyvin tuottelias ja monipuolinen kirjoittaja ja tutkija, hän kirjoitti 11 kirjaa ja runsaasti artikkeleita, joita on siteerattu paljon. Goffmanin töiden taustalla voidaan nähdä George Herbert Meadin (1863-1931) ja Herbert Blumerin (1900-1987) vaikutus. Blumer otti käyttöön nimityksen *symbolinen interaktionismi*, johon Goffmanin analyysit toisinaan lasketaan, toisinaan ei. (ks. esim. Aphonon 2001, 28-41 tai Helkama et al, 1998, 69). Ensimmäisissä töissään Goffman käytti aineistonaan nimenomaan tutkimusta varten kerättyä materiaalia, mutta myöhemmin hän käytti teoksissaan esimerkkeinä omia arkihavaintojaan, kirjallisuutta, TV-

ohjelmia, mitä tahansa arjen käytäntöjen todisteita. Goffmanin analyysit olivat usein hyvin omintakeisia ja hänen käsitteensä uudistuivat teoksesta toiseen. Erving Goffman ei itse jättänyt jälkeensä koulukuntaa, mutta hänen työnsä ovat vaikuttaneet monien tutkimusmetodien syntyyn. (Peräkylä 2001, 347-348; Aphonon 2001, 37-38.)

Ehkä tunnetuimmassa teoksessaan *The Presentation of Self in Evedyday Life* (1959), joka on suomennettu nimellä *Arkielämän roolit* (1971), Erving Goffman vertaa elämää näyttämöön, jossa jokainen esittää jatkuvasti jotakin roolia. Jokaisella ihmisellä on monta minuutta, joita hän esittää erilaisten roolien muodossa riippuen siitä, mikä on hänen yleisönsä. Goffman näkee yleisön laajasti niinä henkilöinä, joiden kanssa yksilö kulloinkin on vuorovaikutuksessa. Yleisönä voidaan pitää eri tilanteissa esimerkiksi perheenjäseniä, ystäviä tai työtovereita. Sama yksilö on jatkuvasti sekä omien rooliensa esittäjä että toisten esitysten yleisö. Monella sosiaalisella roolilla on "valmis julkisivu", eli sellaiset toimintamallit, joiden ajatellaan kuuluvan kyseiseen rooliin. Yksilö voi toimia tietoisesti siten, kuin hänen esimerkiksi ammattinsa edustajana kuuluu mielestään toimia tietyssä tilanteessa, tai toisaalta hän voi aivan huomaamattaan asettua toimimaan tietyn roolin mukaisesti. (Goffman 1971.) Roolia voidaankin pitää statuksen, tietyn aseman, toiminnallisena osana. Ihmisellä on useita statuksia (isä, puoliso, veli, ystävä, lääkäri), joista joku on kullakin hetkellä aktiivinen ja edellyttää toimimista kyseisessä roolissa. (Honko 1972, 33.) Rooli voi olla toistuvasti aktivoituva, kuten isä tai äiti, tai tilapäinen, kuten roolipelin pelinhahmo. Esimerkiksi vanhakantaisessa sairauden hoitotilanteesta voidaan puhua "parantamisnäytelmä", jossa kullakin osallistujalla on tietyt roolinsa. (Honko 1960, 56-57.) Tällöin parantamistilanteessa potilaan rooli on tilapäinen ja parantajan rooli on toistuva.

Goffman jatkaa identiteettien ja roolien käsittelyä teoksessaan *Frame Analysis* (1974,

1976), jossa hän kuvaa sosiaalisia maailmoja kokemusten kehyksistä muodostuneina. Kullakin tilanteella on oma sosiaalinen kehyksensä, joka määrää roolikäyttäytymistä eli kyseisessä tilanteessa tapahtuvaa interaktiota. Tällainen valmiiksi merkitykselliseksi tiedetyn mallin käyttö vuorovaikutus tilanteessa edellyttää valikoivaa havaitsemista, jolloin kehyksen ulkopuolella olevat seikat jäävät merkityksettöminä syrjään. Kehykset sisältävät toimintaa ohjaavia perusoletuksia, jotka vaihtelevat tilanteiden mukaan. Kehykset eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan ne ovat liukuvia ja voivat sijoittua myös sisäkkäin. (Goffman 1976.)

Gary Alan Fine on tarkastellut roolipelaamista nojautuen väljästi Goffmanin kirjoituksiin, ja hän on jaotellut niiden pohjalta roolipeliharrastuksen kolme roolitasoa. Ensimmäinen taso on henkilön taso, siihen kuuluvat henkilön tiedot ja käsitykset todellisesta maailmasta. Toinen taso on pelaajan taso, johon kuuluu toiminta roolipelien harrastajana, ja kolmas roolipelin taso on pelihahmon taso. Jokaisen tasoon liittyy monia merkityksiä, mutta kaikki tasot eivät jaa niitä. Pelaaja tietää pelaavansa hahmoaan ja tuntee pelin säännöt, mutta pelihahmo ei tunne pelikontekstia. Pelaaja voi tietää myös muiden hahmojen ominaisuuksista, pelin kulusta tai tulevista tapahtumista sellaista, mitä pelihahmo ei tiedä. Toisaalta pelihahmo tuntee oman maailmansa yksityiskohdat paremmin kuin pelaaja. Koska kaikilla näillä, siis henkilöllä, pelaajalla ja pelihahmolla, on yhteiset aivot, on esim. nykyajan maailma tavallaan läsnä pelimaailmassakin, sillä pelihahmo ei pysty suodattamaan pois kaikkea muiden tasojen tietoja. (Fine 1983, 181-204.)

Roolipelaamisen peruselementtinä on jatkuva vuorovaikutus osallistujien välillä, ja tämä vuorovaikutus tapahtuu sekä yksilön, peliryhmän jäsenen että pelihahmon tasolla. Tästä syystä tämä Finen muokkaama jako tuntuu erittäin hyvältä ja tarkoituksenmukaiselta lähtöasetelmalta, ja käytän sitä tämän työni rakenteellisena viitekehyksenä jakaessani

peliharrastajan omakuvaan sisältyvät roolit kolmen alaotsikon alle. Tarkastelen siis erikseen niitä seikkoja, joita vastaajat liittävät itseensä henkilönä ja roolipeliharrastajana ja mitkä seikat nousevat esille pelihahmon kuvaamisessa. Tämä jako ei kuitenkaan ole mikään itsetarkoitus, vaan paremminkin aineiston käsittelyn ja kuvaamisen apuväline.

Roolipelaamista koskeva tutkimus

Roolipelejä niiden nykyisissä muodoissaan on ollut olemassa kolmisenkymmentä vuotta, ja tänä aikana eri puolilla maailmaa on tehty jonkin verran vaihtelevan tasoisia tutkimuksia roolipeleistä, -pelaajista ja -pelaamisesta. Kansainvälisessä tutkimuksessa tämä kiinnostus on ollut suurinta sosiologian, sosiaalipsykologian ja psykologian aloilla. Roolipelaamisesta ei ole tehty kovin monia sellaisia tutkimuksia, joista olisi kirjoitettu monografia. Yksi tällainen on kuitenkin amerikkalaisen sosiologian professorin, Gary Alan Finen tekemä tutkimus *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, joka on julkaistu vuonna 1983. Tutkimus on siis melko vanha, sen aineisto on kerätty seitsemänkymmenluvun lopulla, jolloin roolipelaaminen oli uusi ja melko tuntematon harrastus. Fine toteaaakin kirjan alussa, että roolipelaaminen on pienen ryhmän harrastus, jolla ei ole suurta taloudellista eikä muutakaan yleistä merkitystä, koska sen ei voi katsoa kuvastavan yleisesti amerikkalaista elämää ja kulttuuria eikä sen sosiaalisia ongelmia (Fine 1983, 1). Tutkimus heijastaa kuitenkin nimenomaan amerikkalaista yhteiskuntaa ja sikäläistä (silloista) roolipelaamisen tapaa, eikä ole läheskään kaikilta osin sovellettavissa Suomen tilanteeseen.

Erilaisia roolipeleihin liittyviä opinnäyte- ja lopputöitä on tehty eri puolilla maailmaa melko runsaasti, niistä löytyy esimerkkejä internetistä. Suomessakin nuoret roolipelien

harrastajat esittelevät mielellään peliharrastustaan tai jotakin pelaamiseen liittyvää yksityiskohtaa, kun mietitään koulussa tehtävän esitelmän aihetta. Yliopistotasolla Suomessa roolipelien alalta on tehty muutamia opinnäytteitä liittyen lähinnä roolipelien käyttöön kasvatuksellisinä tai opetuksellisinä apuvälineinä sekä pelien kääntämiseen. Olen kysellyt roolipeliaiheistä opinnäytetöistä eri yliopistoista, sillä kaikissa Suomen yliopistoissa ei tietävästi luetteloida edes pro gradu -töitä mihinkään tietokantaan, kun taas joissakin paikoissa jopa proseminarityöt on merkitty niihin. Roolipeliaiheisiä pro gradu -töitä ei kuitenkaan ole löytynyt kovin monta. Näitä ovat Katri Kätkän ja Tiina Soinin *Monstereiden maassa. Roolipeleissä fantasia ja todellisuus kohtaavat*. (Tampereen yliopiston kasvatustieteen laitos, 1995) ja Tuomo Myllön ja Mia Rissan *Larp kasvatuksen keinona: tutkimus live-roolipelaamisen pedagogisesta luonteesta ja live-roolipelaamisen soveltamismahdollisuuksista kasvatus- ja opetustyöhön*. (Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitoksen Hämeenlinnan osasto, 1997). Aiheeltaan roolipeleihin liittyy myös Mika Pehkosen Joensuun yliopiston Kansainvälisen viestinnän laitokselle tekemä pro gradu -työ *Two-channeled communication: the effect of modes of spoken text on role-playing game translation*. (1997) Roolipeliharrastusta käsittelee myös oma pro graduni *Seikkailusta toiseen. Roolipelin pelaaja, pelihahmo ja maailmat*. (Turun yliopisto, Kulttuurien tutkimuksen laitos, 1999.) Mainitseni töiden lisäksi roolipeliharrastusta on tarkasteltu vain muutamassa proseminaaritason työssä, mutta uusia roolipeliaiheisiä pro gradu -töitä on muutamia tekeillä.

Roolipelaaminen nuorisokulttuurina

Roolipeliharrastajien sanotaan usein olevan nuoria ja nuoria aikuisia. On kuitenkin vaikea sanoa, voiko roolipelaamista nimittää nuorisokulttuuriksi. Ensinnäkään nuoruuden määrittäminen ei ole yksiselitteistä. Yhtenä ensimmäiseksi mieleen tulevana

määrittelykriteerinä voidaan pitää kronologista ikää. Esimerkiksi Young Europeans 1977 -eurobarometriin kyseltiin 15-24 -vuotiaat (Helve 1998, 5). Tommi Hoikkala esittelee tutkimuksessaan lehtiartikkelia, jossa 14-vuotias tyttö määrittelee nuoruuden alkavan tytöillä kuukautisten alkamisesta, 12-13-vuotiaasta, pojilla pari vuotta myöhemmin ja loppuvan noin 25 vuoteen. (Hoikkala 1989, 133 ja 135.) Nuoruus voidaan vielä jaotella esinuoruuteen (n. 11-13v), varhaisnuoruuteen (13-15v), keskinuoruuteen (15-18v), myöhäisnuoruuteen (18-20v) ja jälkinuoruuteen, joka kestää noin 25-vuotiaaksi. (Näre 1992, 13.) Joskus nuoruuden ydinjoukoksi luetaan 16- 25 -vuotiaat, jolloin nuorisokulttuurien vaikutuspiiriin kuuluvat ainakin 12-34- vuotiaat (Soramäki, 1990, 166-167). Tämäkään ei vielä riitä kattamaan kaikkia roolipelaajia, joskin suuri osa roolipeliharrastajista mahtuu Soramäen määrittelemään nuorisokulttuurien vaikutuspiiriin. Nuoruus nähdään yleensä joko aikuisuuteen johtavana kehityksellisenä ikävaiheena tai yhteiskuntaa uudistavana kapinallisuutena (Hoikkala 1989, 204-205). Yleensä tutkittaessa "nuoria" tai "nuorisokulttuureja" tutkitaan pääosin poikia (esim. Soramäki, 1990, 172; Mäki-Kulmala 1994, 39-40 ja 50; Fornäs 1998, 297), mutta kun tarkastelun kohteena on nuoruus kehitysvaiheena, epävarmana nuorena esiintyy helposti tyttö (Fornäs 1998, 308).

Helena Helve esittää nuoruuden päättymisen kriteereiksi, että "ihminen on

- 1) fyysisesti ja psyykkisesti aikuinen (tähän liittyy myös itsensä hyväksyminen sukupuolensa edustajana eli sukupuoli-identiteetin kehitys),
- 2) itsenäistynyt vanhemmistaan (jolloin ei enää yleensä asuta lapsuudenkodissa),
- 3) luonut oman arvomaailman ja maailmankuvan,
- 4) hankkinut itselleen oman ammatti- tai työroolin (tai joutunut työttömän rooliin) ja
- 5) saavuttanut oman itsenäisen aseman perheessään, ystäväpiirissään ja yleensä

yhteiskunnassa." (Helve 1993, 12.) Nuoruus voidaan nykyään kuitenkin nähdä melko lailla häilyvänä olotilana. On mahdollista ja hyväksytyäkin pitää kiinni nuoruuden

elämäntavoista vielä sosiaalisesti aikuisina (Fomäs 1998, 293). Varsinkin opiskelu yhdistetään kuitenkin usein nuoruuteen jopa siinä määrin, että opiskelijan voidaan sanoa iästä riippumatta elävän ”keinotekoisesti pidennettyä nuoruusvaihetta” (Ottomeyer 1977, 181). Nykyään ei muutenkaan ole tavatonta, että aikuisuus himmenee ja eletään vuosikymmenestä toiseen ”venytettyä nuoruutta”, jolloin omassa nuorisokulttuurissa elämistä jatketaan biologisesta vanhenemisesta huolimatta (Hoikkala 1998, 135). Nuorekkuus harrastuksissa ja pukeutumisessa on muodikasta iästä riippumatta (esim. Jokinen 1996, 23).

Suomalainen nuorisokulttuuri on nähty neljällä eri tavalla. Nuorisokulttuuri on joko ”nuorten tavanomaista vapaa-ajanviettoa vertaisryhmissä”, ”aktiivinen aikuisten maailmaa vastaan tähdätty vastakulttuuri”, ”aikuisten harjoittamaa, etupäässä kaupallisia tarkoituksia palvelevaa manipulaatiota” tai ”omaehtoista ja itsenäistä toimintaa, joka on syntynyt yhteiskunnallisten muutosten myötä”. (Puuronen 1997, 192-193 < Aalto 1975, 36-37.)

Stig Söderholm ehdottaa nuorisokulttuurin kuvaamiseen kahta käsitettä, nimittäin yleinen nuorisokulttuuri ja eriytyneet nuorisokulttuurit. Näistä yleinen nuorisokulttuuri olisi nuorisoa yhdenmukaistava kaupallinen kulttuuri, jossa muut tahot kuin nuoret itse ideoivat ja markkinoivat tuotteita, joita nuorille markkinoidaan. Eriytyneet nuorisokulttuurit poikkeavat yleisestä nuorisokulttuurista, ne usein selkeästi vastustavat sitä tai yhteiskuntaa laajemminkin. Näillä eriytyneillä kulttuuriliikkeillä on ”selkeä ja tietoinen ryhmäidentiteetti” ja nimi, kuten freak, mod tai punk. Nämä ryhmä vaikuttavat koko ajan toisiinsa. Eriytyneet kulttuurit antavat vaikutteita kulttuuriteollisuudelle, joka tekee helposti protestista tuotteen. (Söderholm 1987, 16-18.) Roolipeliharrastusta on ehkä joitakin poikkeustapauksia lukuun ottamatta vaikea nähdä suoranaisten vastakulttuurina

huolimatta siitä, että roolipelaamiseen kuuluu joitakin selvästi valtakulttuurista poikkeavia piirteitä. Roolipelaamisen liittyy selvästi myös kaupallinen aspekti varsinkin sen syntysijoilla Yhdysvalloissa. Esimerkiksi Gary Alan Fine pitää pelinvalmistajayhtiötä roolipeliharrastuksen merkittävänä kontrolloijana ja säätelijönä niiden jatkuvasti markkinoimia uusien sääntökirjojen ja muiden tuotteiden takia. (Fine 1989, 11-14.) Suomessa roolipelaaminen on kuitenkin suuressa määrin puhdasta harrastajatoimintaa. Pelinjohtajat voivat nähdä paljon vaivaa esimerkiksi taustatietojen hankkimisessa saadakseen aikaan mahdollisimman onnistuneen pelin, mutta yleensä he eivät odota eivätkä saa siitä mitään rahallista korvausta. Livepeleissä pelaajilta usein kerätään pelimaksu, joka tavallisesti on laskettu siten, että se kattaa pelinjärjestäjien rahalliset kustannukset, kuten pelipaikan vuokran, mutta yleensä ei esimerkiksi työpalkkaa tai muuta korvausta hahmojen ja pelin juonen suunnittelun ajalta. Tällä hetkellä monenlaiset järjestetyt seikkailuelämykset ovat suosiossa, ja uusia kaupallisia elämysten järjestäjiä tulee koko ajan lisää. (Live)roolipelaamiselle perustuva seikkailu- ja elämystarjonta tulee varmasti lisääntymään henkilökohtaisten elämysten markkinoinnissa.

Kirjoitettua perinnettä

Keskeisenä tutkimusaineistona käsittelemäni teemakirjoitukset ovat yksilökohtaisia dokumentteja, joissa kirjoittajat kertovat omista henkilökohtaisista kokemuksistaan roolipeliharrastajina. Tämän lisäksi vastaajat kuvaavat ja arvioivat roolipeliharrastusta ja harrastamista myös yleisellä tasolla. Kirjoitukset on tuotettu vastauksena kirjoituspyyntöni. Niissä keskeisenä on tiedon välittäminen, yhtenäisen kertomuksen muodostamiseen ei ole pyritty. Niistä ei voi lukea vastaajan elämäntarinaa tai edes hänen harraste-elämäkertansa. Jotkut kirjoitukset ovat varsin laajoja ja sisältävät paljon

pohdintaa roolipelaamisen eri osa-alueista. Osassa kirjoituksia on pääosin lyhyehköjä vastauksia kysymyksiini, mutta yleensä sittenkin jotkin teemat (todennäköisesti vastaajan kannalta mielenkiintoisimmat) laajenevat muita suuremmiksi kokonaisuuksiksi. Vaikka varsinkin jotkut omakohtaiset tapahtuma- ja pelikuvaukset ovat hyvin eläviä, ne ovat kuitenkin paremminkin kertomuksen katkelmia kuin kokonaisia kertomuksia, ts. ne eivät sisällä kaikkia kertomukseen tavallisesti kuuluvia osia.

Teemakirjoittaminen

Teemakirjoittaminen on aineistonkeruumenetelmä, jossa tutkija esittää aineistopyynnön esittelemällä aiheensa ja johdattelemalla siihen kysymyksiin. Termi on folkloristiikassa Satu Apon käyttöön ottama, sitä voidaan pitää teemahaastattelujen kirjallisena vastineena (Apo 1995, 174). Teemahaastattelussa tutkijan kiinnostuksen oletetaan suuntautuvan tutkittavan ilmiön peruspiirteisiin ja hypoteesien löytämiseen pikemminkin kuin valmiiden hypoteesien todentamiseen (Hirsjärvi et al. 1985, 40-41), ja sama pätee teemakirjoituksiin.

Teemakirjoittamisen haittapuolina on nähty ongelmat vastaajien edustavuudessa ja luotettavuudessa. Esimerkiksi Martti Grönfors esittää, että ne kirjoittajat, jotka ovat halukkaimpia vastaamaan tutkijoille, eivät "välttämättä ole niitä, joiden tieto on käyttökelpoisinta" (Grönfors 1982, 126). Vaikka mikä tahansa tutkimus helposti mielletään yleiseksi kuvaukseksi tutkimuksen kohteesta, esimerkiksi juuri roolipelaajista, kvalitatiivisessa kulttuurintutkimuksessa tutkimusaineiston olennaisin ongelma ei yleensä ole edustavan otoksen kerääminen. Vastaavat ongelmat ovat joka tapauksessa olemassa myös haastatteluin kootussa aineistossa. (Apo 1995, 175.) Kirjoituskilpailuihin lähetettyjä tekstejä Martti Grönfors ei pidä oikein luotettavina, sillä hän uskoo, että vastaajat joskus "värittävät kertomuksiaan palkinnon toivossa". (Grönfors 1982, 126.) Kuitenkin myös

suullisessa haastattelussa vastaajat helposti suosivat sellaisia vastauksia tai ilmauksia, jotka antavat heistä edullisemmän kuvan esimerkiksi hyvänä kansalaisena tai kulttuuripersonana (Hirsjärvi et al. 1997, 202-203). Vastaajat ovat siis Satu Apon termillä kirjoittavia kertojia (Apo 1995, 179), joskaan Apon termi *kansanomaisen kirjoittaminen* (emt., 184) ei aivan täydellisesti sovi niihin kirjoittajiin, jotka ovat vastanneet kirjoituskehoitukseeni. Roolipelaajilla on monasti erittäin hyvä kirjallinen kompetenssi, monet heistä ovat akateemisesti koulutettuja ja he pystyvät kertomisen lisäksi itsekin arvioimaan roolipelaamista ja sen tutkimista omasta oppiaineestaan käsin. Mielestäni teemakirjoittaminen on monessa mielessä ihanteellinen aineistonkeruumenetelmä tapauksessa, jossa informantit ovat sekä halukkaita että kyvykkäitä muotoilemaan kokemuksensa ja käsityksensä kirjalliseen muotoon. Vaikka kirjoituskehoitus tietysti johdattelee jonkin verran vastauksia, vastaajat voivat vapaammin kirjoittaa niistä teemoista, jotka heitä kiinnostavat, eikä haastattelija vaadi väkisin vastauksia sellaisista asioista, joita vastaaja ei välitä käsitellä. Kirjoittajat voivat valita itse, mistä teemoista kirjoittavat. He voivat ohittaa kysymyksen, joka on heistä epäolennainen, kiusallinen tai ei muuten kiinnosta. Tutkija ei johdattele vastaajaa kesken vastaamisen, vaan tällä on mahdollisuus muodostaa asiasta oma kokonaisuutensa jäsenneltynä siten, kuin vastaaja itse näkee järkeväksi. Käytin lomakekyselyä gradussani, ja huomasin, että monet kysymykset voi ymmärtää monella eri tavalla. Teemakirjoittamisessa tämän voi kääntää vahvuudeksi, sillä vastaaja pystyy antamaan omia määritelmiään ja kommentoimaan kysymyksiä. Myös Satu Apo näkee yhtenä teemakirjoittamisen etuna sen, että kertoja voi tuoda tutkijan näkyviin omat jäsennyksensä aiheesta (Apo 1995, 176). Teemakirjoituksessa vastaaminen ei myöskään ole niin sidottu aikaan ja paikkaan kuin haastattelun tekeminen. Kun vastaaminen ei ole sidottu tiettyyn ajankohtaan, kirjoittaja voi halutessaan työstää tekstiään pitkäänkin. Kuitenkin on mahdollista, varsinkin sähköpostia käyttäen, vastata myös hyvin nopeasti ja spontaanisti, jos se sopii vastaajalle paremmin. Kirjeitse tai sähköpostin

välityksellä halukkaalla vastaajalla on mahdollisuus käyttää vastaamiseen niin paljon aikaa kuin haluaa ja tehdä se mihin vuorokaudenaikaan tahansa. Merkityksentöntä ei tietysti ole sekään, että aineiston käsittely on helpompaa, sehän on jo heti aluksi litteroidussa muodossa.

Sähköposti kirjoittavan kertojan⁵ käytössä

Sain suurimman osan teemakirjoituksistani sähköpostin kautta. Vain kolme vastaajaa lähetti vastauksensa paperilla kirjekuoressa, niistäkin vain yhtä voisi nimittää perinteisessä muodossa olevaksi kirjeeksi. Leea Virtanen onkin esittänyt, että sähköposti voisi tarjota perinteenkeräykselle uusia välineitä tarjoamalla vaivatonta kirjoittamis- ja lähettämismuotoa (Virtanen 1996, 267). Vastaajalla on mahdollisuus käyttää vastaamiseen niin paljon aikaa kuin haluaa ja tehdä se mihin vuorokaudenaikaan tahansa. Sähköpostivastauksia on helppo myös kirjoittaa ja lähettää osissa. Sähköpostia käyttäen on mahdollista vastata myös hyvin nopeasti ja spontaanisti, jos se sopii vastaajalle.

Sähköpostia pidetään tuttavallisena viestintävälineenä, jolla lähetetty viesti voi olla lähempänä puhetta kuin kirjoitusta. Kielitoimiston tutkija Minna-Riitta Luukka on vertaillut sähköpostiviestejä puhuttuun ja kirjoitettuun kieleen ja toteaa, että ainakin hänen näytteissään sähköpostiviestit ovat keskeisiltä rakennepiirteiltään lähempänä kirjoitettua kuin puhuttua kieltä (Luukka 2000, 25). Osa saamistani vastauksista oli rakenteeltaan hyvin kirjemäisiä alku- ja lopputervehdyksineen, osa lähestyi puhetta varsinkin kielen osalta. Kirsi Kallion mukaan tutkijat Schmitz ja Fulk (1991)⁶ sijoittaisivat sähköpostin useimmiten henkilökohtaisen ja muodollisen kirjoituksen välille, joissakin tapauksissa

⁵ [Satu Apo \(1995\) käyttää teemakirjoituksen vastaajasta nimitystä kirjoittava kertoja.](#)

⁶ [Kallio siteeraa artikkelia Organizational colleagues, media richness, and electronic mail. Communication Research 18\(1991\):4, 488.](#)

sähköpostiviestien vaihtamisen voidaan nähdä lähinnä muistuttavan puhelinkeskustelua (Kallio 1999, 154.)

Minna-Riitta Luukka käyttää kirjeiden perinteisistä alku- ja lopputervehdyksistä nimitystä "kyhnytyspuhe", joka johdattelee lukijaa kohti viestin varsinaista sisältöä. Sähköpostia käytettäessä ei hänen havaintojensa mukaan harrasteta tällaista "kyhnytyspuhetta", vaan mennään suoraan asiaan. (Luukka 2000, 24.) Saamissani sähköpostimuotoisissa vastauksissa oli kuitenkin useimmiten alkutervehdys (joskus jopa varsin virallinen), viittaus kirjoituspyyntöni tai sen katkelma johdattamassa varsinaiseen asiaan. Mukana oli kuitenkin myös vastauksia, joissa mennään suoraan asian ilman sen kummempaa johdantoa.

Kirjoitettua tutkimusmateriaalia on joskus kritisoitu siitä, ettei se sisällä ei-kielillistä vuorovaikutusta. Sähköpostiviesti voi kyllä sisältää myös näitäkin, esimerkiksi hymiöitä, silmäniskuja ja huutomerkkejä, mutta myös naurua, miettimistaukoja ja huokauksia. Teppo Korhonen luettelee teoksessaan *Tervehdys ja hyvästely* joitakin erityisiä sähköposti-ilmauksia, joita hän on tavannut sähköpostiviesteissä (Korhonen 1996, 76). Näitä englanninkielisistä ilmauksista tehtyjä lyhenteitä ei saamissani kirjoituksissa ollut, eikä niitä käsittäkseni suomenkielissä kirjoituksissa juuri käytetäkään. Saamissani viesteissä oli kuitenkin selvästi merkittynä kommentteja, jotka nimenomaan täydensivät kirjoituksen vuorovaikutukseksi.

*Hauskaa..olen lasten idoli! *heehee**(Nainen, 16.)

Vaikka onhan noita väärää tietoa aina vaan; muistan, kun muutama vuosi takaperin Kolmosen Huomenta Suomi -ohjelmassa haastateltiin larppaajaa, jolle juontaja totesi typerästi viruillen: "Mistäs tiedät, ettemme mekin ole mielikuvituksesi tuotetta?" Huh-huh [päänpuistelua]. (Mies, 16.)

Entäs tietokonepelit (toivottavasti eivät!!)? Entäs MUD ja muut internetin kautta pelattavat roolipelit (hmm, ne ovat todellakin rajatapaus...) (Mies, 25.)

Erona suulliseen haastatteluun on se, että vastaaja on itse tietoisesti merkinnyt tekstiinsä naurahduksensa ja päänpuistelunsa eivätkä ne ole tutkijan "sivuhuomioita".

Jotkut vastaanottamistani viesteistä oli selvästi kirjoitettu hyvin spontaanisti ja sisälsivät paljonkin kirjoitusvirheitä. Lisäksi eri tietokonejärjestelmät muuttivat tekstien ulkonäköä. Esimerkiksi joidenkin vastausten ä- ja ö-kirjaimet hävisivät (kaikki eivät niitä vastauksissaan käyttäneet alun perinkään). Usein, esimerkiksi haastattelujen litteraatioissa, pidetään erittäin tärkeänä esittää aineisto täsmälleen sellaisessa muodossa kuin se on tallennettu. Olen kiinnostuneempi vastausten sisällöstä kuin kirjoitusvirheeseen mahdollisesti sisältyvästä ajatuskulusta, joten pidän tärkeimpänä seikkana tekstien ymmärrettävyyttä. Olen siis stilisoinut tekstejä hiukan, varoen kuitenkin muuttamasta sisältöä. En ole kuitenkaan nähnyt mitään syytä korjata tekstien puhekielenomaisia ilmauksia kirjakielisiksi tai yleensäkin korjailla sellaisia kirjoitusvirheitä, jotka eivät haittaa sisällön ymmärtämistä.

Näen kirjoitetun tutkimusaineiston ja internetin sen keruukenttänä hyvin toimivaksi ratkaisuksi varsinkin perusaineistoa kootessa. Omalla kohdallani tarkoitukseni ei ole ollut koota paikallista aineistoa, vaan valtakunnallinen, ja tosiaankin sain vastauksia joka puolelta Suomea. Vastaajat osallistuvat mukaan omasta halustaan ja siten ovat valmiita pohtimaan pitkäänkin kysytyjä asioita. Otanta on tavallaan satunnainen, kun tutkija ei ole etukäteen valinnut informantejaan, mutta tietenkin vastaajiksi valikoituvat aktiivisimmat henkilöt. Vaikka kirjoituspyyntö julkaistiin internetin lisäksi kahdessa roolipeliharrastelehdessä ja se oli lisäksi paikallisesti esillä, kaikki roolipeliharrastajat eivät tietenkään saaneet tietoa koko pyynnöstä.

Lähiluku

Lähiluku on alun perin kirjallisuudentutkimuksessa syntynyt uuskritiikin analyysimenetelmä. Uuskritiikki hylkäsi positivistin ajatukset kirjallisuudesta poikkeusyksilön, kirjailijan, sielunelämän kuvastimena ja etsi analyysimenetelmää, jolla tekstejä ei johdettaisi kirjailijan elämäkokemuksista. Lähiluvulla haluttiin analysoida lyriikkaa (so. tekstejä) tieteellisesti ja yksityiskohtaisesti sen tekstin tasolla irrotettuna kirjailijan henkilökuvasta ja tekstin synnyttämisestä yleisistä mielikuvista. Lähiluku on ollut suosittu kirjallisuuden analyysimenetelmä näihin päiviin saakka. Koulujen kirjallisuusanalyysissä sitä käytetään edelleen, koska se soveltuu hyvin oppilaille lyhyiden tekstien käsittelyyn. Kirjallisuudentutkimuksen menetelmänä lähilukua on kritisoitu erityisesti siitä, että tekstejä analysoidaan ilman kytköstä todellisuuteen. (esim. Koskela et al. 1997, 15-31) Varsinaisessa kirjallisuudentutkimuksessa lähiluku on jo poissa muodista. Esimerkiksi Arne Kinnunen on suositellut jo kahdeksankymmenluvulla luopumaan kirjallisuudentutkimuksessa koko lähiluku-termistä, sillä hänestä se merkitsee ainoastaan tekstin huolellista analyysia, mikä on jokaisen tutkimuksen tavoitteena metodeista riippumatta (Kinnunen 1983, 17).

Folkloristisena menetelmänä lähiluku on viime vuosina vakiinnuttanut asemansa, joskin se on varsin erilainen metodi kuin alun perin kirjallisuustieteessä käytetty vastineensa.

Tekstiä tarkasteltaessa otetaan huomioon myös sen esittäjä(t) ja konteksti. Tavallisesti folkloristiseen lähilukuun kuuluu keskeisenä pyrkimys tekstin tulkintaan ja sen ymmärtämiseen. Lähiluvun folkloristisessa väitöskirjatyössä on tutkimusmenetelmäksi nimennyt esimerkiksi Lena Marander-Eklund (2000). Useissa muissakin folkloristiikan

alan tutkimuksissa lähiluku kuuluu suosittuihin metodeihin, esimerkiksi elämäkertojen tutkimuksessa sitä käytetään nykyisin paljon.

Lähilukua voidaan käyttää tarkasteltaessa arkoja asioita, joista ei kerrota suoraan. Tämän tutkimuksen aineistossa ei kuitenkaan ole mukana mitään tämällytyypistä aineesta, vaan vastaajat kertovat kokemuksistaan hyvin vapaasti. Lähiluvulla pyrin yksinkertaisesti pääsemään hyvin lähelle tekstiä, jolloin löytyy muutakin kuin se, miltä teksti ensi näkemältä vaikuttaa. Lähiluvun avulla tekstistä voidaan löytää asioita, joita kirjoittaja ei ole tekstiin suoraan kirjoittanut. Aina ei ole tärkeää pelkää se, mitä kerrotaan, vaan myös se, miten kerrotaan. Esimerkiksi tärkeinä ja kiinnostavina pidetyistä seikoista kerrotaan pidempään ja yksityiskohtaisemmin, kun taas epäolennaiset asiat ohitetaan lyhyellä maininnalla tai jätetään kokonaan kertomatta.

Aineiston arviointia

Tämän työn pääaineistona ovat roolipeliharrastajien teemakirjoitukset, jotka on pääosin tuotettu nimenomaan tätä tutkimusta varten, lisäksi pro gradua varten tekemäni lomakekysely ja havainnointimateriaali. Lisäksi käytän joitakin muita roolipelaamista käsitteleviä kirjoituksia lehdissä ja internetissä, mukana myös ulkomaisia kyselyjä, tutkimuksia ja opinnäytteitä.

Etnografiaa pidetään usein havainnointiin perustuvana kuvauksena ja tutkimuksena jostakin selvästi rajatusta paikallisesta yhteisöstä. Halusin kuitenkin kohdistaa tutkimukseni laajemmin koko Suomeen kuin esimerkiksi Turun alueelle. Tähän oli syynä se, että jo aikaisemman tietämykseni valossa roolipelaaminen on hyvin moninaista toimintaa. Eri ryhmien pelitavat vaihtelevat paljon johtuen yhtäältä käytetyistä

pelijärjestelmistä ja pelimaailmoista, toisaalta pelaajien asenteesta roolipelaamiseen. Siksi jonkin tietyn peliryhmän tarkasteleminen, vaikka se olisikin kiinnostavaa, ei mielestäni tarjoaisi riittävän kattavaa tietoa pystyäkseen toimimaan suunnittelemani jatkotutkimuksen pohjana. Usean ryhmän tarkastelussa olisi myös ollut omat ongelmansa. Olisi ollut hankalaa valita erilaisia peliryhmiä tutkimusta varten, koska ensin olisi pitänyt tietää, minkälaiset ryhmät muodostavat kattavan kokonaisuuden! Havainnoinnin suorittaminen kovin monessa peliryhmässä olisi myös ollut varsin vaikea toteuttaa käytännössä. Tästä syystä päädyin valitsemaan aineistonkeruumuodoksi kyselyn, joka oli suunnattu yleisesti ”roolipeliharrastajille” (vaikka ei toki tavoittanut läheskään kaikkia), ja joka tuotti tarkasteltavaksi kiinnostavan tekstiaineiston.

Lähetin kirjoituskehoituksia kahdeksalle roolipeliyhdistykselle ja -kerholle⁷ pääosin sähköpostilistojen kautta, mutta myös kirjeitse. Otin mukaan eri puolilta Suomea yksinkertaisesti sellaisia yhdistyksiä, joiden postituslistan tai muun osoitteen löysin helposti. Aineistopyyntöjä oli myös muutamien turkulaisten ja lähiympäristön oppilaitosten ilmoitustauluilla, Turun kaupunginkirjaston Lasten ja nuorten osastolla sekä Fantasiapelien Turun myymälässä. Lisäksi kirjoituspyyntö julkaistiin roolipelilehti Maguksessa no 44 (2/2000) sekä Maguksen nettisivuilla (<http://www.magus-lehti.com>) ja Suomen Live-roolipelaajat ry:n jäsenlehdessä Larppaajassa 1/2000.

TAULUKKO 2: Pöytä- ja livepeliharrastus ikä- ja sukupuoliryhmittäin

	vain pöytäpeli	livepeli vain	Molemmat	Yhteensä
Nainen alle 20v	1	2	2	5

⁷ [kyseiset roolipeliyhdistykset ja -kerhot on lueteltu liitteessä 1/a](#)

Nainen 20-25 v	0	0	4	4
Nainen yli 25 v	0	0	1	1
Mies alle 20 v	5	0	1	6
Mies 20-25 v	10	0	7	17
Mies yli 25 v	4	0	1	5
Yhteensä	20	2	16	38

Vastauksia sain kaikkiaan 38 henkilöltä⁸. Sähköpostilla vastasi 35 henkilöä ja kolme kirjeellä, kaikkiaan yli 160 sivua. Joissakin saamissani vastauksissa oli lisäksi mukana erillisiä pelikuvauksia, novelleja ja piirustuksia, monissa oli vielä vastaajien roolipeliaiheisten kotisivujen osoitteita. Vastaajat olivat iältään 15-vuotiaasta (1 vastaaja) kolmekymmenvuotiaisiin tai sitä vanhempiin (3 vastaajaa). Miehiä vastaajista oli 28 ja naisia 10. (Vastaajien ikä- ja sukupuolijakautumaa on käsitelty tarkemmin kappaleessa 3.) Muutamilta henkilöltä pyysin vielä tarkennuksia aiheista, joita he kirjoituksissaan sivusivat tai joihin he viittasivat, ja osa lähetti vielä pyytämättä lisäkommentteja sellaisiin asioihin, jotka olivat ensimmäisessä viestissä jääneet käsittelemättä.

Vastaajien lukumäärään olin aluksi hiukan pettynyt, sillä odotin saavani runsaammin vastauksia erityisesti sellaisilta sähköpostilistoilta, joita seuraa enemmän kuin sata henkilöä. Tilanne selittyy kuitenkin sillä, että esimerkiksi SuoLin (Suomen Liveroolipelaajat ry) listalla oli kahden seurantakuukauteni aikana oman aineistopyyntöni lisäksi neljä muuta kyselyä, ja kuulemani mukaan se on kutakuinkin tavallinen kyselymäärä.⁹ Innokkainkaan harrastaja tuskin viitsii vastata kyselyihin jatkuvasti, ja omaan pyyntööni vastaaminen oli melko suuritöinen urakka. Saamani vastukset olivat

⁸ [vastaajat ja muut apuaan antaneet roolipeliharrastajat on lueteltu liitteessä 1/b](#)

kuitenkin tavattoman hyviä tutkimukseni kannalta. Monet vastaajat vakuuttivat tutkijaa omasta asiantuntemuksestaan kertomalla pitkästä pelihistoriastaan. Myös esimerkiksi Jyrki Pöysän tarkastelemassa aineistossa vastaajat korostavat kuvaustensa omakohtaisuutta niiden painoarvoa lisäävänä seikkana (Pöysä 1997, 56).

Osa vastauksista oli varsin laajoja, ja monissa esitettiin pohdintoja joistakin vastaajalle tärkeistä pelaamisen osa-alueista. Oli mieluisaa lukea, että juuri aiheesta kirjoittaminen vastauksena pyyntöni on saanut vastaajan ajattelemaan ja pohdiskelemaan jotain ehkä pitkäaikaiseenkin harrastukseensa liittyvää seikkaa.

Ei-fiktiivisten tekstien voi nähdä tarjoavan lukijalle "erilaisia versioita samasta todellisuudesta" (Lehtimäki 2000, 62). Useiden kertojien samasta tilanteesta kertomat kuvaukset poikkeavat toisistaan, koska jokainen kertoja kuvaa tapahtumia omasta näkökulmastaan. Jokaisen kertomus on "totta", mutta niistä ei välttämättä voi muodostaa yhtä totuutta vaan useita totuuksia. Tällainen kuva voi myös olla vääristävä, sillä kertomuksessa esitettävät ja siitä pois jätettävät yksityiskohdat on tavalla tai toisella valikoitu aktiivisen kertomisprosessin kuluessa (Summa 1996, 60; Hyvärinen 1998, 325). Kertoja asettuu määrättyyn asemaan jo kielellisten valintojensa kautta, kuten puhuessaan 'sisistä', 'terroristista' tai 'vapaustaistelijasta' ja nämä valinnat ovat osa retorista kielenkäyttöä (Leiwo & Pietikäinen 1996, 104). Samalla tavalla kertoja sijoittaa itseään nimenomaan osaksi roolipelaajien ryhmää kertoessaan meistä, *mundiksista* tai ulkopuolisista.

⁹ [Seurasin listaa kahden kuukauden ajan keväällä 2000. Kyselyt olivat lähinnä koulun esitelmää varten - tyyppisiä, tai niissä ei mainittu ollenkaan tarkoitusta.](#)

Satu Apo on sitä mieltä, että hyvään (muistelu)kerrontaan kuuluu sekä yleistyksiä että yksittäistapausten kuvauksia. Yleistyksissä vastaaja kertoo käsityksensä siitä, mitä johonkin ilmiöön yleensä kuuluu tai voi kuulua, yksittäistapaus on vastaajalle itselleen tai jollekulle toiselle sattunut tapahtuma. (Apo 1995, 180-181.) Saamissani vastauskirjoituksissa oli paljon kuvauksia, joissa kerrottiin tapahtumista omien henkilökohtaisten kokemusten tasolla.

Kävin kaivamassa kassista villapaidan, pistin päälle toisen hameen ja huivin päähän ja eikun marssimaan paikalle tomerasti. (Nainen, 26.)

Tein kerran Lukiossa Runequestiin barbaarihahmon joka oli veitsenkäsittelyssä sekä jäljityksessä erinomainen--- (Mies, 25.)

Välillä kerronta siirtyy muiden kokemuksiin ja vastaaja kertoo sellaista, mitä hän on kuullut tapahtuneeksi.

Olen kuullut että ruotsalaisen Star Wars -pelin kestänyt monta päivää kylmässä sateisessa metsässä joidenkin pelaajien eläytyminen oli mennyt liian pitkälle. (Mies, 21.)

Vastaajat pystyivät myös tekemään yleistyksiä. Omien tietojen, havaintojen ja kokemusten pohjalta on syntynyt selvä käsitys siitä, miten on tapana tehdä tai miten voidaan tehdä.

Usein pelinjohtaja pelaa larpeissa yhtä hahmoa kerrallaan ja samaa hahmoa koko pelin ajan. (Nainen, 26.)

Älykkyyttä on taas pelissä helpompi kompensoida ylöspäin nopanheitoilla, eli jos pelaaja ei ymmärrä, niin voidaan heittää noppaa ja onnistuessa pelinjohtaja ilmoittaa hahmon huomanneen/tajunneen jonkin asian. (Mies, 25.)

Yksittäistapausten ja yleistysten lisäksi vastaajat esittivät myös omia arvioitaan ja mielipiteitään. Kun on kysymys nykykulttuurin ilmiöistä, joissa vastaaja on itse osallisena, näitä voi pitää aivan yhtä arvokkaina kuin edellä kuvattuja kokemus- ja yleistyskertomuksia.

K: Oletko kuullut, että peliä olisi joskus luultu todeksi?

V: *olen, mutta en usko että niin on todella käynyt.* (Mies, 16.)

---olen sitä mieltä, että nuorten teinien ei tulisi larpata tai roolipelata samaa (huom: samaa) hahmoa kerrasta toiseen--- (Nainen, 24.)

Olen koonnut joitakin vastausmotiiveja esimerkinomaisesti yhteen taulukkoon. Osa motiiveista on sellaisia, jotka sisältyivät kirjoituspyyntöni, osa taas puhtaasti kirjoituksista esiin nousseita. Vastajat esiintyvät pelkkinä numeroina, koska olen luvannut kunnioittaa vastaajien henkilösuoja. Taulukossa on kuitenkin nähtävissä viitteitä vastaajien ikään, vaikkakaan ei aivan täsmällisesti. Olen nimittäin jakanut vastajat ikäryhmiin ja numeroinut vastaukset sitten alkaen nuorimpien ryhmästä. Vastajat eivät kuitenkaan ole ikäjärjestyksessä.

Taulukossa oleva viiva ei välttämättä kerro, etteikö aiheesta olisi tekstissä mitään mainintaa, toisaalta joissakin kohdissa josanan esiintyminen riitti rastitukseen. Kun motiivin nimenä on vain lyhyesti jokin sana eikä selkeää kuvausta, lienee syytä selittää taulukkoa vielä hiukan.

TAULUKKO 3: Joitakin vastausmotiiveja.

Motiivi/vastaaaja	1 – 5	6 – 10	11– 15	16 – 20	21– 25	26 – 30	31– 35	36,37,38
Pelihahmo	- XXXX	XXXXX	XXX - X	XXXXX	XX - - -	- X - - -	- - X - X	X - X
Pelinkuvaus	XXXX -	XX - - -	- XX - -	X XX - X	XX - - -	XX XX -	- - X - -	- X -
Kirjat, elokuvat	- - X - -	- - - - X	- - - - -	XX - X -	X - - - -	- - - X -	- - - - -	- - -
Tyly muuttuu	- - - - -	- - - - -	- - - - -	- - XX -	- - - - X	- X - - -	- - - - -	- - -
Vitsit sisäpiirissä	X - - - X	- - X - -	- X - - -	- - - - X	- X - - -	- - XX -	X - - XX	X - -
Ystävät	- - - XX	XXX - -	X - X - -	- - - - X	- - XX -	- XXX -	XXXX -	- XX
Sosiaaliset taidot	- - - - -	- - - - X	- - X - -	- - X - -	X - X - -	- - X - -	XXX - -	- - -
Pelaajat outoja	- X X - -	- X - - -	- XX - -	- - X - -	- - - - -	- - - - -	- - - - -	- - -
Oma pelimaailma	- - - - -	- X - - -	- - - - -	X - X - -	- - - - -	- - - - -	X - - - -	- - -
Ennakkoluulot	- XX - -	- XXXX	- XXXX	- XXX -	X - - - X	- XX - X	XX - - X	X - -
Uskovaiset	X - - - X	- - - - -	- - - - -	- X - - -	- - - X -	- - X - -	- - - - -	X - -
Saatanpalvelonta	X - - - X	- - XX -	X - X - -	- X - - -	- - - XX	X - X - -	- - - - X	- - -
Koiran syöminen	X - - - -	- - X X -	- - - - X	- - - - -	- - X - -	X - - - -	X - - - -	X - -

Pelihahmoista pyysin kertomaan jo kirjoituspyynnössä, ja suuri osa vastaajista (taulukon rastitetut) kuvaili varsinkin yksityiskohtaisesti ainakin yhtä pelihahmoaan. Pääosin ne vastaajat, jotka eivät kuvailleet mitään tiettyä hahmoa, kertoivat pelihahmoista ja niiden pelaamisesta yleisemmin, usein korkeammalla abstraktitasolla. Kirjoituspyynnössä pyysin myös pelikuvauksia, vieläpä toivoin varsinkin yksityiskohtaisia kuvauksia, ja niitäkin sain varsinkin runsaasti. Osa pelikuvauksista oli kirjoitettu vastauksena kyselyyni, osa oli jo aikaisemmin olemassa muuna tekstinä esimerkiksi vastaajaan internet-kotisivulla. Pelatun

pelin kuvaaminen kirjallisesti ei ole ihan helppoa, ja vajaa puolet vastanneista ilmoittikin, ettei viitsi tai osaa kuvata mitään yksittäistä peliä.

Moni vastaajista kertoi harrastavansa lukemista, mutta tähän olen listannut vain ne, jotka ovat joko kertoneet roolipeliharrastuksen alkaneen fantasikirjallisuuden tai elokuvien kautta tai jotka ovat kuvanneet nimenomaan kirjoista, elokuvista tai sarjakuvista peräisin olevia pelihahmojaan. Tyylin muuttumisella tarkoitan tässä selkeitä kuvauksia siitä, miten harrastuksen alkuvaiheissa pelihahmot olivat toisenlaisia ja toimivat eri tavalla kuin myöhemmin. Muutoksia on tapahtunut taistelemisessa, aarteiden tavoittelussa, pyrkimyksessä realistisempaan peliin ja hahmoon eläytymisessä.

Näin ajan myötä ja iän karttuessa on huomannut paljon rakenteellisia muutoksia peleissä. Esimerkiksi väkivalta on vähentynyt aika roimasti ---. (Mies, 22, pelannut 11-vuotiaasta alkaen.)

Kyselin myös roolipelaajien vitseistä ja sanonnoista. Usea vastaaja piti aihetta vaikeasti lähestyttävänä kertoen esimerkiksi vitsien olevan *aika paljolti insade juttuja jotka o vähä vaikee selittää* (nainen, 17). Ystävien merkitys roolipelaamisessa tuli vastauksissa selvästi esille, samoin kuin jo gradua varten tekemässäni kyselyssä (Leppälahti 1999). Tässä olen rastinut ko. kohdan vain, mikäli vastauksessa eksplisiittisesti mainitaan ystävien tärkeys roolipeliharrastuksessa. Moni viivalla merkitty vastaaja on kuitenkin kertonut esimerkiksi peliryhmästään, ja olisi mahdollisesti vastannut myöntävästi ystävien tärkeyttä koskevaa suoraan kysymykseen, jos sellainen olisi tehty.

Roolipelaamista pidetään sosiaalisena harrastuksena, ja yhdeksän vastaajaa on kertonut uskovansa roolipelaamisen kehittävän pelaajan sosiaalisia taitoja. ”Pelaajat outoja” –kohta on rastittu, mikäli vastauksessa on ilmaistu kyseinen käsitys vastaajan omana mielikuvana,

eikä esimerkiksi oletuksena ulkopuolisten arviosta. Kohdassa ”Oma pelimaailma” en ole listannut pelattuja ja kuvattuja pelejä, vaan nimenomaan mainintoja aivan oman pelimaailman luomisesta joko yksin tai oman peliryhmän kanssa yhdessä.

Pyysin kertomaan myös ulkopuolisten suhtautumisesta roolipelaamiseen (*Millaisena harrastuksena roolipelaamista pidetään tuttavapiirissäsi? Ovatko ympäristösi käsitykset roolipelaamisesta mielestäsi muuttuneet?*) Yli puolet vastaajista viittasi jonkinlaisiin ennakkoluuloihin roolipelaamista kohtaan. Muutama vastaaja nimesi roolipelaamista kohtaan ennakkoluuloisimmiksi uskovaiset (vastaajan omia uskonnollisia käsityksiä tai muita kommentteja uskonnosta ei ole merkitty tähän). Noin kolmasosa vastaajista mainitsi vastauksessaan saatananpalvonnan liittämisen roolipelaamiseen. Koiran syöminen taas viittaa tiettyyn lehtiartikkeliin ja sen ympärillä käytyyn keskusteluun, josta kerron tarkemmin IV luvun kappaleessa *Kummallisia asioita tapahtuu eli miten pelaaja söi koiransa*.

Aineistopyyntöni oli ehkä hiukan liian pitkä, olisi saattanut ollut parempi lyhentää ja tiivistää sitä. Siinä mielessä kirjoituskehoitukseni oli kuitenkin hyvä, että se tuotti vastauksia niihin kysymyksiin, joista halusin saada vastauksia. Avoimen kirjoittamisen suuri etu on siinä, että se tuottaa vastauksia myös sellaisiin kysymyksiin, joita tutkija ei ole ymmärtänyt kysyä. Kun kysymyksessä on roolipelaamisen kaltainen monimuotoinen ja vähän tutkittu ilmiö, tämä on olennaisen tärkeä seikka. Lisäksi aineisto nosti esille uusia näkökulmia ja avasi uusia kysymyslinjoja. Toisaalta olisi voinut olla hyvä vaihtoehto täydentää aineistoa myös haastatteluin, jotka olisi suunnattu nimenomaan niille, jotka lähettivät teemakirjoituksia. Vaikka tutkimusta suunnitellessani pidin teemakirjoittamista todella hyvänä aineistonhankintamenetelmänä, enkä ole muuttanut tätä käsitystäni, arvelen, että muutama haastattelu olisi voinut tuoda aineistoon vielä lisää syvyyttä.

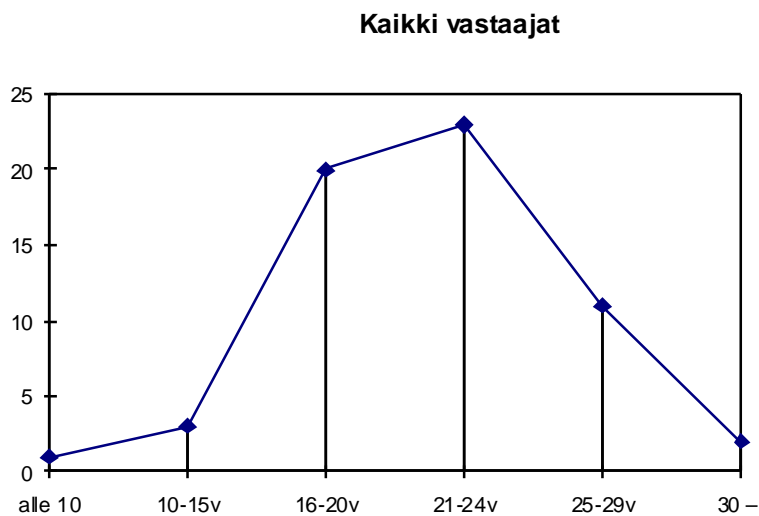
III. Harmaata arkea: henkilön taso

Yksikään roolipelien harrastaja ei ole pelkästään roolipelaaja, vaan hänen elämänsä kuuluu myös tavattomasti rooleja (Goffman 1971) tai statuksia (Honko 1972) roolipelin ulkopuolella. Jos roolipeli nähdään arjesta irrottautumiseksi, kuten gradukyselyssäni muutama vastaaja määritteli roolipelaamisen, pelin vastapoolina on tavallinen arkielämä. Roolipeliharrastajan "arkiminää" valottavat sellaiset seikat vastauskirjoituksissa, joissa kerrotaan muista kuin roolipelaamiseen kuuluvista asioista (joista useat kuitenkin linkittyvät jollakin tavoin roolipeliharrastukseen). Nämä ovat pääosin sellaisia asioita, joista en suoranaisesti kysynyt mitään kirjoituskehotuksessani. Tiedot roolipeliharrastajan uskonnollisista mielipiteistä, poliittisesta kannasta, yhteiskunnallisesta osallistumisesta ja muista vastaavista seikoista voisivat olla mielenkiintoisia, mutta ne eivät ole tämän tutkimuksen keskiössä. Elämäkatsomus tai maailmankuva taas on niin laaja kokonaisuus, että sen käsitteleminen vaatisi aivan oman tutkimuksen. Peliharrastuksen yksityiskohtien kuvaukset kappaleissa IV ja V kertovat tietysti epäsuorasti roolipeliharrastajan maailmankuvasta ja elämäkatsomuksellisista käsityksistä, jos ne sellaisina haluaa lukea.

Tyypillinen roolipelaaja 1980-luvun alussa oli Gary Alan Finen arvion mukaan vähän yli 20-vuotias naimaton mies, joka lukee paljon, pääasiassa fantasiaa, science fictionia ja historiaa. Hänellä on melko hyvä koulutus ja hän pitää itseään keskimääräistä älykkäämpänä ja mielikuvituksekkampana. Useimmilla roolipelaajilla on lisäksi vahvat, vaikka keskenään hyvin erilaiset mielipiteet sodan oikeutuksesta. Roolipelaaja on muutenkin vahvatahtoinen, hän elää ja toimii omien kiinnostustensa mukaan noudattamatta orjallisesti ympäristön asettamia odotuksia. (Fine 1983, 39-44.) En yritä luoda tämän päivän tyypillistä roolipelaajaa, mutta tarkastelen joitakin piirteitä roolipeliharrastajan muotokuvassa.

Perustietoa roolipeliharrastajasta

Tarkastellessani roolipelaajien ikää olen yhdistänyt tämän ja edellisen roolipelaamista koskevan kyselyni vastaajien iät samaan kaavioon. Mukana ovat siis teemakirjoituksen lähettäneet 38 henkilöä sekä kyselylomakkeeseen vastanneet 23 henkilöä. (n = 61)



Suomalaisen roolipelilehti Maguksen vuoden 1993 lukijakyselyyn vastanneiden keski-ikä oli 16,1 vuotta (Magus 15, 45-46). Vastaavasti saksalaisissa aineistoissa pelaajat ovat olleet iältään 14-44, suurin osa välillä 14-33 (ka 22,4) (Kathe 1986) Toisessa saksalaisessa tutkimuksessa tavoitetut 77 pelaajaa olivat iältään 14-37 -vuotiaita (ka 21,8 v) (Schmid 1995). Gary Alan Fine esittelee kolmen lehden pelaajakyselyitä 70-luvun lopulta. Esimerkiksi The Judges Guild Journal -lehden kyselyssä vuoden 1978 kesäkuussa 178:n vastaajan keski-ikä oli 20,4 ja ikämoodi oli 21,8. Vastaajien iät vaihtelivat kahdestatoista neljäänkymmeneen seitsemään, kuitenkin vain seitsemän vastaajaa oli yli 35-vuotiaita. Muut kyselyt (The Dragon, The Space Gamer) olivat samansuuntaisia. Fine pitääkin yli 35-vuotiasta pelaajaa harvinaisena, mutta mahdollisena. (Fine 1983, 39-40.) On kuitenkin muistettava, että Fine tutki roolipelaamista aivan sen alkuaikoina, jolloin pelaajat olivat

kaikki lähes aloittelijoita. Omassa aineistossani on mukana useita sellaisia vastaajia, jotka ovat aloittaneet roolipelaamisen nuorena ja jatkaneet harrastustaan jo kymmenen vuotta tai kauemmin. Roolipelaamiselle ei ole yläikärajaa siinä mielessä, että pelaaminen ei aseta pelaajalle vaatimuksia esimerkiksi fyysisen suoritustason suhteen. Ajatus leikkinä mahdollisuus "veteraanipelaajasta", jonka omat lapset (ja lapsenlapset) löytävät saman harrastuksen, avaa todella mielenkiintoisia tutkimuksellisia näkymiä.

Roolipelit ovat melko uusi ilmiö, mutta harrastuksen uutuus ei pelkästään selitä harrastajien ikärakennetta, sillä monet aivan uudet harrastukset saavat pian suosiota myös keski-ikäisten ja vanhempien keskuudessa. Roolipeliharrastuksen aloittamisikä vaihtelee alle kymmenvuotiaasta hiukan yli kaksikymmenvuotiaisiin. Suurin osa harrastajista on aloittanut pelaamisen 12-15 -vuotiaana. Ilkka Mäyrä arvelee, että kyky ja uskallus heittäytyä leikkimiseen ja eläytymiseen ovat helpompia nuorille kuin vanhemmille. Roolipelaamiseen olennaisesti kuuluva identiteetillä leikittely voi suorastaan pelottaa sellaista henkilöä, joka on tottunut määrittelemään terveen ja kypsän identiteetin tärkeimmiksi kriteereiksi vakauden ja pysyvyyden. (Mäyrä 1999b.) Toisena tavallisesta harrastuksesta poikkeavana piirteenä roolipeli edellyttää uudenlaista vuorovaikutusta, jatkuvaa interaktiota pelin osallistujien välillä. Vanhempien joukossa voisi kuitenkin olla potentiaalisia harrastuksen aloittajia.

--- vanhemmat o iha innoissaan ainaki äiti. se tulis larppaamaanki jos vaa mie en olis sitä vastaan. niille oon pöytäroolipelejäki luvannu pelauttaa kuha vaa kerkeisin joskus. (Nainen, 17)

Oman kyselyni valossa tyypillinen roolipelaaja näyttäisi olevan koululainen tai opiskelija. Lukiolaiseksi tai koululaiseksi itsensä määritteli 10 vastaajaa 38:sta, heistä yksi oli ammattilukiossa. Viisi vastaajaa opiskeli erilaisissa ammatillisissa oppilaitoksissa. Vastaajista 19 eli noin puolet kertoi olevansa yliopisto-opiskelijoita, heidän joukossaan sekä

oli humanististen alojen, valtiotieteiden sekä teknisten ja matemaattisten tieteiden opiskelijoita. Opiskelijat olivat opinnoissaan eri vaiheissa, osa oli vasta äskettäin aloittanut yliopisto-opiskelun, osa oli piakkoin valmistumassa, ja osa oli jatko-opiskelijoita. Yliopisto-opiskelijoiden suuri määrä selittyy osin sillä, että monet roolipeliyhdistykset ja kerhot, jolle osoitin kyselyn, ovat yliopistojen ja (teknisten) korkeakoulujen kerhoja. Näihin kerhoihin tosin kuuluu yleensä yliopisto-opiskelijoiden lisäksi vaihteleva määrä myös muita paikkakunnan roolipeliharrastajia. Myös saksalaisen Peter Kathen sosiaalipsykologisenä opinnäytetyönä tekemässä tutkimuksessa kaksi kolmasosaa vastanneista 111:sta roolipelaajasta oli koululaisia tai opiskelijoita, yliopisto-opiskelijoista hiukan yli puolet oli luonnontieteiden tai teknisten alojen opiskelijoita. (Kathe 1986, 41). Samaten saksalaisen Sonja Utzin tutkimuksen MUD-pelaajista suurin osa oli luonnontieteellisen tiedekunnan opiskelijoita (Utz 1996, 72.). Myös brittitutkimuksen vastaajista lähes puolet opiskeli yliopistossa tai oli menossa yliopistoon (Douse & McManus 1993). Myös Fine määritteli roolipelaajan yleisimmäksi ammatiksi opiskelijan (Fine 1983, 40).

Gary Alan Finen tutkimuksen mukaan roolipelien alkuaikoina (1970-luvun lopulla) Yhdysvalloissa roolipeliharrastajien joukossa oli hyvin vähän naispuolisia pelaajia. Finen seuraamien peliryhmien naispuolisista jäsenistä useimmat olivat tulleet peliryhmiin mukaan poikaystävänsä seuralaisena. Pelaaminen oli heille vaihtoehto istumiselle yksin kotona peli-iltana, hyvin harva nainen tuli yksikseen pelaamaan. Heikin olivat yleensä alunperin tutustuneet roolipelaamiseen poikaystävänsä kautta, mutta ruvenneet sitten pelaamaan muutenkin. Yhtenä syynä naisten vähäisyyteen oli roolipelien seikkailujen miehisuus. Peleihin kuului taistelemisen, tappaminen ja aggressiivinen seksi. Finen havaintojen mukaan joissakin peliryhmissä esimerkiksi joksenaikin kaikki vastaantulevat naiset raiskattiin, joissakin ryhmissä tällainen tosin oli kiellettyä. Naispuolisen pelaajan ei

ole tällaisessa pelissä kovin houkuttelevaa pelata sen paremmin miestä kuin naistakaan.

(Fine 1983, 69.)

Kavereistani (ihan lähipiiristä siis) ei pelaa kukaan, ja taas lähes kaikkien isoveljet pelaa. (Nainen, 16.)

Eri tutkimuksissa roolipelaamista harrastavien naisten määrä vaihtelee, mutta naisia on aina vähemmän kuin miehiä. Finen esittelemien lehtien (*The Judges Guild Journal*, *The Dragon* ja *The Space Gamer*) pelaajakyselyissä naisten osuus pelaajista (tai ainakin vastaajista) vaihteli 0,4:stä 3,8:aan prosenttiin, mutta D&D-pelin luoja Gary Gygax on arvellut vuonna 1978, että D&D-pelin pelaajista oli naispuolisia noin 10-15% (Fine 1983, 39-41). Wizards of the Coastin vuonna 1999 tekemän kyselyn mukaan vähintään kerran kuukaudessa pelaavista on naisia 19% (Magus 45 (3/2000), 52-53). Eurooppalaisissa tutkimuksissa tilanne on vastaava. Esimerkiksi Saksassa kyselyn vastaajista naisia oli 14,4% (Kathe 1986), ja Jeannette Schmidin 77:stä vastaajasta oli miehiä 74, yksi nainen ja kaksi, jotka eivät ilmoittaneet sukupuoltaan (Schmid 1995). Brittiläisessä nettiroolipelaajiin kohdistuvassa tutkimuksessa mukana oli 38 vastaajaa, joista kolme oli naispuolisia (Douse & McManus 1993).

Myös Suomessa pöytäroolipelaajien enemmistö näyttäsikin olevan miehiä. Keväällä 1992 yhtenä ylioppilaskirjoituksen äidinkielen koetehtävänä oli roolipelaaiheinen tehtävä. Silloin aiheesta kirjoitti 771 kokeilasta, joista 50 oli naispuolisia. Miespuolisten ylioppilaskokelaisten keskuudessa aihe kuului neljän suosituimman joukkoon, naispuolisilla se oli toiseksi epäsuosituin. (Ylioppilasaineita 1992, 28-29 ja 208-209.) Vuonna 1993 julkaistussa artikkelissa pidettiin naista roolipelaajana melko harvinaisena ja arveltiin, että naisia ei ole paljon roolipelaajien joukossa eikä varsinkaan pelinjohtajina (Parviala 1993, 12-16). Pöytäpeleissä tämä tilanne tuntuu säilyneen, sillä esimerkiksi vuoden 1999 Ropecon-pelitapahtuman 93:stä listatusta pelinjohtajasta vain 7 oli

naispuolista. Omassa aineistossani naispuolisten vastaajien osuus oli noin 25%.

Vastaavasti edellisessä kyselyssäni, jonka keräsin vuonna 1998, naisia oli viidesosa vastaajista (Leppälahti 1999). Liveroolipelaamisessa mies- ja naispuolisten pelaajien lukumäärän suhde on erilainen kuin pöytäpeleissä. Viimeksi keräämässäni aineistossa vastanneista kymmenestä naisesta yhdeksän on pelannut (myös) livepelejä, miehistä suunnilleen joka kolmas. Myös omien havaintojeni mukaan larp-harrastuksessa vaikuttaisi olevan mukana ainakin yhtä paljon naispuolisia kuin miespuolisia pelaajia.

Vastaajien määrä on niin pieni, että johtopäätösten teko jää arvailuksi. Esimerkiksi sille, että yhtään naista ei ole vanhimpien vastaajien joukossa, voi löytää erilaisia mahdollisia selityksiä. Ensinnäkin, voi olla, ettei tällaista vastaajaa vain ole sattunut mukaan. Toinen vaihtoehto on, ettei yli kolmekymppisiä naispelaajia todella olekaan kovin paljon. Tälle voisi taas olla kaksi mahdollista selitystä: Kun nämä naiset olivat roolipelaamisen aloittamiselle otollisessa iässä, pelaaminen oli poikien puuhaa, sopivaa ryhmää ei ollut tai muusta syystä roolipeliharrastus ei sytyttänyt ja harrastus jäi aloittamatta. Voidaan myös kuvitella, että naiset lopettavat pelaamisen jostakin syystä (perhe?) miehiä aikaisemmin. Nämä ovat kuitenkin vain arvailuja, joihin tämä tutkimus ei pysty antamaan vastauksia.

Tavallinen ihminen vai outo kummajainen

Roolipelaajan persoonaan liitetään joskus joitakin piirteitä olettaen, että roolipelaaminen harrastuksena viehättää määrätynlaista ihmistä tai että peliharrastus tuottaa pelaajassa joitakin ominaisuuksia. Mitä nämä ominaisuudet ovat, vaihtelee arvioijan mukaan. Myös psykologit ovat yrittäneet määritellä roolipelaajan persoonallisuuden kuuluvia piirteitä.

Brittitutkijat Neil A. Douse ja Ian Chris McManus julkaisivat vuonna 1993 *British Journal*

of Psychology:ssa artikkelin *The Personality of Fantasy Game Player*. Tutkimuksen pelaajat eivät olleet aivan tavallisia roolipelaajia, vaan he pelasivat roolipeliä postipelinä tietokoneen välityksellä. Tutkimukseen osallistuneesta 38 pelaajasta oli 35 miestä ja kolme naista. Vastajat olivat iältään 14 – 34-vuotiaita, keski-ikä oli 21,5 vuotta. Tutkijat esittivät pelaajille ja verrokkiryhmälle joukon kysymyssarjoja. Douse ja McManus löysivät tutkimuksessaan selviä eroja pelaajien ja ei-pelaajien välillä, joskaan erot eivät olleet mitenkään kovin dramaattisia. Tutkimuksensa tuloksena he totesivat, että pelaajat olivat pääosin hyvinkoulutettuja miehiä, joiden tärkeimmät harrastukset olivat tietokonepelaaminen ja fantasia- ja scifi-kirjallisuuden lukeminen. Pelaajat kuvasivat itseään "tieteellisesti suuntautuneiksi" (scientific) hiukan yleisemmin kuin ei-pelaajat, mutta käyttivät muita tarjottuja ryhmiä ("studious", "sporty", "cultured", "party-goer" ja "political") yhtä paljon kuin muut. Pelaajat eivät eronneet verrokkiryhmästä maskuliinisuudessa, mutta heillä oli hiukan vähemmän feminiinisiä ja androgyynisiä ominaisuuksia kuin näillä. Vain yhdessä seikassa roolipelaajat erosivat aivan selvästi verrokkiryhmästä: he olivat näitä selvästi introvertimpia. (Douse & McManus 1993.)

Roolipelaajan psykologista profiilia on yrittänyt määritellä myös Jeannette Schmid Heidelbergin yliopistosta. Hänen tutkimukseensa, *Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollen spielen – eine empirische Studie*, osallistuneista 77:stä pelaajasta 74 oli miespuolisia. Ikärakenne oli hyvin samanlainen kuin Dousen ja McManusin tutkimuksessa, vastajat olivat 14 – 37-vuotiaita, keski-ikä ollessa 21,8 vuotta. Schmid käytti tutkimuksessaan normaaliväestölle määritellyjä persoonallisuusfaktoreita. Roolipelaajat erosivat normaaliväestön keskiarvoista tilastollisesti merkittävästi vain kahdessa kohtaa: roolipelaajat ovat Schmidin mukaan hieman vähemmän neuroottisia [tästä faktorista käytetään myös nimitystä emotionaalinen tasapainoisuus (Helkama et al 1998, 348)] ja avoimempia uusille kokemuksille kuin ihmiset keskimäärin. Schmidin tutkimuksen

mukaan esimerkiksi ulospäin suuntautuneisuudessa (*Extraversion*) ei löytynyt tilastollisesti merkitseviä eroja roolipelaajien ja muun väestön keskiarvojen välillä. (Schmid 1995.)

Seikka, joka kiinnitti huomiotani pelaajien kertoessa itsestään tai roolipelaamisesta yleensä, oli se, että yllättävän moni pelaaja nosti esiin ajatuksen roolipelaajan/roolipelaamisen normaaliudesta. Muutama vastaaja vihjaili (humoristisesti) pelaamisen olevan hullujen hommaa ja pelaajien olevan kummajaisia. Osa vastaajista taas halusi korostaa olevansa *roolipelaamisesta huolimatta* ihan tavallisia ihmisiä.

*Kirjoittelen paljon kaikkea soopaa, joskus innostun pitämään jollakin hahmollani ns. päiväkirjaa...tai sitten vain kehittelen uusia hahmoja. Muuten sitten yritän muistaa että on muutakin elämää...*hehheh*..menestyn koulussa 9.9:n keskiarvolla, ja juhlin ja riehun ihan siinä missä muutkin (se siitä, että ropeltaajat/tietokoneihmiset olisivat nörtejä...?). (Nainen, 16.)*

Koulussa menee mainiosti, keskiarvo on päälle 9 ja stipendejä satelee. Muihin harrastuksiini kuuluu lukeminen ja tietokonepelit sekä seurakunnan kanssa työskentely kerhonohjaajana ja tulevana isosena. (Mies, 16.)

Vedän tästä sellaisen johtopäätöksen, että roolipelaamista pidetään aivan erityisenä harrastuksena, johon myös harrastajat suhtautuvat eri tavalla kuin esimerkiksi jääkiekkoiluun. Roolipelaajalla voi olla tarve korostaa tutkijalle, että hän on aivan normaali nuori ja harrastaa roolipelaamisen lisäksi sellaisia asioita, joita kuka tahansa (myös roolipelejä pelaamaton) nuori voisi harrastaa. Tähän liittyy kuitenkin ajatus, että ulkopuoliset suhtautuvat roolipelaamiseen epäluuloisesti: *kirjastossa katottiin pitkää ku tavallisen kiltin näkönen* noin 14-15 vuotias tyttö tahtoo roolipeli kirjan ja tädin piti kahteen kertaan kysyä et anteeksi mitä sie tahtoit... (Nainen, 17, alleviivaus minun.)

Yksi komiikan teoreettinen malli esittää, että koomisen havaitseminen ja sen humoristinen tulkinta vahvistaa tulkitsijan ylemmyyttä. Tätä ylemmyysteoriaa kritisoi aikanaan jo K. S. Laurila (1918). Hän oli sitä mieltä, että äkinäinen oman etevyyden tunto ei voi herättää

samanaikaisesti koomisia tunteita. Paremminkin tällainen omahyväisyys ja itsetyytyväisyys voivat saada aikaan koomisia mielteitä ulkopuolisissa. (Laurila 1918, 239-243.) Seppo Knuutilan mukaan henkilö kuvaa harvoin itseään koomisessa valossa, vaan naurun kohteena on tavallisesti joku toinen. Tällaisesta ylemmyysteoriaan perustuvasta naurusta selvin esimerkki on vahingonilo. (Knuutila 1994, 83.) Naurun kohdistaminen itseensä on kuitenkin myös mahdollista. Amerikkalainen sosiologi Sheldon Ungar (1992) toteaa artikkelissaan, että nykyajan ihmisen ei ole pakko yrittää esittää itseään positiivisessa valossa, vaan hän voi kuvailla itseään myös tavalla, jonka on tarkoituskin herättää kuulijoissa hilpeyttä. Tavalliset tavat ovat joko kertoa jokin kömmähdyks tai nolo tilanne menneisyydestä tai (yli)korostaa jotakin negatiiviseksi luonnehdittavaa luonteenpiirrettä tai muuta ominaisuutta. (Ungar 1992, 53 ja 55.)

*Ei se [roolipelaaminen] *mun mielestäni* ainakaan mun käyttäytymiseen oo vaikuttanut, mutta kaverit väittää mua oudoks. Voi olla että siinä on jotakin perää... en tiedä. (Mies, 17.)*

*olin kai jotain 7-8v kun tapasin harrastuksen..menin täysin sekaisin kuten nytkin *hymy* maailmastani on tullut elämäni.. (Mies, 16.)*

Tällainen omien heikkouksien tai virheiden korostaminen on tavallisinta tutussa seurassa, jossa vahvuudetkin jo tunnetaan. Tällöin huvittavasti kerrottu virhe voikin samalla korostaa hyviä puolia. (Ungar 1992, 49.) Pelaaja voi esimerkiksi kertoa roolipelaamisen olevan *hurahtaneitten puuhaa* (mies, 20). Kun roolipelaaja kertoo olevansa erikoinen, kummallinen tai omituinen hän itse asiassa sanoo: en ole tavallinen, en kuulu massaan, poikkean (edukseni) muista.

Ei ihme, että "tavalliset" pitävät meitä ropeltajia outoina. (Mies, 16.)

Amerikkalaiset roolipelaajat toistivat tutkijalle usein, että tavallinen kadunmies ei pelaa roolipelejä, vaan hankkii elämyksensä passiivisesti esimerkiksi katsellessaan televisiota

(Fine 1983, 46.) Myös suomalaiset pelaajat voivat kertoa pelaamisen olevan osa halua *olla jotakin muuta kuin kahdeksasta neljään duunia tekevä, ennenaikaisesti vanheneva jäykkis* (mies, 25). Roolipelaajien erilaisuus nähdään siis nimenomaan positiivisena, se on yksilöllistä erottumista tavallisista *mundiksista*¹⁰, vaikka sitä voidaan kuvata näennäisen negatiivisessa, hiukan huvittavassa valossa.

Roolipeli ja muu elämä

Pyysin vastaajia kertomaan ainakin ikänsä ja sukupuolensa, mutta annoin vielä mahdollisuuden kertoa muista asioista, jotka vastaajasta tuntuivat tärkeiltä, ehdottamalla: "Muutenkin voit kertoa itsestäsi ja harrastuksista." Vastaukseksi sain tietoja harrastuksista, mutta myös joitakin kommentteja vanhempien suhtautumisesta roolipelaamiseen ja vastaajan suhteesta uskontoon. Roolipelaamiselle esitettiin myös "perusteluja" kertomalla pelaamisen hyödyllisyydestä

--- ala-asteella tai yläasteella ropeharrastus on niitä harrastuksia joita ennemmin pojatkin myöntäisivät tanssivansa balettia... (Mies, 21.)

Mainitsin harrastukset kirjoituskehotuksessani, ja useimmat vastaajista kertoivatkin jotain myös muista harrastuksistaan. Yleisimmin mainittiin lukeminen, musiikki ja tietokonepelit. Ei liene yllättävää, että lukemisen kohteena suosituinta on fantasia ja scifi. Moni vastaajista harrastaa fantasiaa enemmänkin kuin vain lukemalla fantasiakirjoja, esimerkiksi fantasiatarinoiden kirjoittaminen mainittiin monessa vastauksessa.

Musiikkiharrastuksen osalta vastauksissa mainittiin sekä musiikin kuuntelu että erilaisten instrumenttien soittaminen. Monenlaiset liikunta- ja urheiluharrastukset ovat vastaajien keskuudessa myös suosittuja, niitä lueteltiin koiran ulkoiluttamisesta tanssiin ja

¹⁰ Mundis (mundaani) on [henkilö, joka ei pelaa roolipelejä](#).

metsästyksen. Monilla oli useita liikunnallisia harrastuksia. Suosituimpana yksittäisenä liikuntaharrastusryhmänä mainittiin itämaiset taistelulajit.

Monella roolipeliharrastajalla on soittamisen lisäksi muita luovia harrastuksia, kuten kirjoittaminen ja piirtäminen. Nämä liittyvät usein fantasia- tai scifikiiinnostukseen. Roolipelaamisen ja tietokonepelien lisäksi melko suosittuina harrastuksina mainittiin kortti- ja lautapelit. Tietokone kuuluu monen vastaajan harrastusten piiriin sekä tietokonepelien että muun käytön muodossa. Muita roolipelaajan harrastuksia ovat esimerkiksi ompeleminen, näytteleminen, valokuvaus ja myös seura- tai yhdistystoiminta. Monipuolisia harrastuksia selittää osaltaan se, että tavattoman monia asioita voi käyttää hyödyksi peleissä. Toisaalta pelien myötä myös tutustuu uusiin harrastusmahdollisuuksiin ja kiinnostus voi syntyä tätä kautta.

Monen vastaajan mielestä roolipeliharrastukseen suhtaudutaan usein epäluuloisesti. Kukaan ei kuitenkaan kertonut, että oma perhe suhtautuisi suorastaan kielteisesti roolipelaamiseen. Muutama vastaaja kertoi, etteivät vanhemmat kovin tarkkaan tunne harrastusta ja sen vuoksi saattavat toisinaan kummastella sitä. Joskus vanhemmat ja muut sukulaiset ovat aluksi suhtautuneet kertojan roolipeliharrastukseen negatiivisesti tai epäluuloisesti, mutta heidän käsityksensä roolipelaamisesta ovat voineet muuttua myönteiseen suuntaan heidän tutustuttuaan harrastukseen. Joskus vanhemmat voivat kiinnostua roolipeliharrastuksesta niin, että he ovat halukkaita myös osallistumaan itse pelaamiseen. Vanhemmat eivät kuitenkaan näytä perustavan omia roolipeliryhmiä, vaan pelaavat lastensa kanssa tai mukana.

Muutama vastaaja kertoi myös sisaruksistaan. Mainitut veljet joko harrastivat roolipelaamista tai ainakin olivat mahdollisesti aloittamassa harrastusta. Pikkusisaresta kertoo eräs vastaaja:

*--- sisko onkin kovin innostunut minun ropeltamisestani - se pyytää aina näyttämään pukuja ja pistämään haltiakorvat liimalla päähän, ja selittämään sille kenen kanssa milloinkin pelaan yms. yms. Hauskaa..olen lasten idoli! *heehee* (Nainen, 16.)*

Hyvin nuoret harrastajat tulevatkin usein mukaan peliharrastukseen nimenomaan vanhempien sisarusten mukana tai näiden innoittamana.

Joskus ajatellaan, että roolipelaaminen on jotenkin erityisen uskonnonvastaisista toimintaa. Tällaisen mielikuvan voi hyvinkin saada, kun tarkastelee joitakin roolipelituotteita (ohje- ja lähdekirjoja), jotka vilisevät vaihtoehtoisia jumaluuksia, henkiä ja demoneita. Jumalten palvelemiseksi tai henkien ja demonien kutsumiseksi tehdään monenlaisia rituaaleja. Taikuus monenlaisissa muodoissa on hyvin keskeisenä monessa pelimaailmassa. Monet pelaajat ovatkin kertoneet, että erityisesti uskovaiset ovat varoittaneet heitä pelaamisen vaaroista. En esittänyt kirjoituskehotuksessani yhtään kysymystä uskonnosta tai elämänkatsomuksellisista seikoista muutenkaan. Muutamassa vastauksessa kommentoitiin kuitenkin myös näitä asioita, lähinnä vastaajan suhdetta uskontoon.

ku menin riparille otin ad&d:n kirjat mukaa jos vaikka kerkeisin niitä lukee ni meidän pappi käski vierailu päivänä vanhempien viemää ne pois... ne ei kuulemma sopinut kristilliseen ilmapiiiriin... (Nainen, 17.)

Roolipelejä pelataan kuitenkin myös seurakunnan hoivissa, esimerkiksi Hämeenlinnan seurakuntien nuorisotoiminnassa on omalla roolipelimaailmalla, Wanainmaan klanilla, tärkeä osa. Wanainmaan maailma on lähellä eurooppalaista keskiaikaa, jolloin kaikkivaltiaan Jumalan olemassaolo oli selviö, mutta myös vanhat uskomukset menninkäisistä ja metsänpeikoista elivät. Vaikka pelimaailmassa ei asu demoneja tai örkkejä eikä harrasteta taikuutta, pelin jännitys syntyy hahmon omasta uskosta

yliluonnolliseen. (Vuonnesalo et. al 1998, 30-31; Valkama 1998, 32.)

Helena Helve (1997) on kartoittanut nuorten uskonnollisia ja maailmankatsomuksellisia käsityksiä. Esimerkiksi kysymykseen kaikkiin vaikuttavaan yliluonnollisen voiman olemassaolosta 46% vastaajista valitsi vaihtoehdon "vaikea sanoa". Vastaajista noin 35% kertoi uskovansa kohtaloon ja 76% uskoi voivansa vaikuttaa omaan elämänsä kulkuaan. Noin puolet vastaajista ilmoitti olevansa kiinnostuneita sellaisista asioista kuin telepatia ja parapsykologia. Kuoleman jälkeiseen elämään uskoi vastaajista 57%. (Helve 1997, 148-150.) Nuoruus nähdään usein aikana, jolloin etsitään ja tutkitaan erilaisia maailmankatsomuksia ilman tiukkoja ennako-oletuksia. Roolipeli voidaan nähdä mahdollisuutena kokeilla erilaisia käyttäytymismalleja ja tutustua uudenlaisiin ajattelutapoihin:

---on jotenkin vapauttavaa ja rentouttavaa välillä pelata pappishahmoja, joiden usko on vahva. Ja toisaalta myös hahmoja, jotka epäilevät ja etsivät itseään - silloin tulen peilanneeksi oman elämäni ongelmia hieman toiselta kantilta. (Nainen, 26.)

Roolipelejä pelataan siksi, että pelaaminen on hauskaa. Varsinaiset oppimiseen tähtäävät harjoitukset voivat muistuttaa roolipelejä, mutta ne ovat kuitenkin aivan eri asia kuin varsinainen roolipelaaminen. Kuitenkin vastauksissa ilmeni myös kommentteja siitä, että roolipelistä voi olla hauskuuden lisäksi käytännön hyötyä.

Roolipelissä pelaaja voi käsitellä pelihahmonsa kautta minuutensa monenlaisia puolia. Lääketieteen tohtori Wayne D. Blackmon raportoi tapauksesta, jossa roolipeliä, ei siis psykodraamaa vaan todellista perusroolipeliä (D&D), on todella käytetty myös terapian apuvälineenä. Potilas oli itsemurhaa yrittänyt nuori mies, joka oli syvässä masennustilassa. Toisena terapiavuonna hän liittyi roolipeliryhmään ja alkoi pelata D&D-roolipeliä. Potilas

pystyi purkamaan itseään turvallisesti pelihahmon väkivaltaisen toiminnan avulla ja peliryhmä tarjosi hänelle keinon opetella toimimaan yhdessä muiden kanssa. Kun potilas pystyi keskustelemaan pelihahmonsa toiminnasta ja pelin tapahtumista terapeutin kanssa, hän vähitellen pystyi työstämään myös omia ongelmiaan. (Blackmon 1994.) Pelaaja itsekin voi käyttää pelihahmoaan myös aivan tietoisesti omien ongelmiansa käsittelyssä.

Esimerkkinä tästä on John Hughesin raportoima australialainen Malori, joka terapoi itse itseään luomalla järjestelmällisesti vahvan pelihahmon, jonka avulla hän tunsi pystyvänsä kompensoimaan arkipäivänsä ongelmia ja vaikeuksia. (Hughes 1988.) Nämä tapaukset lienevät kuitenkin poikkeuksia roolipelien käytössä. Toisaalta, jos haluttaisiin siirtyä tällaiselle tutkimuslinjalle, roolipelin seikkailut voitaisiin nähdä *henkilökohtaisina mytologioina* eli sellaisina kertomuksina, jotka tavalla tai toisella palvelevat henkilökohtaisten ongelmien ratkaisemista (Apo 1995, 228-246.).

Yhtenä roolipelin hyötynä voidaan nähdä se, että roolipeliharrastajat pystyvät pitämään hauskaa mielikuvituksen voimin tarvitsematta siihen alkoholia tai huumeita.

Roolipelaaminen voi siis olla se hyvä harrastus, joka suojelee nuorta joutumasta vaarallisille poluille.

Yksi kaverini myöntää varsin avoimesti, että hän ei välttämättä olisi elossa, jos ei olisi istunut niitä muutamaa vuotta siellä kellarissa [pelaamassa] meidän kanssamme. Niinä muutamana vuonna olisi voineet tulla huumeet kuvioihin hänellekin, niin kuin aika monelle hänen kaverilleen, joista osa on nykyään mullan alla. (Mies, 28.)

Eräs aivan konkreettinen hyöty, joka roolipeliharrastuksesta voidaan saada, on hyvä englanninkielen taito. Monet roolipelioppaat ovat englanninkielisiä, ja ne on kirjoitettu ensisijaisesti kieltä äidinkielenään puhuvien käytettäväksi. Kun innostus roolipelaamiseen on suuri, pelikirjaakin jaksaa lukea sanakirjan kanssa, ja vähitellen keskeiset ilmaukset

tulevat tutuiksi ja kielitaito paranee. Toisaalta englanninkielisten pelikirjojen käyttäminen aiheuttaa usein myös englanninkielisten termien ottamista suoraan peliin.

Sekakieli (Finglish) on ollut kovassa huudossa peliporukassamme role-aikojen alusta asti ja lähes kaikki englannin sanat kääntyvät yleensä luontevasti, esim. "seivata" (to save), "wuundata" (to wound), "armori" (armour) ja klassikko: "svordi" (sword) (Johon joku yleensä lisää: "SE LAUSUTAAN 'SOOD'!"). Nämä epäpuhtaat ilmaisut soljuvat veteraanien lausahduksissa takelelematta ja herättävät aina hämäännystä pelikieleen perehtymättömälle. (Mies, 22.)

Innostus roolipelaamiseen herättää usein halun lukea myös englanninkieliä

fantasiapokkareita, mikä tietysti myös parantaa kielitaitoa. Roolipeliharrastus ja tarve käyttää englanninkielistä materiaalia, voi myös olla syy, miksi kannattaa yrittää opetella englantia.

Yksi roolipelien hyödyllinen ominaisuus on niiden älyllinen stimuloivuus. Monessa pelissä on ratkaistava erilaisia ongelmia. Joskus tilanteet seuraavat toistaan hyvin nopeasti, ja ratkaisu on pystyttävä tekemään saman tien pysähtymättä miettimään. Toisaalta pelissä voi myös olla asioita, jotka selviävät vasta vähitellen. Jotkut pelin tapahtumat voivat antaa pelaajille vihjeitä, jotka voivat auttaa oivaltamaan yhteyksiä näennäisesti satunnaisten asioiden välillä. Joskus pelissä on mukana myös suoranaisia ongelmanratkaisutehtäviä, kuten salakirjoituksen selvittäminen.

Roolipelaaminen on sosiaalista toimintaa, ja yhtenä roolipelaamisen hyötynä pidetäänkin sosiaalisten taitojen karttumista, itsevarmuuden ja esiintymiskyvyn paranemista.

Roolipelaamisen kuuluva pelihahmon roolin omaksuminen opettaa asettumaan toisen asemaan ja auttaa ymmärtämään monenlaisia ratkaisuja ja toimintamalleja.

Roolipeliharrastus alkaa usein siitä, kun joku ystävä pyytää mukaan peliin. Aivan nuorilla pelaajilla kysymyksessä on usein koulutoveri tai joskus myös isovelji tai -sisar (Leppälahti 1999, 12-13). Varsinkin naispuolisten pelaajien kohdalla johdattajina roolipelaamiseen

saattaa myös olla poikaystävä. Yhteinen harrastus ei tee kaikista harrastajista ilman muuta ystäviä, mutta kiinnostus samanlaisiin asioihin on hyvä alku mahdolliselle ystävyydelle (esim. Fine 1989, 7-8). Joskus voidaan löytää enemmänkin yhteistä kuin innostus pelifantasiaan, ja roolipelien merkeissä alkanut ystävyys voi johtaa pysyvään ihmisiin suhteeseen.

Roolipelaajat ovat pääosin nuoria ja nuoria aikuisia, vaikka peliharrastus voi alkaa jo lapsuudessa ja jatkua niin kauan kuin kiinnostus säilyy. Airi Mäki-Kulmala on tulkinut rock-alakulttuurin syrjäytyneiden nuorten ainoaksi tukiverkostoksi ja pohtii houkuttelevatko "tietokone- ja roolipelit samalla tavoin koulutus- ja perheuralta syrjäytyneitä kuin rock-musiikki" (Mäki-Kulmala, 1994, 255 ja 253). Mahdolliset syrjäytyneet roolipeliharrastajat eivät osuneet mukaan kyselyyni. Pelkästään minun kyselyni perusteella ei tosin voi vetää kovin pitkälle meneviä johtopäätöksiä, sillä kyselyni tavoitti parhaiten korkeakouluopiskelijoita, lehti-ilmoituksiin vastanneet olivat kuitenkin pääasiassa muita kuin yliopisto-opiskelijoita. Todennäköisesti kirjoituspyyntöön vastanneet ovat niitä, jotka ovat yleensäkin aktiivisia. Syrjäytymisriskiä voidaan määritellä riskiksi saada elämänhallinnan ongelmia, johon liittyy usein erilaista riippuvaisuutta ja passiivisuutta (Järvinen et al. 2001, 132-138.) Roolipelaaminen vaikuttaa kuitenkin monella tavalla hyvin aktiiviselta ja aktivoivalta harrastukselta. Syrjäytyneitä roolipelaajia voi hyvin olla olemassa, mutta aineiston ja omien havaintojeni perusteella en pidä syrjäytyneisyyttä ainakaan mitenkään tyypillisenä roolipeliharrastajille.

IV. Me roolipelaajat: pelaajan taso

Minkä tahansa vapaa-ajanviettoryhmän tai -organisaation jatkuvuudelle on tärkeää, että sen jäsenet nauttivat yhdessäolosta muiden osallistujien kanssa ja että jaetut mielenkiinnon kohteet yhdistävät saman asian harrastajia (esim. Fine 1989, 4 ja 7). Roolipelaaminen on omalla tavallaan varsin poikkeuksellinen harrastus, johon vielä liittyy usein kiinnostus fantasiaan, sciifiin tai keskiaikaan. Toisiaan tuntemattomillakin roolipeliharrastajilla on siis paljon yhteistä.

Vaikka roolipeliharrastaja on tietysti yksilö myös pelaajan tasolla ja saa yksilöllisiä kokemuksia myös roolipelaajana, näen kuitenkin pelaajan tason nimenomaan kollektiivisena tasona, jolle ovat ominaisia yhteiset (jaetut) roolipeliharrastukseen liittyvät kokemukset, käsitykset ja mielikuvat. Esimerkiksi kirjallisuudentutkija ja kriitikko Kenneth Burke näkee kaiken inhimillisen toiminnan draaman kaltaisena ja pohjimmiltaan retorisenä, jossa keskeisenä on esittäjän ja yleisön välinen suhde. Burke näkee tämän retoriikan perusprosessina identifikaation eli samastamisen, esimerkiksi ilmiön tunnistaminen joksikin tai henkilön samastumisen johonkin ryhmään. Identifikaatio on niin keskeinen prosessi, että ainakin Burken mukaan voi suorastaan sanoa sosiaalisen järjestyksen syntyvän ja sitä ylläpidettävän identifioinnin kautta. (Summa 1996, 55-58.)

Roolipelaajien heimoa

Gary Alan Fine katsoo roolipelaamisen täyttävän alakulttuurin kriteerit, joista ensimmäiseksi hän nimeää kommunikaatioverkostojen olemassaolon.

Joukkotiedotusvälineet ovat tärkeä osa kommunikaatioverkostoa. Roolipelilehtien lisäksi esimerkiksi elokuvat muodostavat yhden tärkeän informaatiolähteen, joka levittää

pelaajille yhteisiä mielikuvia. Roolipelaamisen kommunikaatioverkostoista keskeisiä ovat kuitenkin peliryhmät ja pelaajien liikkuminen eri ryhmissä sekä pelistruktuurin muodostamat verkostot, joissa aloittelija oppii edistyneemmältä. (Fine 1983, 26 ja 38.)

Lastenperinteessä perinne siirtyy nimenomaan vaakasuooraan lapselta toiselle ja leviää näin leikkiryhmissä (Virtanen 1972, 8-9). Jotkut roolipelaamisen konventiot siirtyvät pelaajalta toiselle ja osin muotoutuvatkin kunkin ryhmän pelaamistilanteessa. Monet asiat kuitenkin siirtyvät selvästi kokeneelta aloittelijalle tai auktorisoituneelta novisille.

Toisena alakulttuurin ominaispiirteenä Fine nimeää pelaajien samastumisen kyseiseen ryhmään. Samastuminen ilmenee nimenomaan siinä, että pelaajat itse pitävät roolipelaajia muista ihmisistä poikkeavana ryhmänä. Kolmas alakulttuurin piirre on se, että ulkopuoliset erottavat pelaajat omaksi ryhmäkseen ja katsovat heidän muodostavan erityisen roolipelaajien ryhmän. Ajatusta roolipelaamisesta alakulttuurina vahvistaa vielä pelaajien käyttämä kieli, joka on ulkopuoliselle käsittämätöntä. (Fine 1983, 26 ja 38.)

Sekakieli (Finglish) on ollut kovassa huudossa peliporukassamme role-aikojen alusta asti ja lähes kaikki englannin sanat kääntyvät yleensä luontevasti, esim. "seivata" (to save), "wuundata" (to wound), "armor" (armour) ja klassikko: "svordi" (sword) (Johon joku yleensä lisää: "SE LAUSUTAAN 'SOOD'!"). Nämä epäpuhtaat ilmaisut soljuvat veteraanien lausahduksissa takeltematta ja herättävät aina hämmäystä pelikieleen perehtymättömälle. (Mies, 22.)

Erilaisiin ryhmiin kuulumisen intensiteetti vaihtelee. Sama henkilö voi kuulua useaan "keveään" ryhmään, joihin voi kuulua "osa-aikaisesti" ja joista irtoaminen on helppoa. Toisaalta on ryhmiä, jotka vaativat jäseniltään tiukkaa sitoutumista. Tällaiseen ryhmään kuuluminen voi edellyttää määrätynlaisia pukeutumista tai ulkonäköä, ryhmän toiminta voi rajoittaa ajankäyttöä, ryhmästä eroaminen voi olla kiellettyä. (Lähteenmaa 2000, 34-40.) Esimerkiksi skinhead-alakulttuurissa jo ryhmän liepeillä oleminen ja siitä kiinnostuminen voi sulkea pois muita mahdollisuuksia, vaikka ryhmään liittyvä toiminta voi olla harrastuksenomaista (Perho 2000, 96). Usein alakulttuuritutkimuksessa nuorten

alakulttuurit liitetään lähinnä pukeutumiseen ja musiikkimakuun, vaikka toisaalta voidaan miettiä, onko Suomessa todella olemassa tällaisia alakulttuuriryhmiä (Hoikkala 1989, 206). Michel Maffesoli puhuu heimottumisesta nykyajalle ominaisena tapana muodostaa yhteisöjä, joilla ei ole erityistä rationaalista perustaa. Tällaiset yhteisöt, heimot, rakentuvat jonkin yhdistävän piirteen ympärille ja ne perustuvat valinnaisuuteen, haluun olla samanmielisten, tyyliään samanlaisten ihmisten kanssa. (Maffesoli 1995, 63-65.)

*Kukapa ei muistaisi sitä pilveä, jossa leijaili ensimmäisten larppiensä jälkeen:
"Tänne minä kuulun! Nämä ovat minun ihmisiäni!"* (Prauda 1998, 4.)

Roolipelejä pelataan tilapäisissä tai vakituisissa peliryhmissä, joiden koko vaihtelee parista kolmesta pelaajasta yli sadan osallistujan suuriin livepeleihin. Sama pelaaja pelaa usein monessa eri ryhmässä. Livepelien harrastajissa vaikuttaa olevan suunnilleen yhtä paljon miehiä ja naisia, kun taas pöytäpelien pelaajista enemmistö on miespuolisia. Pelaajien ikä vaihtelee alle kymmenestä yli kolmeenkymmeneen. Roolipeliharrastukseen kuuluvat myös harrastajatapaamiset, joista suurin on Suomessa vuodesta 1994 järjestetty Ropecon, jossa vuonna 2001 oli kävijöitä yli 2400. Samasta harrastuksesta kiinnostuneiden on helppo tutustua toisiinsa ja pelien välityksellä eri peliryhmistä saadaan uusia ystäviä.

Roolipeliharrastajille ovat näin tyypillisiä myös ihmissuhdeketjut, joissa yhden henkilön kautta tutustutaan toiseen, joka puolestaan tutustuttaa seuraavaan. (ks. Mäki-Kulmala 1994, 117).

Yhteisöllisyyttä rakennetaan ja ylläpidetään kielen välityksellä. Ryhmässä omalla puhutavalla voi olla aivan erityinen merkitys. Ryhmän sisällä voi puheessa olla omia sanontoja ja merkityksiä, joita osaa jopa välttää käyttämästä ulkopuolisten kuullen tai toisaalta nautitaan siitä, että ulkopuolinen kuulija ymmärtää kuulemansa väärin. (esim. Mäki-Kulmala 1994, 220-222.) Roolipelaamisessa kieli, puhuminen, on muutenkin tärkeässä asemassa, koska erityisesti pöytäpelissä kaikki pelin tapahtumat ja tunnelma

jaetaan kielellisesti pelaajien kesken. Roolipelissä voidaan leikitellä kielen tavallisella ja vain pelaajien tuntemalla merkityksellä: *mä hurmaan sen* (nainen, 26.) (Hurma on käännös englanninkielen sanasta frenzy, jolla tarkoitetaan villiä raivoa.) Roolipelaajien, kuten minkä tapansa ryhmän sisällä, ryhmään kuulumisen osoitetaan tiettyjen yhteisten asioiden tuntemisella ja viittaamalla niihin eri tilanteissa. Jotkut näistä yhteisistä asioista ovat yhteisiä vain pienelle ryhmälle, kuten tietyssä pelissä mukana olleille kyseisessä pelissä sattuneisiin asioihin viittaaminen myöhemmin.

Jokainen peliporukka kehittelee omat sisäpiirin vitsinsä, näille voi sitten nauraa myöhemmin koulussa ropekavereiden kanssa, kun muut katsovat vieressä hölmistyneinä. (Mies, 16.)

Heimoyhteys voi muodostua samantapaisia pelejä pelaavien välille vaikka he eivät edes tuntisi toisiaan henkilökohtaisesti. Monet pelit ovat amerikkalaisista perussääntökirjoista johtuen niin kansainvälisiä, että esimerkiksi Vampire-pelaajat ympäri maailman voivat keskustella internetissä kiinnostavista ja huvittavista tavoista pelata tietyn vampyyriklanin edustajaa (Typical Malkavian). Muutenkin tiettyjen pelimaailmojen kirjoittamattomatkin säännöt ovat tuttuja juuri kyseisten pelien pelaajille. Samanlainen huumorintaju voidaan myös nähdä yhdistävänä tekijänä samantyyppisten pelien pelaajille (Mäyrä 1996, 179).

Edellä mainittujen lisäksi on olemassa vielä muita asioita, jotka yhdistävät roolipelaajia. Tällaisia jaettuja asioita ovat esimerkiksi tiettyjen (peli)termien tunteminen ja käyttö sekä muut yleisesti pelaamisen tuntemiseen ja harrastamiseen liittyvät asiat. Pelaajat jakavat myös käsitykset ympäristön suhtautumisesta roolipelaamiseen. Tavallista on esimerkiksi *vitsailu siitä miten tummiin kaapuihin sonnustautuneet larppaajat sekoitetaan saatananpalvojiin* (mies, 22). Myös roolipelitapahtumien tunteminen, niihin valmistautuminen ja osallistuminen yhdistävät pelaajia. Roolipelaajan takissa tai laukussa olevat *badget*, (rinta)merkit kertovat osallistumisesta tapahtumiin tai peleihin, kuten

suosittu *I survived* [---], jossa viitataan tiettyyn peliin tai tapahtumaan. Lisäksi roolipelaajia yhdistää viittaaminen muihin yhteisiin kiinnostuksen kohteisiin, kuten esimerkiksi fantasia- ja tieteiskirjallisuus, japanilaiset piirroselokuvat (anime), historia (tavallisimmin keskiaika) tai roolipukujen ja muiden pelitarvikkeiden valmistus. Nämä seikat samalla yhdistävät roolipelaajia toisiinsa ja erityisesti erottavat nämä *mundikista* eli sellaisista henkilöistä, jotka eivät pelaa roolipelejä.

Pöytäpelaajia ja larppaajia

Tähän kyselyyn vastanneista 38:sta roolipeliharrastajasta 36:n harrastuksiin kuuluvat pöytäroolipelit, ja vastaajista 18 kertoi harrastavansa live-roolipelaamista. Vaikka näissä pelimuodoissa on paljon yhteisiä piirteitä, harrastajat itse tekevät yleensä selvän eron pöytä- ja livepelaamisen välille. Monet niistä, jotka eivät olleet koskaan larpanneet, kertoivat haluavansa kokeilla myös livepeliä. Muutama pöytäpelaaja piti kuitenkin livepeliä niin erilaisena harrastuksena, ettei larpin kokeileminen kiinnosta. Larp-harrastajista lähes kaikki olivat pelanneet myös pöytäpelejä. Osa vastaajista pelasi jatkuvasti sekä pöytä- että livepelejä, muutama oli siirtynyt pöytäpeleistä kokonaan livepeleihin.

Vaikka suhteessa "ulkomaailmaan", *mundaanisiin*, roolipelaajat ovat yhtä perhettä, myös larppaajien ja pöytäpelaajien välillä voidaan nähdään eroja. Larp-harrastajat voivat nimittää pöytäpelaajia nöreiksi, kun taas pöytäpelaajat voivat pitää larppaajia kummallisina ja outoina tai lapsellisina.

Oman kokemukseni mukaan on todennäköisempää, että itsetuhoiset hörhöt pelaavat pöytäpelejä toistensa synkkämielisessä seurassa kuin näkevät sen vaivan että lähtevät larppaamaan. (Nainen, 24, larppaa, harrastanut aikaisemmin myös pöytäpelejä.)

Monet vastaajista olivat sitä mieltä, että ulkopuoliset eivät juuri tiedä eroa pöytäpelaamisen ja larppaamisen välillä. Jos roolipelaamisesta tiedetään yleensä jotakin, tunnetaan liveroolipelit, jotka ovat näkyvämpi roolipelimuoto, mutta ei pöytäpelaamista. Eli suurelle yleisölle roolipelaaminen tarkoittaa lähinnä juuri larppaamista. Erityisesti fantasialiveroolipelaajat ovat näkyneet julkisuudessa, mm. nuorten TV-sarja *Siamin tytöt* kertoi fantasiamailmaan sijoittuvasta larpista ja sen pelaajien elämästä.

---fantsularppaajat ovat saaneet paljon näkyvyyttä ja käyttäneet sen hyvin. Tämä on johtanut siihen että, aika moni luulee, että roolipelit ovat vain ja ainoastaan sitä. [--] Fantsularppaajat ovat hoitaneet julkisuutensa hyvin, vampireporukat erittäin huonosti. Osittain kiitos tästä kuuluu TV-2 vampyri-larppidokumentille¹¹. (Mies, 28.)

Pelaajien arviot ulkopuolisten suhtautumisesta pöytäpelaamiseen ja livepelaamiseen vaihtelivat oman kiinnostuksen mukaan siten, että pöytäpelaajat arvioivat larppaamiseen suhtauduttavan myönteisemmin, larp-harrastajat taas uskoivat, että pöytäpelaamista pidetään vaarattomana, kun taas larppaamista kohtaan vallitsee epäluuloja.

Nauru yhdistää

Roolipelihuumori voidaan nähdään nimenomaan sisäpiirihuumorina, joka on olennainen osa ryhmän yhteenkuuluvuutta ja jota on vaikea esittää ymmärrettävästi ryhmään kuulumattomille. Yhdessä nauraminen on tärkeä osa roolipelaamisen hauskuutta, ja yhteinen huumori voi yhdistää toisiaan tuntemattomatkin roolipelaajat ja erottaa heidät ulkopuolisista eli *mundiksista*. Yhdessä nauraminen tai samoille asioille nauraminen voidaan nähdä sellaisena kollektiivisena emotiona, joka on omiaan aiheuttamaan

yhteisöllisyyden tunnetta (Maffesoli 1995, 57-58). Roolipelaajien huumori vaatii yleensä tietoja fantasiasta ja roolipelaamisesta yleensä sekä joskus myös aivan määrättyistä roolipeleistä tai pelimaailmoista. Usein kysymyksessä ovat sellaiset seikat, jotka perustuvat johonkin pelissä tapahtuneeseen kommellukseen ja ovat siten ymmärrettäviä vain kyseisessä pelissä tai tapahtumassa mukana olleille.

Nauruun nähdään usein liittyvän ajatus tiettyyn ryhmään kuulumisesta. Esimerkiksi Henri Bergson esittää yhdessä nauramisen muodostavan eräänlaisen liiton naurajien välille. Tällainen yhteys voi joskus muistuttaa suorastaan "rikostoveruutta". (Bergson 2000, 10.) Filosofit Ted Cohen esittääkin, että vitsin kertomisessa on yleensä päämääränä läheisyydentunteen luominen. Hän nimittää *ehdollisiksi vitseiksi* sellaisia, joissa vaikutuksen ehtona ovat yleisön taustatiedot ja *puhtaiksi vitseiksi* sellaisia, joissa mitään taustatietoja ei edellytä. (Cohen 1993, 224.) Vaikka Sigmund Freud näkee vitsien mielihyvänlähteen pohjimmiltaan nousevan ihmisen piilotajunnasta ja komiikan esitietoisuuden latauksista (Freud 1983, esim. 182), jolloin nämä olisivat jollakin tasolla (ainakin länsimaisten) ihmisten yhteisesti jakamia, ihmettelen, voiko täysin puhtaita vitsejä ylipäänsä olla olemassa. Ehkä tällainen puhdas vitsi olisi jotakin sentapaista kuin kakun heittäminen ihmisen kasvoille. Ainakin Umberto Eco näkee kakun heittäminen komiikan universaaliksi siinä mielessä, että kun *ihmiset yleensä* tietävät kakun tarkoitetun syötäväksi, sen käyttäminen aivan muuhun tarkoitukseen on koomista (Eco 1985, 320 ja 324).

Aivan erityisen läheisyydentunteen aiheuttavat *hermeettiset* vitsit, joissa vitsin ymmärtämiseen tarvitaan joitakin hyvin spesifejä taustatietoja, jotka yhdistävät

¹¹ [Mainittu dokumentti esitti mm. vampyyrien öisen "veri"rituaalin ja muutenkin melko runsaasti verta ja tappamista.](#)

ulkopuolisilta suljetuksi ryhmäksi ne henkilöt, jotka ymmärtävät vitsin (Cohen 1993, 224-225). Vitsi voi syntyä vaikkapa ryhmälle tutuilla asioilla leikittelystä ja niiden yhdistämisestä toisiinsa yllättävällä tavalla: *Mikä on vampyyrien suosima Star Trek -sarja? Uusi sukupolvi.* (Larppaaja 2/98, 29.) Vitsi, jonka ymmärtäminen vaatii taustatietojen selittämistä tai yksityiskohtien erittelemistä, menettää tehonsa (Cohen 1993, 229-231). Seppo Knuutila onkin sitä mieltä, että vitsi eroaa kaskusta ja huvittavasta tarinasta siinä, ettei samaa vitsiä voi (samalle yleisölle) esittää kuin kerran (Knuutila 1992, 130). Sisäpiirivitsin teho voi kuitenkin joskus perustua paremminkin tuttuuteen kuin yllätyksellisyyteen.

Toinen läheisydentunnetta luova ehdollisen vitsin muoto on *tunnevitsi*, jossa vaadittavat taustatiedot liittyvät pääosin asenteisiin tai ennakkoluuloihin (Cohen 1993, 226). Seppo Knuutilan mukaan vitsit sisältävät yleensä myös viestejä kollektiivisista käsityksistä, uskomuksista, toiveista ja peleistä (Knuutila 1992, 133). Ted Cohen pitää olennaisena tässä nimenomaan näiden käsitysten tuntemista, niihin uskominen ei ole välttämätöntä (Cohen 1993, 226-227). Esimerkiksi roolipelissä voidaan käyttää hyväksi stereotyyppisiä käsityksiä naisellisista ominaispiirteistä:

naispuolisten hahmojen käsilaukuista voi onnistuneella tuuri-heitolla löytyä lähes mitä tahansa [- -] mitä kukaan muu ei hoksannut ottaa mukaan. (Mies, 25.)

Eräs vitsin erityis muoto on *lajivitsi*, joka on samalla kertaa sekä hermeettinen (vaatii muiden samantyyppisten vitsien tuntemista,) että tunnevitsi (liittyy johonkin ryhmään liitettyihin asenteisiin tai ennakkoluuloihin). Tyypillinen tällainen vitsi on vanha tuttu hekulamppuvitsi.

Montako eteläkalifornialaista tarvitaan hekulampun vaihtamiseen? Viisi. Yksi vaihtamaan lampua, neljä jakamaan kokemusta. (Cohen 1993, 226-227.)

Roolipelaajiin sovellettuna vastaava vitsi kuuluu:

Montako roolipelaajaa tarvitaan vaihtamaan hehkulappu? Kymmenen. Yksi ylimmän tason pelaaja tekemään työ ja yhdeksän alimman tason pelaajaa jakamaan kokemuspisteet. (Fine 1983, 28.)

Tämän arvoitusvitsin formula on hyvin tuttu. Sen loppukommentissa viitataan johonkin kyseisen ryhmän (huvittavaan) piirteeseen, joka voi olla jossain määrin todellisuuspohjainen, kuten roolipeleissä tapahtuva kokemuspisteiden jakaminen tai perustua esimerkiksi ilkeilevään käsitykseen ryhmään kuuluvien kyvyistä. Tämä vitsi kuuluu tyypillisesti kansallisiin piloihin, jotka ovat alunperin kohdistuneet etnisiin vähemmistöihin ja myös toisipaikkakuntalaisiin.

Kuinka monta århusilasta tarvitaan kiinnittämään lamppua paikoilleen? Viisi. Yksi seisoo tikkailla ja pitelee lamppua, ja muut neljä pyörittävät tikkaita ympäri. (Kaivola-Bregenhøj 1974, 125-126.)

Tämä arvoitusvitsi voidaan muotoilla koskemaan minkälaista ryhmää tahansa. Samalla kaavalla vitsin kertoja voi esittää mielipiteensä niin naapuripaikkakuntalaisista kuin insinööreistä, psykiatreista, blondeista tai feministeistä.

Yhdeksi roolipelaajien omaksi lajivitsityypiksi voisi määritellä monien roolipelaajien suosimat *badget*, rintamerkit. Niitä voidaan jos sinänsä pitää lajivitsinä. Ideana on, että huvittavana pidettyjä tekstejä painetaan rintanappeihin, jotka esimerkiksi koulureppuun kiinnitettyinä kertovat ventovieraallekin omistajansa harrastusmaailmasta. Merkit voivat kertoa roolipeliharrastuksesta aivan selvästi, esimerkiksi todeten *Roolipelissä sinäkin voit olla pieni ja vihreä* tai *Roolipelissä sinullakin voi olla poika/tyttöystävä*. Osa badgeista vaatii avautukseen tiettyjä taustatietoja esimerkiksi harrastajien yhteisesti tuntemasta fantasiamaailmasta. Joillakin rintamerkeillä voi olla vielä oma yhdistävä muoto, esimerkiksi ilmaus *tekevät sen/sitä*. Nämä badget voivat kertoa esimerkiksi, että *Vampyyrit tekevät sen pitkin hampain*, *Entit tekevät sen seisten* tai että *Kääpiöt tekevät sen kultansa kanssa*. Jos ei tiedä, että vampyyrin olemukseen kuuluvat pitkät ja terävät kulmahampaat,

että entit ovat puuntapaisia olentoja tai että arkkityyppinen kääpiö on eniten kiinnostunut jalometalleista, tekstit jäävät vähintäänkin hämäräksi. Samaan formulaan on muodostettu rintanappitekstit *Roolipelaajat tekevät sen pöydällä* tai *Figupelaajat tekevät sitä tuntikausia*. Kyseinen ilmaus yhdistää roolipelaamisen ja seksuaalisuuden, ja sitä käytetään toki yleisesti muutenkin, esim. lämmitysöljymainoksessa voidaan kysyä vihjailevasti: *Teetkö sitä vain öisin?* (Öljylämmitysmainos 2001). Varsinaisia seksuaalivitsejä aineistossani ei juuri ole, vaikka niitäkin kyllä on olemassa. Eräs vastaaja totesikin, että varsinkin nuorilla pelaajilla *jutut liikkuvat noin metrin korkeudella* (mies, 16).

Mone nlaista pelihuumoria

Roolipelihuumori syntyy usein pelin aikana. Jokin tietyn pelin tapahtumaan liittyvä asia voi naurattaa pelitilanteessa ja sen jälkeen tai synnyttää huvittavan jutun, kaskun tai sanonnan, jota toistellaan myöhemminkin. Kysymyksessä voi olla vaikkapa pelihahmon kommellus tai vastoinkäyminen. Pelikommellusten lisäksi naurua aiheuttavat peleissä tapahtuvat erilaiset sääntörikkomukset, ei niinkään pelin sääntöjen rikkominen vaan nimenomaan kirjoittamattomien odotusten rikkominen. Eräs yhteistä naurua tuottava seikka on pelin ja todellisuuden tarkoituksellinen sekoittaminen, esimerkiksi kuvaamalla todellisen maailman tapahtumaa pelitermeillä tai käyttämällä fantasiamaailmassa nykyaikaisia aseita.

Pedagogisessa roolipelissä voidaan nähdä kolme vaihetta, joista kaksi ensimmäistä ovat peliin valmistautuminen ja itse pelaaminen. Opetuksen kannalta tärkeimpänä osana pidetään kuitenkin pelin jälkeistä keskustelua. Sen lisäksi, että tässä keskustelussa käydään läpi pelin opetuksia, samalla erityisesti vahvistetaan ryhmään kuulumisen tunnetta kertaamalla yhteistä kokemusta. (Nilsson & Waldemarson 1988, 18-22.) Samalla tavalla

"oikean" roolipelin huvittavien tapahtumien tai kommellusten toistaminen lisää peliryhmän yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Tavallisinta roolipelihuumoria ovat johonkin tiettyyn peliin liittyvät tapahtumat tai kommelukset. Kysymyksessä voi olla jotakin, mitä on tapahtunut (tai jäänyt tapahtumatta) itse pelissä. Osa tällaisista huvittavista pelitilanteista voi jäädä elämään eri tavoin kyseisen ryhmän kokoontuessa myöhemminkin. Esimerkiksi retkellä pelattu improvisoitu peli voi vaikuttaa tulevien kokoontumisten eväsvalintoihin.

--yksi banaanijogurttipurkki oli vuotanut pelinjohtajan reppuun, joten seikkailun aiheeksi tuli Valio-nimisen velhon ryöstäminen. Puolustusjärjestelmä sisälsi valtavia banaanijogurttiansoja ja hyvin väsynyttä huumoria.[---] Kenelläkään porukasta ei ollut banaanijogurttia reissussa seuraavan parin vuoden aikana. (Mies, 22).

Pelatus ta pelistä voi jäädä elämään jokin sanonta, jota toistetaan sopivissa tilanteissa ja jota voidaan käyttää myöhemmin myös sisäpiirin tervehdyksen tapaan.

Pelin ja todellisuuden sekoittaminen

Roolipelissä yksi selvä sääntö on se, että peli ja todellisuus ovat aivan eri asioita. Osa roolipelin viehätyksestä on juuri siinä, että peli pidetään täysin erillään arkielämästä. Pelin ja todellisuuden sekoittaminen ja yhdistäminen tarkoituksellisesti on eräs keino saada aikaan naurua (ks. myös Fine 1983, 202). Tämä onkin erittäin puhdas esimerkki huumorin inkongruenssi-teoriasta, jossa ajatellaan huvittavuuden syntyvän siitä, että yhdistetään tai rinnastetaan kaksi tavallisesti yhteen kuulumatonta asiaa. (esim. Laurila 1918, 243-246).

Pelinjohtaja voi esimerkiksi vaatia pelaajalta huomiota sanomalla *keitä kahvit tai tulee -100% kaikkiin toimintoihin* (mies, 23). Myös tahattomat pelin ja toden sekoittamiset ovat hyvä syy saada aikaan naurua:

Mitäs Jussi (tai joku) tekee? – pelinjohtaja sekoittaa hahmon pelaajan ja pelihahmon keskenään, tilaisuus vastata jotain nokkelaa, esim. Käyn röökillä! (Mies, 22.)

Pelitermejä voidaan joskus leikkimielessä käyttää tosielämässä. Kun joku selviytyy jostakin tilanteesta nipin napin, voidaan todeta, että hän *heitti kriittisen* (mies, 25).

Pelihahmon kehittyminen jossakin taidossa voidaan merkitä rastilla hahmolomakkeeseen. Tällöin tosielämässä onnistunut kakunpaisto voidaan rinnastaa pelihahmon kehittymiseen: *voin todeta saaneeni rastin leipomistaitooni* (mies, 25). Myös rintamerkeissä voidaan käyttää hyväksi toden ja pelin sekoittamista esimerkiksi käyttämällä rintamerkkiä, jossa vakuutetaan henkilöllä olevan *sex appeal* (tai *voima /karisma /äly*) +2.

Naurua voidaan aiheuttaa myös käyttämällä reaali maailman välineitä erityisesti fantasia maailmaan sijoittuvassa pelissä, kuten lohikäärmeen tappaminen nykyaikaisella järeällä tuliaseella:

No, meikä nappaa sen TOW2 panssaritorjuntaohjuksen repusta ja lasautan sillä sitä lohharia¹²! (Mies, 25.)

Tämä voi liittyä myös *munchkinointiin*, pelitapaan, jossa pelaaja keskittyy pisteitten keräämiseen eläytymisen ja seikkailun kustannuksella.

Tyylinrikkomuksia

Umberto Eco pitää komiikan lähtökohtana sitä, että on olemassa yleisesti hyväksytty (lausumaton) sääntö, jota noudatetaan. Säännön rikkominen tietoisesti sopivalla hetkellä synnyttää koomisen tilanteen. Esimerkkinä tällaisesta toimii karnevalistinen komiikka. Kun sääntöjä on noudatettu vuosi, voidaan pitää karnevaali, jonka aikana sääntöjä voidaan rikkoa. Karnevaali ei olisi mahdollinen jatkuvasti eikä yhteiskunnassa, joka ei perustuisi sääntöjen noudattamiseen. Ajatus yhdistävästä säännöstä ja sen rikkomisesta selittää myös

sen, miksi komiikka ei ole ajatonta ja universaalia: ellemme tunne sääntöä, emme pysty nauramaan sen rikkomiselle. (Eco 1985, 320-326.) Myös jokaisessa pelimaailmassa on olemassa tietyt säännöt siitä, mitä voi tapahtua ja millaisia asioita on olemassa. Osa tällaisista säännöistä on kuitenkin kirjoittamattomia, ne ovat olemassa vain pelaajien mielissä. Joissakin roolipelijärjestelmissä pyritään melko realistisiin tapahtumiin, toisissa arkimaailma rajoittaa pelin tapahtumia mahdollisimman vähän, ja useimmissa reaalisuus on jotain tältä väliltä. Roolipelin realismi on kuitenkin vain illuusio realismista: jossakin tilanteessa pelihahmo voi paeta takaa-ajajiaan sokkeloisessa luolastossa juoksemalla hurjaa vauhtia kilometrikaupalla valtava kantamus mukanaan, mikä ei oikeassa elämässä olisi fyysisesti mahdollista (esim. Fine 1983, 81), tai muuten tosimaailmaa vastaavassa ympäristössä voi asustaa supranormaaleja olentoja. Kun tosimaailman realismi ei sanele roolipelille ehdottomia sääntöjä, pelattaessa on mahdollista käyttää tilannetta hyväksi.

No mulla on aseena puolituumainen tarkka-ampujakivääri. Se tosin painaa varusteineen parikymmentä kiloa, mutta meillä ei oo sääntöjä kantokapasiteetista ja sillä saa parhaat bonarit. (Mies, 28.)

Kun sankari ei ehdikään ajoissa pelastamaan sankaritarta hädästä eikä lännenelokuvan sheriffi vedä asettaan konnaan nopeammin, tapahtuu Econ kuvaama intertekstuaalinen rikkomus (Eco 1985, 325). Intertekstuaalinen rikkomus on erityisen hyvä esimerkki sisäpiirin naurusta. Kysymyksessähän on tilanne, jonka sisäpiiriläiset tuntevat niin hyvin, että he tietävät, mitä kuuluisi tapahtua tai miten jonkun pitäisi käyttäytyä. Roolipelissä intertekstuaalisena rikkomuksena voidaan pitää esimerkiksi sitä, että hahmo toimii odotetun luonteensa vastaisesti. Esimerkkinä ylpeänä ja arvokkaana pidetty haltia, jonka vaatteet sattuvat palamaan vaelluksen aikana.

Kun olimme metsässä kaukana sivistyksestä pelaaja sitten vaan päätti, että ei se mitään, kyllähän haltia luonnonlapsena alastikin pärjää. Jonkin ajan päästä tapasimme kulkukauppiaan, joka oivan kaupan havaiteksaan sanoi myyvänsä tälle alastomalle haltiamaagille hienon kaavun yhdellä kultapalalla (joka oli ko. pelissä

¹² lohhari = lohikäärme

iso raha). Tässä vaiheessa kaikki tietysti nauruaan pidätellen seurasivat, miten klooni-maagin pelaajan silmät pullistuivat ulos päästä ja hän takelteli jotain sen kaltaista kuin Mitä! Kultapalan!!! Pidä kaapusi! (Mies, 25.)

Pelihakmon itaruus on huvittavaa juuri siksi, että kysymyksessä on hahmo, jonka luonteeseen se ei perinteisesti sovi. Myös kertoja itse toteaa tämän:

Mainittakoon että tarina on hauskeempi jos tietää miten ylviäitä ja hienostuneita Taru sormusten herran haltiat ovat (mies, 25).

Vastaava säännörikkomus on myös tavallisen peite-elämän yhdistäminen hirviömaailmaan. Kun pelissä ihmissusi eli *garou* joutuu äitinsä nuhdeltavaksi käyttäytyttyään huonosti, tilanne on koominen. Samaten viitsinä voi jäädä mieleen pelihakmon lemmikkinä ollut tappajapupu, joka ehti tappaa viholliset ennen kuin varsinaiset pelihakmot ehtivät tehdä mitään.

Lajille tyypillisiin odotuksiinhan perustuu myös parodian idea: tiettyyn genreen kuuluvat tietyt konventiot, joita lukija tai katsoja odottaa noudatettavan. Jos näitä tietoisesti rikotaan, syntyy parodia. Vastanottajat, jotka tuntevat tarkkaan kyseisen genren säännöt, pystyvät nauttimaan parodiasta, mutta muille se ei oikein avaudu. Toisaalta, kun seurataan orjallisesti kliseitä ja toistetaan ne korostetusti yhä uudelleen ja uudelleen, on kysymyksessä *kalkkuna*, joka voi omalla tavallaan olla huvittava nimenomaan niille, jotka tuntevat hyvin kyseiset kliseet. Esimerkiksi WoD:in (World of Darkness) synkän pelimaailman sisällä huvittavuus syntyy, kun toistetaan ja korostetaan tunnettuja piirteitä. Juuri vampyyripeleissä toistuvat usein samat juonikuviot, jotka ovat huvittavia varsinkin myöhemmin peleistä kerrottaessa. Naurua aiheuttaa esimerkiksi eri vampyyriklanien tyypillisten piirteiden ja klaanihaittojen kliseinen pelaaminen ja niiden liioittelu (Loponen 2000, 13; Typical Malkavian). Se, että tietylle juoniasetelmalle ja pelihakmojen kliseisyydelle voidaan nauraa, ei ole kuitenkaan osoitus siitä, että peli välttämättä olisi

pelattaessa jotenkin naurettava tai edes huvittava. Peli voi olla jännittävä ja pelaajat voivat nauttia synkän tunnelman aiheuttamista kauhunväristyksistä. Varsinkin juuri vampyyrihahmojen olemus kaikessa kliseisyydessään voi toimia johdattajana pelissä tavoiteltuun tunnelmaan. Roolipelissä voidaan liioittelemalla parodioida lähes mitä ilmiötä tahansa, myös roolipelaamista itseään.

Naurettava kuolema

Roolipelissä voi tapahtua mitä tahansa, ja monissa peleissä taistelut ja kuoleminen kuuluvat asiaan. Vaikka pelaajat helposti kiintyvät pelihahmoonsa ja yrittävät usein varjellakin sitä, myös pelihahmot kuolevat aina silloin tällöin. Pelihahmon kuollessa pelaaja voi kuitenkin luoda uuden hahmon, jonka muut hahmot sopivasti tapaavat ja joka liittyy sitten taas mukaan seikkailuun. Pelihahmon kuolema voidaan kuitata yksinkertaisesti:

Tossa. (pelinjohtaja ojentaa tyhjää hahmolomaketta) – pelaajan hahmo sinetöi kohtalonsa esim. hölmöilemällä (mies, 22).

Joskus pelihahmon kuolema voi olla väistämätön, mutta se kuuluu pelin tunnelmaan.

[Pelihahmo oli] barbaaripomo, joka tuli paikalle vasta puolen pelin jälkeen, haastoi vähän riitaa, vangittiin, tuomittiin ja teloitettiin. Suuren osa pelistä seisoin köytettynä tuomiolla ja auoin päätäni minkä kerkesin. Ja kuolin saappaat jalassa. Hieno filis kerta kaikkiaan... (Mies, 19.)

Varsinkin vastustajan kuolema voi olla aiheena hyvälle naurulle. Pelaajien mieleen voivat jäädä esimerkiksi vastustajan voitonvarmat viimeiset sanat.

Olli Alho näkee mustan komiikan maailman pahuuden katkerana hyväksymisenä. Siinä on aineksina sekoitus eksistentiaalista kauhua ja toisaalta käsitys, että eläminen on silti mahdollista. (Alho 1988, 254.) Roolipeli antaa kuitenkin mahdollisuuden leikitellä sellaisillakin asioilla, jotka muussa yhteydessä mielletään vakaviksi ja naurulle

sopimattomaksi. Kun kuolema ei ole lopullinen, se tai sen välttäminen voivat naurattaa: *sitä osu päähän, kuoliko se? ei, sillä ei oo siellä mitään elintärkeää.* (Mies, 16.) Edes kuolemaan ei ole pakko suhtautua kovin vakavasti, sillä mikään ei ole roolipelissä lopullista eikä liian vakavaa naurettavaksi.

Pelin ja ulkomaailman kohtaamisia

Muutammat vastaajat totesivat roolipelien, varsinkin larppaamisen, saaneen viime aikoina myönteistä julkisuutta, mikä saa ulkopuoliset suhtautumaan roolipelaamiseen kiinnostuneesti. Ulkopuoliset eivät kuitenkaan oikein tiedä, mitä roolipelissä tapahtuu. Joskus roolipelaaminen, nimenomaan livepeli, on herättänyt ympäristössä jopa niin paljon epäluuloista huomiota, että paikalle on kutsuttu poliisi.

Joskus pelin rekvisiitta voi olla vaarallisen näköistä. Varsinkin joissakin peleissä käytetyt erittäin aidon näköiset asejäljitelmät voivat aiheuttaa väärinkäsityksiä.

Ainoa vakavampi ongelma, josta olen tuttavapiirissäni kuullut, oli poliisin suorittama pelaajan muovikuula-aseen takavarikointi - ase kun oli varsin erehdyttävästi aidon näköinen. Pelaaja sai toki asian selvittyä aseensa takaisin, ja tilanne ratkesi rauhallisesti. (Nainen, 21.)

Myös pöytäroolipeleissä tapahtuu monenlaista. Ulkopuolinen ei voi aina tietää, puhuuko pelihahmo vai pelaaja, mikä voi joskus aiheuttaa väärinkäsityksiä.

Pelasimme Cyberpunk-pöytäpeliä kaverini luona. Hän ei ollut pelannut roolipeliä aikaisemmin. Cyberpunkin maailmassa huumeilla on tärkeä rooli ja peliponnikkaan kuului hahmo, joka valmisti taisteluhuumeita muille hahmoille. Pelisession jälkeen kun vieraat olivat poistuneet talosta, isä kysyi tältä uudelta pelaajalta "Niin, kuka teistä oikein käyttää huumeita?" Olimme puhuneet viereisessä huoneessa huumeista

ja roolipelityyliin minä-muodossa. Onneksi tilanne saatiin selitettyä helposti. (Mies, 21.)

Roolipelaamista pidetään harrastuksena, jota ei tunneta kovin hyvin. Kiinnostuksen uskotaan kasvavan kun oikea tieto roolipeliharrastuksesta leviää. Oikeaa tietoa tarvittaisiin erityisesti niille, joilla on paljon ennakkoluuloja roolipelaamista kohtaan. Tutkiminen nähdään tässä mielessä erittäin hyödyllisenä roolipelaamisen imagolle.

Roolipelit ovat vaarallisia

Suomessa ei tähän mennessä ole ollut yhtään tapausta, jossa itsemurha, murha tai jotkin muut järkyttävät teot olisi julkisuudessa yhdistetty nimenomaan roolipelaamiseen ja nähty roolipelien aiheuttamaksi. Yhdysvalloissa tällaista on tapahtunut, ja sieltä lähteneet roolipelien vastaiset liikkeet heijastuvat jonkun verran myös Suomeen. Roolipeliharrastajat kokevat usein ulkopuolisten suhtautuvan kielteisesti roolipelaamiseen juuri amerikkalaisten voimakkaasti värittyneiden kauhukuvien takia.

Totaalisen naurettavia esimerkkejä ennakkoluulojen ryvettämistä kansalaisista löytyy kasapäin mm. Amerikan Yhdysvalloista. (Mies, 22.)

Ajatus ennakkoluuloisista käsityksistä saa jotkut pelaajat pelkäämään leimautumista.

Vastaava ajatus näkyi myös gradua varten tekemäni kyselyn vastauksissa (Leppälähti 1999, 17 ja 28-29).

Suoraan sanottuna vältän kertomasta ihmisille (luokatoverit, opettajat, työkaverit...) harrastuksestani, sillä en tahdo tulla leimatuksi. Ihmiset ovat paljon kärkkäämpiä uskomaan täysin tuulesta temmattuja huhuja ja lehti juttuja kuin kovaa faktaa. Eikä minua tämä "käännytystyö" suoraan sanottuna kiinnostakaan. Enää en edes viitsi kulkea roolivaatteissa kaupungilla kuin pakon edessä. (Nainen, 24.)

Useimmiten negatiivisen suhtautumisen ajatellaan johtuvan tietämättömyydestä ja suorastaan vääristä käsityksistä. Tähän liittyvät usein vielä sitkeät ennakkoluulot, jotka vaikeuttavat oikean tiedon vastaanottamista.

Sekoaminen johtaa itsemurhaan

Aivan roolipelaamisen alkuvaiheissa, vuonna 1979, Yhdysvalloissa sattui tapaus, jossa roolipeli liitettiin opiskelijan itsemurhaan. Erään yliopiston opiskelijat pelasivat Dungeons & Dragons -peliä, ja yksi peliryhmään kuuluva poika katosi. Häntä etsittiin poliisivoimin useita viikkoja, ja hänen pelättiin jääneen loukkuun yliopiston kampuksen alaisiin tunneleihin. Tiedotusvälineet yhdistivät tapauksen näyttävästi D&D-peliin. Poika löytyi kuitenkin elävänä, hänellä oli monenlaisia ongelmia ja hän oli piileskellyt tarkoituksella ystävien luona. Kyseinen poika teki itsemurhan noin vuotta myöhemmin. Vaikka pojan ongelmat ja itsemurha eivät liittyneet mitenkään roolipelaamiseen, tämä poika, James Egbert III, nimetään usein roolipelien ensimmäiseksi uhriksi. (Fine 1983, 254.)

Tapahtuman pohjalta on myös kirjoitettu kirja ja tehty TV-elokuva, *Mazes and Monsters*. Sekä kirjassa että elokuvassa tapahtumien syyksi esitetään roolipelaamisen aiheuttama sekoaminen.

On olemassa myös toinen tunnettu tapaus, jossa roolipelaaminen on liitetty itsemurhaan ja joka on vaikuttanut roolipelaamisen julkisuuskuvaan. Kuusitoistavuotias Irving Lee (Bink) Pulling ampui itsensä kotinsa edustalla vanhempiensa aseella vuonna 1982. Pojan äiti, Pat(ricia) Pulling uskoi, että poika oli johdatettu, ehkä suorastaan kirottu, roolipelien avulla itsemurhatilaan. Pat Pulling ryhtyi kiertelemään ja puhumaan roolipelien, nimenomaan D&D:n vaaroista (muita roolipelejä hän pitää D&D:n jäljitelmiä). Pullingin mukaan erityisesti roolipelit mutta myös mm. heavyrock-musiikki johdattavat nuoria okkultisiin ja saatananpalvontaan ja sitä kautta itsemurhiin ja murhiin. Hän perusti roolipelaamista

vastustavan yhdistyksen nimeltä B.A.D.D. (Bothered About Dungeons & Dragons), joka on pyrkinyt kieltämään roolipelien pelaamisen esimerkiksi kouluissa (esim. Stackpole 1990). Pulling on kirjoittanut aiheesta myös kirjan nimeltä *The Devil's Net*, joka on julkaistu vuonna 1989 (Suom. Noidankehässä 1993). Pulling kirjoittaa kirjassaan esimerkiksi seuraavaa:

Eräässä Iso-Britanniassa sattuneessa tapauksessa kaksikymmentäseitsemänvuotias mies ampui konepistoolilla kuusitoista ihmistä, ennen kuin tappoi itsensä. Teot kuuluivat osana roolipeliin, jota hän pelasi kirjeitse. Tappaja-pelaajaa oli neuvottu surmaamaan, jotta hän saisi tiettyjä voimia. (Pulling 1993, 82-83.)

Roolipelaajilla itsellään on selvä käsitys tällaisten tarinoiden alkuperästä:

Totaalisen naurettavia esimerkkejä ennakkoluulojen ryvettämisistä kansalaisista löytyy kasapäin mm. Amerikan Yhdysvalloista. Päälimmäisenä työntyy mieleen huolestuneet vanhemmat joiden logiikan mukaan syy löytyy roolipeleistä kun joku nuori päättää listiä itsensä tai kaverinsa. Myöskin kaikki väitökset jotka koittavat liittää roolipelit saatananpalvontaan ovat peräisin samasta lähteestä - kyvyttömyydestä ajatella ihan omilla aivoilla, syyllisten verenhimoinen metsästäminen kun oma viaton "pikku mussukka" tekeekin jotain äärimmäistä, ja ylenpalttisesti nuorison varjelusta. (Mies, 22.)

Tällaisilla kertomuksilla on tavallaan kaksi aivan eri puolta. Toisaalta jotkut henkilöt uskovat, että roolipelit todella ovat — tai mahdollisesti ovat — vaarallisia ja siksi niistä kerrotuissa tarinoissa on mukana totta: tämä tai jotain vastaavaa on tosiaan tapahtunut tai voisi tapahtua. Toisaalta pelaajien yhteisössä nähdään ulkopuoliset *mundaanit* varsinkin tietämättömiksi siitä, mitä roolipelit todellisuudessa ovat. Heille nämä tarinat ovat toisinaan huvittavia, toisinaan ärsyttäviä kertomuksia ennakkoluuloista ja vääristä uskomuksista.

Nykytarinaa ei voi määritellä aivan yksiselitteisesti. Nykytarina voi yhtä hyvin olla tositahtumiin perustuva, uskottava ja mahdollinen kuin täysin epätodellinen. Nykytarina voi sisältää vanhoja perinneaineiksia, se voi muistuttaa juorua, anekdoottia tai UFO-juttua.

Tarinan esittäjä voi uskoa kertomansa todeksi, mutta nykytarinoita kerrotaan paljon myös puhtaasti huvittamistarkoituksessa. (esim. Brunvand 1984, 4-5; Williams 1984, 224 ja 227.) Joskus nykytarinat kuuluvat ajankohtaisiin päivittelyaiheisiin, kuten kertomukset somaleista, neukkurosvosta, kännyköistä tai siitä, miten omaisuuttaan ryöstäjältä puolustava joutuu vaikeuksiin (Virtanen 1996, 35-36). Nykytarinat eivät ole pelkästään suullista perinnettä, vaan ne leviävät nykyään joukkoviestimien kautta, kolmannes aiheista on esiintynyt esimerkiksi televisiossa tai elokuvissa (emt, 250-251). Tässä on kysymys varoitustarinasta, ensi kuulemalta aivan viattomalta vaikuttava toiminta, kuten pelaaminen, voi sisältää jotain todella vaarallista ja johtaa hirveään lopputulokseen. Sylvia Grider kertoo vastaavan esimerkin artikkelissaan *The Razor Blades in the Apples Syndrome* (Grider 1984). Yhdysvalloissa lapsilla on tapana Halloween-päivänä kiertää talosta taloon ja kerjätä makeisia. Vuonna 1974 Halloweenina 8-vuotias poika kuoli syötyään syadinidilla myrkytetyn makeisen ja myöhemmin pojan isä tuomittiin syylliseksi murhaan. Tämä yritti vakuuttaa syyttömyyttään esittämällä, että joku tuntematon pahansuopa henkilö oli jakanut lapsille myrkkynamuja. Tätä ennen moinen mahdollisuus ei ollut tullut edes kenenkään mieleen, mutta tämän tapahtuman jälkeen on todella alettu kantaa huolta mahdollisuudesta, että joku todella vahingoittaisi lapsia Halloween-makeisten avulla. Ajatus tällaisen vaaran mahdollisuudesta on levinnyt laajalle ja siihen tullut monia variaatioita, mm. ajatus omenoista, joiden sisällä on partakoneenteria. (Grider 1984, 128-139.)

Noituutta, okkultismia ja saatananpalvontaa

Tarkastelen vielä erästä roolipelaamista vastustavaa kirjoitusta, (*Dark Dungeons*, tarjolla internetissä sekä tekstinä että sarjakuvamuodossa), joka sisältää monia kiinnostavia aineksia roolipelaamisen vaaroista. Kertomuksessa (naispuolinen) pelinjohtaja kertoo (samaten naispuoliselle) pelaajalle Debbielle, että nyt, kun tämä on noussut pelissä

tarpeeksi korkealle tasolle, hän saa oppia todellista taikuutta, koska on selvästi valmis siihen. Taikuutta opittuaan Debbie käyttää sitä heti isäänsä, joka oitis lakkaa vastustamasta tyttären pelaamista ja ostaa hänelle suurella summalla roolipelituotteita. Samassa kirjoituksessa toinen pelaaja (myöskin naispuolinen) sysätään ryhmän ulkopuolelle, koska hänen pelihahmonsä on kuollut. Kyseinen pelaaja hirttäytyy myöhemmin kotonaan ja jättää jälkeensä lapun, jossa kertoo ettei hän voi enää elää annettuaan pelihahmonsä kuolla. Kun Debbie suree tapahtumaa, pelinjohtaja moittii häntä asioiden väärästä tärkeysjärjestyksestä todeten pelaajan henkisen kasvun pelin kautta olevan paljon tärkeämpää kuin jonkun joutavan luuserin henki. Tarinan lopussa Debbie kuitenkin pelastuu. (Miespuolinen) tuttava johdattaa hänet uskonnolliseen tilaisuuteen, jota johtaa (miespuolinen) pappi, ja jossa Jeesus vapauttaa Debbien okkulttihenkien vallasta ja roolipelimateriaali poltetaan. (Dark Dungeons.) Kertomus pyrkii siis osoittamaan, että roolipelit ovat johdatusta todelliseen taikuuteen. Pelaajien mielenterveys on vaarassa, kun he sekoittavat pelin ja todellisuuden. Pelinjohtajalla on selvästi hallussaan tietoa, jota tavallisella ihmisellä ei ole. Hänellä ei ole tavallisia inhimillisiä tunteita, vain okkultismi on hänelle tärkeää. Kiinnostavaa on myös huomata, että pelinjohtajan vaarallista valtaa käyttää tässä nainen, samaten kun juuri naiset ovat pelin uhreja, joista toinen sitten kuitenkin miesten avulla pelastuu.

Edellä kuvattu kertomus kuulostaa kovin kärjistetyltä ja sitä voisi pitää yksittäisenä amerikkalaisena ilmiönä. Vastaavia käsityksiä esiintyy kuitenkin myös Suomessa. 16-vuotias miespuolinen lukiolainen kertoo kirjoittaneensa koulussa aineen roolipelaamisesta ja saaneensa palautteeksi opettajaltaan useita sivuja roolipelaamisen vastaista tekstiä, kuten *Jumala tuomitsee roolipelaamisen, sillä [- -] jokainen hahmoni vuodattama veripisara tahraa myös minun käteni*. Liitteenä oli vielä Rebecca Brownin tekstiä kirjasta *Jeesus*

vapautti vangitut¹³, jota vastaja siteeraa: *Pelaajat eivät käsittä, että heidän näkemänsä hirviöt ovat todellisia demoneja*. Kirjoituksen mukaan jokaisella pelinjohtajalla on oma demoni, joka antaa heille kykyjä yli tavallisen tason ja josta he ovat tietoisia. Lisäksi kirjoituksessa kerrotaan, että *laajimmin levinnyt peliipas* on sellainen teos, jota *Veljeskunta* käyttää *noitiensa koulutukseen*. (Mies, 16.)

Noin puolet vastaajista mainitsi tekstissään eri yhteyksissä saatananpalvonnan liittämistä roolipelaamiseen. Roolipelaajien keskuudessa roolipelaamisen yhdistäminen saatananpalvontaan nähdään yleensä huvittavana, mutta pelaajat voivat joskus myös vitsinä puheessaan korostaa kuviteltua yhteyttä roolipelaamisen ja saatananpalvonnan välillä.

Mitäs tuohon sanotte, te paholaisen sikiöt? Anteeksi, tarkoitin roolipelaajat. Eikö vain vanha kehno itse olekin yleisin roolihahmonne? (Nordic 2000, 73.)

Pelaajien keskuudessa on tavallista *vitsailu siitä miten tummiin kaapuihin sonnustautuneet larppaajat sekoitetaan saatananpalvojiin* (mies, 22). Roolipelien kielteiseen julkisuuskuvaan voisikin toisinaan liittyä eräänlainen "stigmalla ylpeily" (esim. Apo 1995, 167), jolloin yleisesti negatiivisena nähdyt piirteet käännetään positiiviseksi korostamaan oman ryhmän erikoislaatua. Vitsailu roolipelaamisen ja saatananpalvonnan yhteyksistä voisi osaltaan liittyä tämäntapaiseen erottautumisenhaluun. Esimerkiksi Tampereen yliopiston roolipeliyhdistyksen TYRin kotisivulla kysytään, *palvotaanko TYRissä saatanaa*. Vastauksena todetaan: *Tällaisesta ei ole ainakaan näyttöä. Tosin meillä vallitsee uskonnonvapaus*. (TYR UKK.) Tässä voi olla kysymys halusta irrottautua tavallisuudesta ja ottaa etäisyyttä sovinnaisuuteen (esim. Leppälahti 1999, 29). Erityisesti vampire-pelaajien joskus suosima synkän goottilaishenkinen ulkonäkö okkultistisine merkkeineen ja koruineen on omiaan erottamaan tällaisen roolipelaajan hätkähdyttävästi "tavallisesta" maailmasta.

¹³ [He came to set the captives free.](#)

Kummallisia asioita tapahtuu eli miten pelaaja söi koiransa

Sanomalehti Keski-suomalaisessa oli joulukuussa 1999 roolipelaamista käsittelevä artikkeli nimeltä *Päivä paholaisena*. Artikkelissa kerrotaan nimenomaan liveroolipelaamisesta myönteisesti ja melko asiallisesti. Artikkelin kuvitus tosin on hiukan erikoinen, siinä on kolme kuvaa, joista suurikokoisin kuvista esittää selvästi Hitleriä. Kuvan kuvatekstissä kerrotaan, että Hitlerin puvun alta löytyy nainen. Vähän pienemmässä kuvassa esiintyy Pinhead, joka on varsin rajun näköinen hahmo kasvoissa töröttävine nauoineen. Lisäksi on hyvin pieni kuva, jossa esiintyvät prinsessa Leia, Elvis ja Perry Mason, jonka oikea nimi myös mainitaan kuvatekstissä ja jota haastatellaan artikkelissa. (Karttunen 1999.)

Kyseisen artikkelin johdosta lehdessä julkaistiin 11. 1. 2000 roolipelejä jyrkästi vastustava yleisönoستkirjoitus. Kirjoittaja esittää, että nuorille kaduilla kierteleminen olutta juoden on paljon pienempi paha kuin roolipelien pelaaminen. Hän näkee roolipelien vaikuttavan mielenterveyteen ja uskoo pelien roolimallien tekevän lapsista tunneinvalidia, saatananpalvoja ja tappajia. Jopa Hyvinkään paloitusurma mainitaan tekstissä. (Pajatie-Härkönen, 2000.) Selvänä epätarkkuutena tosin kirjoittaja mainitsee roolipelaamisen tapahtuvan tietokoneen ääressä. Kyseinen kirjoitus on ollut myös Keski-suomalaisen internet-arkistossa. Internetissä oleva kirjoitus oli jostain syystä hiukan erilainen kuin sanomalehdessä julkaistu. Siinä oli jyrkempiä sanamuotoja, esimerkiksi Hyvinkään paloitusurman tekijöiden vastuuttomuus rinnastettiin roolipelin pelaajien piittaamattomuuteen. Internetin tekstissä esiintyi myös koiran syöminen, joka nousi vastauspuheenvuorojen keskeiseksi puheenaiheeksi.

Tämän jälkeen lehden yleisönoستoon tuli useita kirjoituksia roolipelaamisen puolesta ja vastaan. Kyseinen kirjoitus herätti paljon huomiota roolipelaajien keskuudessa ja siihen

viitattiin monessa saamassani vastauskirjoituksessa. Sehän oli tietysti juuri silloin myös ajankohtainen, sillä aloitin aineiston keräämisen maaliskuussa 2000, ja kirjoitus oli julkaistu tammikuussa. Kuulin itsekin noihin aikoihin ohimennen useammalta roolipelaamista harrastavalta henkilöltä jonkin maininnan erikoisesta kirjoituksesta Keski-suomalaisen yleisönosastolla. Myös Pelit-lehdessä pakinoiva nimimerkki Nordic kommentoi kyseistä yleisönosastokirjoitusta, ja ainakin osa vastaajista oli törmännyt asiaan juuri Nordicin kirjoituksen välityksellä.

Alkuperäisessä artikkelissa ja siihen liittyvässä yleisönosastokirjoituksessa ei puhuttu mitään koiran syömisestä. Sen sijaan internetissä julkaistussa yleisönosastokirjoituksen versiossa tekstissä lainattiin muutaman vuoden takaista lehtiartikkelia¹⁴ roolipelaamisesta, jossa eräs roolipelaaja itse kertoo pelissä tapahtuneesta koiran syömisestä varsin intensiivisellä tavalla.

[---] vanhempien ihmisten tuntuu olevan vaikea käsittää, että pöytäroolipelien toiminta tapahtuu päin sisällä, ei todellisessa elämässä. Karnea esimerkki tällaisen väärinkäsityksen seurauksista oli taannoin nähtävissä Keski-suomalaisen artikkelissa, jossa Uukuniemen kunnan sosiaalisihiteeri n.s. todisti roolipelaajan joutuneen pelissä syömään koiransa, ettei kuolisi nälkään. Tietenkin hän "unohti" mainita tämän tapahtuneen mielikuvituksessa. (Nainen, 21.)

Roolipelaajien keskuudessa tällaiset tarinat kiertävät osoituksena siitä, miten vähän ulkopuoliset tietävät roolipelaamisesta ja miten uskomattomia käsityksiä ja luuloja roolipeleihin voidaan liittää. Tarinan kulkiessa eteenpäin se muuttuu yhä epämääräisemmäksi, mutta keskeisenä on kuitenkin ajatus siitä, että roolipelaamista tuntemattomat voivat luulla todeksi lähes mitä tahansa.

Joo, yhdessä lehdessä oli kauhea syytös ropeista, jonka ministeri (en muista kuka) oli kirjoittanut. Se ei johtanut muuhun kuin hyvään nauruun kaverieni keskuudessa, mutta on varmaan hieman säikäyttänyt monia että näin luullaan... (sits lehdessä oli esimerkki siitä miten tämä ministeri luuli pelissä tapahtuvan koiran syönnin todelliseksi) (Mies, 16.)

¹⁴ [Aamulehti 13.3.1996](#)

Roolipelaamiset antagonistit: "uskovaiset" ja "tädit"

Roolipelaamisen ajatellaan olevan harrastus, jota ulkopuoliset eivät juuri tunne ja juuri ulkopuolisten tietämättömyys tarjoaa tilaa monenlaisille ennakkoluuloille. Usein epäluuloinen ulkopuolinen on vain nimeämätön *mundaani* eli *mundis*, mutta toisinaan roolipelaamisen vastustajat nimetään kuuluviksi tiettyihin (epämääräisiin) ryhmiin.

Tavallisin ennakkoluuloja omaava on uskovainen.

Uskovaiset ovat pahimpia. Vaikka pidän itseänikin uskovaisena kristittyinä, en voi käsittää muutamien asenteita: roolipeleistä ei edes haluta kuulla sanaakaan, niin pahoja ne ovat. (Nainen, 24.)

Esimerkkeinä kristillisen kirkon roolipelivastaisuudesta vastaajat ovat kertoneet kokemuksia seurakunnan papin toiminnasta.

--- serkkuni lasten vanhempien luona teki seurakunnan pastori jopa kotikäyntejä, kun kyseiset lapset pelasivat [roolipelejä]. (Mies, yli 30.)

Vastustaja voi kuka tahansa tuttu, opettaja tai sukulainen, joka pitää roolipelaamista kristinuskon vastaisena. Esimerkiksi jo edellä mainittu opettaja, joka oli sitä mieltä, että *Jumala tuomitsee roolipelaamisen* (mies, 16). Jos roolipelaamisen vielä uskotaan olevan johdatus saatananpalveluntaan, huoli nuoresta pelaajasta lisääntyy.

---yhet sukulaiset ei oo kauheen innoissaan tästä harrastuksesta ja anto miulle luettavaks kirjan saatananpalvelon vaaroista. (Nainen, 17.)

Toinen ryhmä roolipelaamisen vastustajia ovat 'tädit'. 'Tädit' ovat sovinnaisia, keski-ikäisiä tai sitä vanhempia naisia, jotka eivät todellisuuksessa tiedä roolipelaamisesta mitään, mutta omaavat ennakkoluuloja harrastusta kohtaan. Roolipelaamista säikähtänyt 'täti' on tietysti myös hyvä pelaajien keskeisen vitsailun aihe.

Kauhujuttuja roolipelaajat ja saatananpalvojat iloisesti sekoittavista vanhoista tädeistä ja muista vastaavista hörhöistä kuulee aina. Välillä ei tiedä kumpi niissä liioittelee enemmän, ne tädit vai ne larppaajat, jotka näitä tarinoita viljelevät... (Mies, 20.)

‘Tädit’ voivat myös olla uskavaisia, jolloin heidän ennakkoluulonsa ovat vahvat eikä heidän mielipiteisiinsä juuri voi vaikuttaa. ‘Tädin’ olemukseen kuuluu vanhoillisuus ja ahdasmielisyys. Kahdessa kirjoituksessa mainittiin vielä osoitus ‘tädin’ äärimmäisestä sovinnaisuudesta, kukkahattu.

Roolipelaajien keskuudessa kulkee toki koko joukko kaskuja saatananpalvontaa pelkäävistä kukkahattutädeistä, boffereita ivailevista ohikulkijoista jne. (Nainen, 26.)

---monet "keski-suomalaiset kukkahattutädit" tuntuvat pitävän roolipelaamista saatananpalvontana tai ainakin nuoria tuhoavana harrastuksena. (Mies, 16.)

Tädin keskisuomalaisuus saattaa hyvinkin olla edellä kuvatun yleisön osastokirjoituksen vaikutusta. Toisaalta kysymyksessä voi ehkä kuitenkin olla sama henkilö, joka mainitaan myös skinien ärsytyksen kohteeksi: ”nimetön jyväskyläläinen kulttuurisihiteeri” (Raivio 1997, 61).

V. Sankari saapuu: pelihahmon taso

Pelihahmot ovat roolipelin päähenkilöitä ja vastaavat kirjojen ja elokuvien sankareita.

Erona on kuitenkin se, että roolipelissä pelihahmon toimien onnistuminen tai epäonnistuminen ei ole ennalta määrätty kuten kirjan tai elokuvan päähenkilöllä. Toinen selvä ero kirjan tai elokuvan henkilöasetelmaan on se, että kukin pelihahmo on pelaajalleen pelin tärkein hahmo, päähenkilö, olipa hän hallitsija, henkivartija tai hovinarri. Vaikka pelihahmo luodaan aina uudelleen, jotkut pelihahmoon kuuluvat seikat ovat pysyviä. Pelihahmo on samalla kertaa sekä täysin kuvitteellinen että osa omaa itseä. Pelaaja luo pelihahmon, mutta pelimaailmassa pelaajaa ei ole, vain pelihahmo on olemassa. Pelaajaa tarvitaan kuitenkin koko ajan pelin aikana, koska fyysisesti pelaaja ja pelihahmo käyttävät samaa ruumista ja ajattelevat samoilla aivoilla. Tarvitaan pelaajan käsi heittämään noppaa ja pelaajan suu tuomaan julki pelihahmon sanat. Hahmo puolestaan ei tiedä olevansa osa peliä (Goffman 1976, 135), vaan toimii oman maailmansa sääntöjen mukaisesti.

Pelihahmot: sankareita ja pahiksia

Ne ominaisuudet tai kyvyt, joita pelihahmolle valitaan pelin alkaessa, ovat se osa pelihahmoa, joilla varsinaisesti pelataan. Pelimekaniikkaan kuuluvasta osasta hahmonluontia syntyy se pohja, jolle pelihahmon varsinainen olemus sitten rakentuu. Pelihahmolla on myös muita piirteitä, jotka eivät ole peliteknisesti merkittäviä, mutta vaikuttavat hahmoon eläytymiseen, esimerkiksi tiedot hahmon menneisyydestä, ulkonäöstä tai luonteenpiirteistä.

Usein valitsen pari kolme luonteenpiirrettä ohjenuoraksi, mutta varsinaisen olemuksen hahmo saa aina vasta ensimmäisellä seikkailullaan. Tällöin hahmoon ikään kuin "syttyy elämä" kun näkee, kuinka se toimii muiden hahmojen kanssa ja miten se alkaa käyttäytyä. (Mies, 22.)

Roolipelissä pelihahmot toimivat usein ryhmissä. Varsinkin pöytäpeleissä pelihahmot muodostavat tavallisesti seikkailijaryhmän, joka liikkuu ja toimii (pääosin) yhdessä. Ryhmän jäsenet ovat usein hyvin erilaisia, ja heillä voi kullakin olla aivan erilaisia pyrkimyksiä ja tavoitteita, mutta hahmoilla on kuitenkin jokin syy pysyä yhdessä. Pelihahmot ovat kukin pelaajalleen pelin keskushahmoja. Vaikka ryhmän tarpeet ja rajoitukset voidaan ottaa huomioon pelihahmoa luotaessa, pelihahmo on kuitenkin nimenomaan yksittäisen pelaajan sankari (tai antisankari). Erona esimerkiksi ihmesatujen auttaja- ja lahjoittajatoimijoihin on se, ettei kukaan varsinaisista pelaajahahmoista ole tavallisesti mukana vain auttaakseen sankaria, vaan jokainen pyrkii omaan päämääräänsä. Mikäli pelissä esiintyy auttaja, kysymyksessä on yleensä NPC-hahmo¹⁵, jota pelinjohtaja esittää.

Pelihahmon syntymä

On monenlaisia tapoja luoda pelihahmo. Pelihahmo voi olla muutaman nopanheiton summa tai huolellisesti suunniteltu yksilö, jolla on tarkkaan harkittu monimutkainen tausta lapsuusmuistoja myöten. Pelaaja voi saada pelihahmonsä valmiina, hän voi luoda hahmon yhdessä pelinjohtajan kanssa tai hän voi suunnitella sen kokonaan itse. Joskus pelihahmo syntyy muutamassa minuutissa pelin alkaessa, toisinaan taas pelaaja voi saada hahmokuvaüksensä viikkoja ennen peliä. Useimmiten pelaaja pystyy itse vaikuttamaan siihen, millaisen hahmon hän saa pelattavakseen. Yleensä pelihahmon on mahdollista myös tavalla tai toisella kehittyä pelissä, varsinkin kampanjapeleissä, joissa samalla hahmolla pelataan useita seikkailuja.

Pöytäroolipelissä on mahdollista luoda hahmo yksinkertaisesti heittämällä noppaa. Tällöin pelihahmo on sattumien summa, johon pelaaja ei juuri voi vaikuttaa. Usein pelaaja silti

¹⁵ NPC tulee sanoista *non-player character*. Vastavasti suomeksi puhutaan EPH:sta, ei-pelaajahahmosta.

nimeää itse pelihahmonsa, mutta hahmon nimikin on mahdollista saada satunnaisesti erilaisista taulukoista. Taulukoita voidaan käyttää myös lisätietojen hankkimiseen, niillä voi tuottaa esimerkiksi pelihahmojen menneisyyttä, ulkonäköä ja muita vastaavia seikkoja. Pelaaja voi sitten rakentaa näiden tietojen pohjalta oman mielikuvansa hahmostaan.

Warhammerissa käytettiin kerran taulukkoa jolla saatiin uusille hahmoille ulkoisia tuntomerkkejä – itselleni esimerkiksi tuli yksikätinen kyömynenäinen kääpiö, jolta puuttui suurin osa hampaista. Päätin että hahmoni oli ruvennut ryyppäämään menetettyään kätensä ja siitä oli tullut kättyisyytensä vuoksi armoton tappelija. (Mies, yli 30.)

Hyvin monenlaisissa peleissä käytetään nopanheittoa hahmonluonnin perustana. Kussakin pelissä on määritelty ne ominaisuudet, joita tullaan tarvitsemaan. Esimerkiksi nykyaikaan sijoittuvassa pelissä ominaisuutena voisi olla taito käyttää tietokoneita, sotapeleissä erilaisten aseitten käyttötaidot voivat olla hyvinkin yksilöityjä. Esimerkkinä olevan Stormbringerin perusominaisuuksissa ei ole mukana taikuuden käyttöä, joka on fantasiakeskiajan maailmoissa erittäin yleinen.

Seikkailijahahmoilla (ja EPH:illa) on seitsemän perusominaisuutta: Voimakkuus (VOI), Kunto (KUN), Koko (KOK), Älykyys (ÄLY), Mahti (MHT), Näppäryys (NPP) ja Karisma (KAR). Näiden ominaisuuksien arvot määrätään satunnaisesti heittämällä 3n6.¹⁶ Vain yksi heitto kutakin ominaisuutta kohti tehdään, ja tulos merkitään muistiin hahmolomakkeelle. (StAndre et al. 1992, 23.)

Edellä kuvatut "perusominaisuudet" ovat sellaisia, joista kyseisessä pelissä on yleensä tavalla tai toisella hyötyä, ja pidetään reiluna, että kullakin pelaajalla on mahdollista saada hahmolleen yhtä paljon hyödyllisiä ominaisuuksia. Usein ominaisuudet jakautuvatkin sillä tavalla, että jokainen hahmo on hyvä jossakin, mutta voi käydä niinkin, että pelaajan jokainen nopanheitto epäonnistuu ja hahmosta tulee kaikilta ominaisuuksiltaan aivan mitätön. Yleensä pelihahmoa tai jotakin sen ominaisuutta, on mahdollista vaihtaa, mikäli pelaajasta tuntuu aivan mahdottomalta pelata saamaansa hahmoa. Usein pelaaja tyytyy

¹⁶ 3n6 (tai 3d6) tarkoittaa, että heitetään kerralla kolmea tavallista kuusisivuista noppaa. Tulos lasketaan yhteen, se on välillä 3-18.

noppien ratkaisuun, sillä tällaisessa hahmonluontitavassa pelin jännitykseen kuuluu myös se, millaisen hahmon sattuma tarjoaa pelattavaksi.

Toinen tapa luoda pelihahmoa on antaa pelaajille tietty määrä "pisteitä", jotka he sitten saavat itse jakaa mieleisellään tavalla niihin ominaisuuksiin, joita he pelihahmolleen haluavat saada. Jos hahmo on jossakin taidossa erityisen hyvä, tämä poissa jostakin toisesta taidosta, jossa hahmo jää vastaavasti heikommaksi. Esimerkiksi Vampire-peleissä on käytössä tällainen tapa jakaa pelihahmoille niiden peliominaisuudet. Pelihahmon ominaisuudet jaetaan usein fyysisiin (kuten kestävä, nopea tai sinnikäs), henkisiin (esimerkiksi intuitiivinen, kärsivällinen tai varovainen) ja sosiaalisiin (kuten diplomaattinen, kaunopuheinen tai karismaattinen) ominaisuuksiin, joista jokin ryhmä on tavallisesti pelihahmolla hallitsevana, siis tämän vahvin puoli. Pelihahmoille voi myös valita haitallisia ominaisuuksia (esimerkiksi sairaalloinen tulen pelko), joista voi saada lisäpisteitä käytettäväksi johonkin toivottuun ominaisuuteen. Pelihahmon on kuitenkin muodostettava looginen kokonaisuus, toisin sanoen hahmon perusominaisuuksien on sovittava sillä tavalla yhteen, että hahmoa pystyy pelaamaan. Pelaamisen kannalta ei ole keskeistä, millä mekaniikalla pelihahmon peruspisteet valitaan, kunhan menetelmä on kaikille sama. Yksittäiset pelit ovat usein osia suuremmista kampanjoista, joissa samaa hahmoa pelataan kerrasta toiseen. Tällöin pelaaja pystyy pelin kuluessa tai pelien välillä kehittämään hahmolleen haluamiaan ominaisuuksia pisteillä, joita hän ansaitsee pelaamisellaan.

Hahmon luominen liveroolipeliä varten eroaa pöytäpelihahmon luomisesta siinä mielessä, että pelin järjestäjä tavallisesti kirjoittaa pelaajille pelihahmot valmiiksi. Yleensä pelaaja voi esittää toivomuksia siitä, minkä tyyppistä hahmoa haluaisi pelata. On tarkoitus, että

pelaaja saa hahmokuvauksensa luettavakseen hyvissä ajoin ennen peliä, jolloin hän ehtii opetella tärkeimmät tiedot hahmostaan. Hahmokuvauksia tai muita peliohjeita ei käytetä enää pelin aikana, vaan ne on tarkoitus muistaa. Livepelin hahmonkuvaus sisältää ainakin sen, kuka hahmo on ja miksi hän on mukana eli mitä hän pelissä yrittää tehdä. Kuvaus voi olla hyvin yksityiskohtainen ja sisältää useita sivuja tietoja hahmon taustasta, suunnitelmista ja motiiveista, tai se voi olla melko viitteellinen ja jättää pelaajalle hyvin vapaat kädet rakentaa hahmoaan.

Toimiva pelihahmo

Yleensä pelihahmoni pyrkivät olemaan paljolti omien ihanteideni kaltaisia sankareita, jotka taistelevat kaiken hyvän puolesta pahaa vastaan. (Mies, 16.)

Tavallisessa elämässähän me olemme sankareita kaikki, mutta roolipelin pelihahmona on mahdollista olla "ihan oikea" sankari. Sosiologi Sari Nären (1992) tutkimuksessa 9-16 -vuotiaat koululaiset pitivät sankaria altruistisena auttajana tai pelastajana, joka on rohkea, uhrautuva, avulias, rehellinen, ystävällinen ja luotettava (Näre 1992, 48). Roolipelin sankaruuteen voivat kuulua myös sankarilliset teot, kuten maailman pelastaminen fantasiakirjojen tapaan. Sankari, roolipelin pelihahmo, voi olla myös oma ihanne- tai toivemina.

Joskus on kyllä mielenkiintoista pelata myös pahalla hahmolla ja tutkiskella samalla omia tuntejaan, kun voi hahmona tehdä kaikkea mikä itsestä tuntuu vastenmieliseltä. (Mies, 25.)

Roolipeleihin kuuluu usein selvä jako hyvän ja pahan välillä. Vaikka roolipeleissä seikkaileekin myös joitakin ´neutraaleja´ hahmoja, useimmat hahmoista ovat selkeästi joko hyviä tai pahoja. Tähän liittyy vielä ajatus, jonka mukaan paha olento tekee aina pahaan. Pahuuden taustalla on usein vallanhimo, mutta paha hahmo tekee pahoja tekoja koko ajan, pelkästään luonteensa vaatimuksesta, vaikka kyseiset teot eivät mitenkään edistäisi sen tarkoitusperiä. (Fine 1983, 77-78.) Seppo Knuuttila tarjoaa suomen kielen sankari-sanalle kaksi mahdollista juurta. Toinen lähtökohta on ruotsin sana *sångare*, laulaja (muinaisruotsin *sangar*), toisen pohjana on verbi *sangata*, hyökätä, uhata. Kumpikin sankari ”viittaa sellaiseen aktiiviseen toimintaan, joka voi tuottaa ympärilleen sekä hyötyä ja ihailua että häviämistä, nöyryytystä ja koston aikeita”. (Knuuttila 1999, 12.) Tällaisen määritelmän mukainen sankari ei siis ehkä välttämättä taistelekaan hyvän puolesta pahaan vastaan. Toisinaan pelaajan ja pelihahmon moraalit ovat täysin yhtenevät. Tällöin pelaaja koodaa pelihahmoonsa oman ajattelunsa mukaisen käsityksen hyvästä ja pahasta, oikeasta ja väärästä. Silti joissakin tilanteissa pelihahmo voi tehdä ratkaisuja, jotka eivät ole täysin pelaajan eettisten normien mukaisia. Useimmiten pelihahmon nähdään kuitenkin olevan niin erillään pelaajasta, että hahmo voi toimia omalla tavallaan joka tilanteessa olisipa pelaajan kanta mikä hyvänsä. Roolipelissä on mahdollista kokeilla monenlaisia pelihahmoja ja monenlaista toimintaa. Kysymys hyvän ja pahan taistelusta voi muuttua väkivallan typeryydellä leikittelyksi tai arvojen punnitsemiseksi.

Pelihahmon sukupuoli

Ensimmäisissä roolipeleissä lähdettiin olettamuksesta, että roolipelaajat olivat aina miehiä, ja pelihahmot ja pelimaailmojen tapahtumat oli suunniteltu sen mukaisiksi. Roolipelien taustalla olleita sotapelejä pelasivat pääasiassa miehet, ja ensimmäiset roolipeliseikkailut perustuivat taisteluille erilaisia hirviöitä vastaan. Naispuoliselle pelaajalle eikä pelihahmole ei tuntunut olevan oikein paikkaa. Myös vanhemmassa amerikkalaisessa

tieteis kirjallisuudessa naisen tehtävänä oli olla läsnä korkeintaan kirkumassa ja keittämässä kahvia miehen hoitaessa varsinaisen toiminnan (esim. Sinisalo 1987, 142-158). Video- ja tietokonepeleissä naisen roolina näyttää edelleen enimmäkseen olevan kidnapatuksi joutuminen ja (maskuliinisen) avun odottaminen (Provenzo 1991, 99-114). Gary Alan Finen raportoimissa varhaisimmissa roolipeleissä naispuolisen hahmon kohtalona oli lähinnä tulla raiskatuksi (Fine 1983, 69). Tässä valossa voisi ajatella, että naishahmon pelaaminen roolipelissä ei ehkä olisi kovin palkitsevaa.

Nykyiset roolipelit eivät toista Finen kuvaamia malleja, vaan pelaaminen on tullut paljon monipuolisemmiksi. Edelleen roolipeleissä on mahdollista kolata luolastoja ja listiä hirviöitä, mutta peli voi käsitellä mitä tahansa muutakin. Pöytäroolipeleissä miehet ovat edelleen pelaajien enemmistönä, mutta mukana on nykyisin myös paljon naispelaajia. Livepeleissä naisia on mukana vielä enemmän, pelaajista ainakin puolet on naisia.

Lähes jokainen vastaajista oli ainakin joskus pelannut vastakkaista sukupuolta. Kaikki naispuoliset vastaajat kertoivat kuitenkin pelaavansa enimmäkseen naispuolisia hahmoja, samaten kun miespuoliset pelaajat kertoivat pelaavansa pääosin miespuolisia hahmoja. Kuvaukset vastakkaisen sukupuolen pelaamisesta voi jakaa kolmeen eri ryhmään. Ensinnäkin, osa vastaajista on sitä mieltä, että on vaikeaa pelata vastakkaista sukupuolta kunnolla. Tällöin siis voidaan ajatella, että sukupuoleen kuuluu joitakin olennaisia ominaisuuksia, joita on vaikea jäljitellä.

Vastaava käsitys sukupuolesta ja joistakin sukupuolispesifeistä ominaisuuksista on myös toisen ryhmän vastauksissa. Tällöin kuitenkin nähdään avartavana ja haastavana mahdollisuutena pelata vastakkaista sukupuolta. Kolmantena ryhmänä ovat vastaukset,

joissa miespelaaja luettelee tai kuvailee pelaamiaan mies- ja naispuolisia pelihahmoja, mutta ei kommentoi vastakkaisen sukupuolen pelaamisen vaikeutta tai helppoutta. Hahmon sukupuoli on tällöin vain yksi pieni osa hahmon olemusta. Ihmisruumista on useissa 1980- ja 1990-luvun teorioissa metaforoitu muuttuvana ääriiviivana tai pintana, "johon kulttuuriset merkitykset piirtyvät tai kirjoittautuvat", ja sukupuoli on tällöin nähty yhtenä tällaisena ruumiin pinnalla tuotettavana merkityksenä (esim. Palin 1996, 237-239).

Useimmat naispuoliset vastaajat kertoivat nimenomaan pelaavansa mieluiten tai tavallisimmin naishahmoja. Miespuoliset pelaajat eivät korostaneet vastaavasti miespuolisten pelihahmojensa sukupuolta, vaan sukupuoli oli maininnan arvoinen lähinnä silloin, kun se poikkesi omasta. Tällöin mies on normi, nainen on sukupuoli (de Beauvoir 1981). Osa vastaajista kertoi jokaisen mainitsemansa hahmon osalta, oliko ko. hahmo mies- vai naispuolinen, mikä on siinä mielessä hyödyllistä, että hahmon nimi fantasiapeleissä ei välttämättä paljasta sen sukupuolta.

Pöytäpelissä pelaajan fyysisellä ruumiilla ei ole juuri mitään tekemistä pelihahmon ruumiin kanssa, joten pöytäpelissä pelihahmo voi olla eri sukupuolta ja muutenkin ominaisuuksiltaan aivan erilainen kuin hahmon pelaaja. Usein näin onkin. Saman pelaajan pelihahmoina voi olla pienikokoinen hobitti, kookas soturi ja aineeton henkiolento. Livepelissä taas pelihahmo käyttää samaa ruumista kuin pelaaja. Tällöin pelaajan oma olemus asettaa rajoituksia sille, millainen pelihahmo voi olla. Chat-pelissä kaikkein selvemmin vain pelihahmo on olemassa, eikä mukana ole edes häiritsevää tietoa pelikumppanin todellisesta sukupuolesta tai muistakaan ominaisuuksista. Pelaaja voi itse pysyä täysin piilossa. Nettipeleissä on helppo tehdä "virtuaalinen sukupuolen vaihdos" (Heinonen 2001, 73).

Seksuaalisuus jäi sekä pelinkuvauksissa että muissa osissa vastauksia vain muutaman maininnan tasolle. Kysymyksessä olivat lähinnä muutamat pelihahmot, joiden kuvauksissa todettiin kyseisen hahmon olevan bi- tai homoseksuaalinen. Seksuaalisuus on kuitenkin usein mukana roolipelissä. Esimerkiksi livepelissä voidaan nähdä "piioerotiikkaa" jo hahmon ulkonaisessa valmistelussa ja esilletuonnissa (Prauda 1998, 6). Tämän työn aineisto ei kuitenkaan mahdollista tämän aiheen syvempää tarkastelua.

Pelihahmoon samastuminen

Roolipelaamista verrataan usein (fantasia)kirjojen lukemiseen tai elokuvien katseluun ja pelaaja voi nähdä pelihahmoon eläytymisen tai samastumisen vastaavana kuin mitä tapahtuu kirjoja lukiessa tai elokuvaa katsottaessa. Mutta vaikka kirjallisuus ja elokuvat toimivat usein johdatuksena peliin, roolipelaaminen ei koskaan ole tiukasti sidottu tiettyyn romaaniin, elokuvaan tai ohjekirjaan, vaan pelaajat voivat muokata sekä pelimaailmaa ja pelihahmoa että sääntöjä juuri omien tarpeittensa mukaisiksi. Kirjat, elokuvat ja TV-sarjat voivat johdattaa pelaajat seikkailuihin, joita sitten jatketaan omassa peliryhmässä. Silti pelihahmo voidaan joskus löytää kirjoista, elokuvista tai sarjakuvista. Kirjassa kuvailtu henkilö, joka voi esiintyä aivan pienessä sivuosassakin, on ennestään tuttua helppo siirtää peliin. Tällaiselle hahmole voidaan luoda lisää taustaa, jos sitä kirjassa niukalti, ja hahmoon tehdään usein pieniä muutoksia, niin että siitä tulee "oma". Hahmole annetaan myös uusi nimi, joka saattaa kyllä muistuttaa läheisesti alkuperäistä. Kirjojen ja elokuvien sankareita voidaan peleissä käyttää pelihahmona aivan sellaisenaan tai hiukan muokattuna, vaikka peli ei sijoittuisikaan kyseisen kirjan tai elokuvan maailmaan. Varsinkin aloittelevat pelaajat suosivat yleensäkin pelejä, joissa pelihahmo on helposti luotavissa ilman kovin monimutkaista ja vaikeasti muistettavaa taustaa. Tällöin käy hyvin lähes suoraan kirjasta tai elokuvasta kopioitu pelihahmo. Jos pelityylinä on hack'n slash eli hauskipelissä on

listiä hirvöitä, ei pelihahmolla tarvitsekaan olla monimutkaisia motiiveja toiminnalleen. Esimerkiksi Robert E. Howardin luoma taistelijahahmo Conan on paljon käytetty pelihahmona. Pelaaja voi pelata kirjojen ja elokuvien pohjalta mieltämäänsä Conan-hahmoa muuttamatta edes nimeä, tai hänen pelihahmonsansa voi itse asiassa olla Conan, vaikka nimi on muutettu. (Leppälahti 2001, 9.) Vaikka kirjan sankaria ei otettaisi suoraan peliin, oma pelihahmo voidaan silti luoda jonkun kirjassa esiintyneen henkilön pohjalta.

Esimerkiksi 17-vuotias miespuolinen vastaaja kertoo pelanneensa viimeisen neljän vuoden aikana kymmentä eri hahmoa, joista kaksi on kokonaan itse kehiteltyä, muilla on nimetty esikuva fantasiakirjoissa.

Kirjallisuudentutkija Hans Robert Jaussin mukaan tekstin fiktiivinen maailma ja lukijan todellinen maailma kohtaavat juuri lukijan samastumisessa teoksen sankariin. Jauss on esittänyt mallin, jossa sankariin samastutaan viidellä eri vuorovaikutuksellisella tasolla, joita samassa teoksessa voi esiintyä useita. Nämä tasot ovat:

1. *Assosiativinen samastuminen*, jossa lukija tavallaan liittyy mukaan toimintaan, kuten kansanjuhliin.
2. *Ihailtava samastuminen*, jonka kohteena on täydellinen ja esimerkillinen sankari.
3. *Sympaattinen samastuminen*, jossa lukija samastuu epätäydelliseen sankariin ja tuntee sääliä tai solidaarisuutta tätä kohtaan.
4. *Katartinen samastuminen*, jossa täydellinen tai epätäydellinen sankari kärsii tai joutuu hankaliin tilanteisiin, joiden laukeaminen aiheuttaa vapauttavan, katartisen, kokemuksen.
5. *Ironinen samastuminen*, jossa sankari osoittautuu antisankariksi. (Jauss 1974, 296-316.)

Toisaalta katsoja tai lukija voidaan nähdä paremminkin silminäkijänä kuin tarinan päähenkilönä. Noël Carroll toteaa, että vaikka elokuvan katsoja kokee emotionaalisia tunteita päähenkilön joutuessa vaaraan, nämä tunteet eivät ole samoja kuin mitä päähenkilön voisi olettaa tuntevan. Katsoja voi pelätä päähenkilön puolesta tämän ollessa vielä aivan tietämätön vaaran uhasta, ja hirveimmällä vaaran hetkellä lukija voi jo odottaa viime hetken pelastumista, joka tähänastisten tapahtumien valossa epäilemättä on pian

tulossa. (Carroll 1990, 90-92.) Vastaavaa esittää Juha Kytömäki nähdessään fiktion seuraamisen paremminkin silminnäkijäkokemukseksi kuin henkilökohtaiseksi osallistumiseksi (Kytömäki 2000, 169-191).

Ihminen pelihahmon takana on ehkä tapahtuminen silminnäkijä, mutta hänen hallitseman a pelihahmo on aina tapahtumien keskiössä ainakin omalta kannaltaan. Roolipelissä pelihahmoon samastuminen voi tapahtua kaikkien Jaussin tasojen mukaisesti. Tosin esimerkiksi täydellinen, ihailtava sankari ei ole pelihahmona kovin yleinen, koska täydellisyys muodostuu helposti ikävyyttäväksi. Jaussin kuvaama assosiativinen samastuminen ei sovi kovin hyvin tavalliseen pelihahmoon samastumiseen, mutta ehkä jotenkin pelinjohtajan esittämään hahmoon. Kuitenkin ajatus kansanjuhlan tai karnevaalin vaatimasta mukaan liittymisestä ja samalla arjesta irrottautumisesta sopii aika hyvin roolipeliin kokonaisuutena.

Roolipelissä voidaan nähdä kolme vaihetta, jotka ovat peliin valmistautuminen, varsinainen pelaaminen ja pelin jälkeinen keskustelu (Nilsson & Waldemarson 1988, 18-22). Valmistautumiseen kuuluu pelin suunnittelu, jonka tekee pelinjohtaja, sekä pelihahmojen luominen, joka tapahtuu yleensä pelaajan ja pelinjohtajan yhteistyönä. Lauri Honko erottaa šamaanin roolinotossa neljä vaihetta, jotka ovat valmistautuminen ja statuksen aktivointi, toiminta šamaanin roolissa, palautuminen ja normaalitilan palauttaminen (Honko 1981, 194-198). Roolipelissä pelihahmon roolinoton valmistautumiseen ja statuksen aktivointiin kuuluvat pelimaailmaan tutustuminen sekä hahmon valmisteleminen ja siihen eläytyminen. Toimintatilanne vastaa itse peliä, jossa toimijana on pelihahmo eikä pelaaja todellisena ihmisenä. Pelin jälkeen pelaaja siirtyy pelihahmonsa roolista taas takaisin pelaajan roolin. Palautumisvaiheeseen kuuluu usein

keskustelu pelistä, pelitapahtumien kommentointi ja mahdollisten vaihtoehtoisten lopputulosten spekulointi. Kun pelitilanne on kokonaan ohi, pelaajat palaavat normaalitilaan, tavalliseen arkeen.

Kun roolipelissä hahmot ovat joka kerralla erilaisia, kukin hahmo vaatii oman keskittymisprosessinsa, joka voi alkaa jo ennen peliä. Roolipelin pelihahmo ei yleensä ole "valmis" pelin alkaessa, vaan se muuttuu ja rakentuu vielä pelin kuluessa. Keskittymisprosessi on myös samaanin rooli-identifikaation apuvälineenä hänen pukunsa ja naamionsa lisäksi (Honko 1969, 169). Varsinkin liveroolipelissä pukeutuminen pelihahmoksi on myös tärkeä osa hahmoon eläytymistä.

Roolivaatteet tekevät ihmeitä! Kun kokoilen asuani ennen peliä ja puen sen päälleni, tunnen jo kuin hahmoni ja eleenikin muuttuvat intensiivisemmiksi. (Nainen, 24.)

Yksinkertainen roolipelin pelihahmo voidaan nähdä *aktanttina*, sellaisena toimijana, joka konstruoituu lähinnä niistä luonteenpiirteistä ja ominaisuuksista, jotka samalla *sekä johtavat tekoihin että perustelevat niitä* (Knuuttila 1999, 21). Pelihahmo on tällöin varsin stereotyyppinen ja yksiulotteinen, koska sen toiminnan motiivit selittyvät hahmon itsensä kautta. Tämä määrittely korostaa pelihahmon olemassaoloa pelistä, sillä tällainen hahmo on koostettu lähinnä seikoista, jotka ovat pelissä välttämättömiä, muuta pelaaja ja pelihahmo eivät tarvitse. Pelihahmon on kuitenkin ennen kaikkea vastattava sitä tarkoitusta, mihin pelaaja haluaa pelihahmoaan käyttää. Joissakin peleissä taistelutaidot ovat tärkeitä, toisissa taas tärkeämpiä ovat hahmon luonteenpiirteet. Useat vastaajat korostivat haluaan pelata moniulotteisia, todellisen ihmisen kaltaisia hahmoja. Gradukyselyyni vastanneet pelaajat määrittelivät hyvän pelihahmon esimerkiksi sanoilla *realistinen, "elävä" tai inhimillinen*. (Leppälahti 1999, 45.) Samaten monissa

teemakirjoituksissa painotettiin pelihahmon kokonaisuutta. Pelihahmo ei ole vain joukko numeroita ja pisteitä, vaan sillä täytyy olla toiminnalleen ymmärrettävät motiivit.

Eläytymisessä ei pahemmin ole ongelmia, se tulee kuin luonnostaan, enkä sitä sen enempää osaa selitellä. (Mies, 16.)

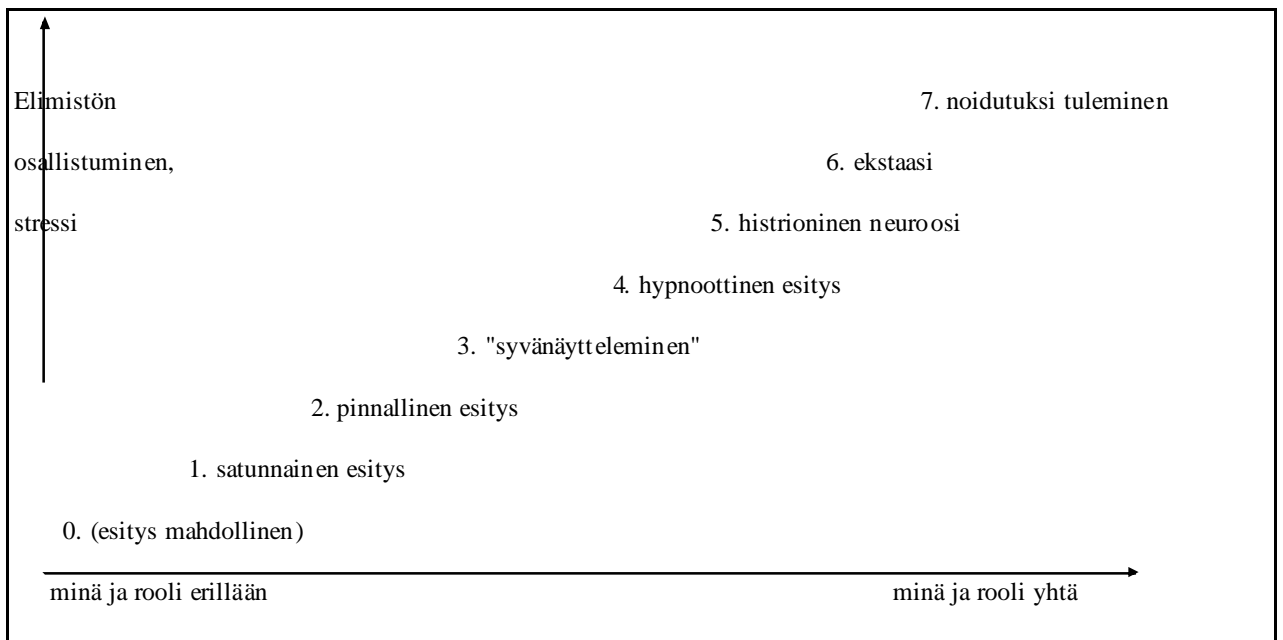
Voi tuntua kummalliselta miettiä, onko roolipelin pelihahmo samanlainen kuin hahmon pelaaja, kun tietää tyypillisten pelihahmojen olevan taikuutta käyttäviä haltiamaageja, kaksimetrisiä barbaaritaistelijoita, verenhimoisia vampyyreja, kovapintaisia katujuengiläisiä tai kuudestilaukeavaa heiluttelevia asesankareita. On kuitenkin syytä erottaa toisistaan pelihahmon toimintarooli ja sen pelaamisen kannalta olennaiset piirteet. Pelaamisen kannalta pidetään usein helpompana, että pelihahmo olisi luonteeltaan melko lailla samanlainen kuin hahmon pelaaja. Tämä ei tietenkään merkitse sitä, etteikö pelihahmolla voisi olla sellaisia ominaisuuksia, joita pelaajalla ei ole.

Yleensä en halunnut pelata hahmoa, joka on valtavan erilainen kuin minä itse. Itse lähdin hahmossa siitä, että sen käytöstä olisi helppo mallintaa. Otin hahmolle perusluonteenpiirteet itseltäni ja lisäsin muutamia ominaisuuksia, joita unelmoitin itselläni olevan. (Mies, 21.)

Vastaavasti voidaan ajatella, että pelihahmon pitäisi olla selvästi omasta luonteesta poikkeava, että se kiihottaisi mielikuvitusta. Pelaajan oma persoonallisuus vaikuttaa tietysti aina pelihahmon pelaamiseen, vaikka hahmo olisi pyritty saamaan erilaiseksi kuin pelaaja itse. Pelihahmon toiminta pelissä ei kuitenkaan koskaan ole täysin samanlaista kuin pelaajan toiminen tavallisessa maailmassa. Mahdollisista yhteisistä piirteistä huolimatta pelihahmo on kuitenkin aivan eri henkilö kuin pelaaja.

Roolipelin pelihahmoon eläytymistä voidaan yrittää tarkastella vertaamalla sitä muihin erilaisella intensiteetillä suoritettuihin roolitoimintoihin.

Kuio. Rooliesitysten intensiteetistä



Sarbinia ja Allenia¹⁷ mukailten Ahokas 1998, 124

Nollataso, jossa esitys ei ole aktiivinen, voi sisältää esimerkiksi mennyttä tai muuta nimellisjäsenyyttä, joka voidaan tarvittaessa aktivoida käyttöön. Tasolla yksi roolit ovat puoliautomaattisia, kuten valintamyymälässä vaelteleva asiakas, ja tasolla kaksi rutiininomaisia, kuten tarjoilijan kohtelias hymy asiakkaan astuessa sisään. Tasolla kolme roolihahmo on tärkeä, ajoittain jopa omaa normaaliminää tärkeämpi, kuten vaikuttavassa teatteriesityksessä. Kun oma minä on koko ajan täysillä mukana roolissa, ollaan tasolla neljä, ja tasolla viisi tila voidaan luokitella psykopatologiseksi. Tähän kuuluu esimerkiksi joillakin luonnonkansoilla tavattu tilanne, jossa myös tuleva isä tuntee synnytyskivut äidin lailla. Tasolla kuusi tilanne on jo niin intensiivinen, että roolinulkoisen tahdonalainen toiminta ei ole mahdollista. Transsin lisäksi tällainen tila voidaan saavuttaa "diskoissa, fanien tavatessa idolinsa ja myös voimakkaan eroottisen latauksen vallitessa". Taso seitsemän voi olla palautumaton tila, jolloin esimerkiksi Haitiin voodooossa kuolevaksi noiduttu todella kuolee. (Ahokas 1998, 124-125.) Roolipelaaminen sijoittuu tässä lähinnä

tasolle kolme, pelihahmon toiminta on ensi sijalla verrattuna pelaajan toimintaan. Roolipelissä hahmoon samastumisen intensiteetti kuitenkin vaihtelee pelin kuluessa. Samassa pelissä voi olla vaihteita, joissa rooliin samastuminen on aivan pinnallista tai rutiininomaista ja tilanteita, joissa pelaaja on hetkellisesti täysin pelihahmon sisällä. Esimerkiksi oman hahmon ollessa syrjässä tapahtumien keskipisteestä pelaaja voi syödä välipalaa ja vaihtaa puoliääneen kuulumisia kaverin kanssa, vaikka on silti koko ajan mukana pelissä ja on tarvittaessa valmis osallistumaan hahmollaan pelitapahtumiin milloin tahansa. Gary Alan Fine esittää esimerkin, jossa pelaaja kysyy pelin aikana päivämäärää ja saa vastaukseksi pelin ajanlaskun mukaisen päivämäärän. Pelaaja pyytää päivämäärää todellisessa maailmassa, ja hänelle vastataan, että todellista maailmaa ei ole nyt olemassa. Hän vastaa *tiedän, mutta silti* ("I know, but anyway"). Tässä Fine tulkitsee pelihahmon sanovan *tiedän*, kun taas pelaaja jatkaa *mutta silti*. (Fine 1983, 181-204.) Tällöin siis pelaaja ja pelihahmo vaihtavat toimijuutta saman lauseen sanomisen aikana. Toisaalta pelin kokemukset voivat hetkittäin olla myös hyvin syvällisiä ja intensiivisiä, jolloin pelaaja suorastaan unohtaa hetkeksi todellisen maailman tai ainakin se siirtyy taka-alalle. Lisäksi roolipelissä on mukana myös "apuhahmoja"¹⁸, henkilöitä, joita varsinaiset pelihahmot tapaavat pelissä. Pelinjohtajan tehtävänä on toimia tällaisten hahmojen roolissa, mutta hän ei varsinaisesti yritäkään eläytyä näihin hahmoihin, vaan paremminkin vain esittää niitä muille.

¹⁷ Sarbin, T.R. ja Allen, V.L. (1968): Role theory. Luku 7 teoksessa Handbook of social psychology, toim. Lindzey G. ja Aronson, E. Addison-Wesley, Reading, MA.

¹⁸ Tällaisia hahmoja nimitetään usein lyhenteellä EPH (ei-pelaajahahmo). Vastavaa englanninkielinen lyhenne on NPC (non-player character). Molempia lyhenteitä käytetään yleisesti.

Toiminta toisessa maailmassa

Roolipelien moninaiset maailmat

Roolipelien seikkailut tapahtuvat aina jossakin tietyssä pelimaailmassa, joka muodostaa roolipeliseikkailun kehyksen. Joskus tämä maailma on hyvinkin kaukana todellisesta maailmastamme, joskus taas tuntuu, ettei eroa ole paljonkaan. Usein pelimaailma ja pelityyppi kulkevat käsi kädessä siten, että tiettyä maailmaa käytetään tietentyypisten pelien pelaamiseen. Joskus, varsinkin kauhugenreen kuuluvien pelien osalta, pelimaailman on mahdollista sijoittua sekä ajallisesti että paikallisesti hyvin laajalle alueelle.

Pelimaailmaa käytän käsitteenä, jolla tarkoitan sekä sitä tiettyä mielikuviympäristöä, johon jokin peliseikkailu sijoittuu, että laajemmin tietylle pelityypille kuuluvaa maisemaa, johon kuuluvat paikan ja ajan lisäksi myös luonnonlait, uskomukset ja maailmaa asuttavat olennot. Pelimaailma voi pääpiirteissään olla peräisin pelikirjasta, fantasiaromaanista tai elokuvasta, mutta vasta peliryhmä saa sen elämään. Mikään ohjekirja ei pysty kuvaamaan pelimaailman kaikkia mahdollisia yksityiskohtia, vaan niitä paljastuu pelaamisen kuluessa koko ajan lisää, osa merkityksettömiä, osa tarpeellisia.

Kirjallisuudentutkijat Robert H. Boyer ja Kenneth J. Zahorski ovat jakaneet fantasian kahteen osaan, high ja low fantasyyn. Jaon perusteena ovat J. R. R. Tolkienin termit primary ja secondary world (Tolkien 1997, 132). Primary world tarkoittaa todellista maailmaa, jossa elämme, ja secondary world on mielikuviy maailma, jonne fantasiakirjallisuus johdattaa lukijan. High fantasy on sellainen mielikuviy maailma, joka on kokonaan todellisen maailmamme ulkopuolella ja jossa fantasiaelementit ovat totta ja kuuluvat maailman normaaliin järjestykseen. Vain secondary world on olemassa. Tällainen maailma on esimerkiksi sadun maailma, johon voivat hyvin kuulua puhuvat kissat,

kultamunia munivat hanhet tai tulta syökevät lohikäärmeet.¹⁹ Useat roolipelit kuuluvat high fantasyyn, jolloin pelihahmojen maailma on aivan erillään pelaajien tavallisesta arkimaailmasta. Pelimaailmassa liikkuvat kokonaan toisenlaiset olennot kuin arkiympäristössä (kuten haltiat, kääpiöt tai örkit) ja aivan erilaiset asiat ovat tärkeitä. Toisaalta pelihahmoja voivat uhata tavallisemmatkin vaarat, eivätkä he aina tiedä, mistä on kysymys.

Luonnonlaitkin voivat pelimaailmassa olla erilaiset kuin tavallisessa maailmassa, esimerkiksi taikuus tai tulevaisuuspeleissä lähes taianomainen teknologia ovat pelimaailmoissa tavallisia. Taikuus voidaan nähdä osoituksiksi luovan mielikuvituksen käytöstä, sillä voidaan edetä juuri niin pitkälle kuin kuvittelukyky riittää (Tolkien 1997, 139-141), mutta osa roolipelien taikuudesta pohjautuu myös vanhaan taikaperinteeseen. Taikuus on usein roolipelimaailman arkipäivää, ja peleissä toistetaan käsityksiä siitä, millaista taikuus voisi olla ja miten se voisi toimia, jos sitä olisi olemassa. Roolipeli voi kuulua myös low fantasyn piiriin. Tällöin pelimaailma perustuu omaan maailmaamme, primary worldiin, jossa kuitenkin on joitakin fantasian piirteitä. Nämä voivat "kuulua asiaan" tai olla seikkoja, joita ihmetellään ja joihin voidaan esittää tai etsiä selityksiä.

Menneisyys fantasiana

Olen tarkastellut pro gradu -työssäni (Leppälahti 1999) erilaisia roolipelien maailmoja. Tavallisin ja suosituin roolipeliympäristö on ns. fantasiakeskiaika, johon kuuluvat sekä ihannoidun menneisyyden piirteet että fantasiakirjoista tutut elementit. Eri peleissä korostetaan eri piirteitä, joissakin painottuu historia, toisissa fantasia, mutta yleensä molemmat puolet ovat kuitenkin mukana. Fantasiamaailmoissa liikkuvat ihmisten lisäksi

¹⁹ [Saukkola 1998, 18-19 < Boyer, Robert H. & Zahorski, Kenneth: The Secondary Worlds of High Fantasy, teoksessa The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Toim. Roger C. Schlobin. University of Notre Dame Press and The Harvester Press, Notre Dame, Indiana 1982, 56-81.](#)

usein myös hobitit, haltiat, örkit ja lohikäärmeet. Roolipelien maailmoihin, varsinkin fantasiaympäristöihin, liittyy myös paljon kansanperinteen aineksia, jotka kukin peliryhmä muotoilee omaan peliympäristöönsä sopiviksi. (Fine 1982, 15-25.) Myös taikuus on yleensä aina mukana, toisinaan se kuuluu pelin keskeisiin piirteisiin, joskus se on taustalla, mutta mahdollisuutena kuitenkin olemassa.

Fantasiakeskiaikaan voi J. R. R. Tolkienin Keskimään tyypisen maailman lisäksi laskea kuuluvaksi myös muita maailmoja, esimerkiksi kuningas Arthurin aika, viikinkiseikkailut tai kalevalahenkinen menneisyys. Missään tapauksessa ei ole tarkoitus jäljitellä todellista menneisyyttä, vaikka joissakin yksityiskohdissa voidaankin pyrkiä mahdollisimman suureen autenttisuuteen. Menneisyys on kuvitteellista, se on seikkailujen näyttämö tai kulissi. (Leppälahti 1999, 58-69.)

Tulevaisuuden maailmat

Toinen suosittu peliympäristö on tulevaisuus, jossa voidaan pelata joko Star Trekin tai Babylon 5:n tyypistä avaruusfantasiaa tai toisaalta lähitulevaisuuteen sijoittuvia synkkiä pelejä, joissa pelihahmot seikkailevat yleensä maapallolla ydinsodan tai muun vastaavan katastrofin jälkeen. Kummassakin pelityypissä käytetään paljon teknologiaa, jota voisi hyvin nimittää tulevaisuuspelien taikuudeksi. Avaruusfantasiassa teknologia on myönteistä, se antaa pelihahmole lähes rajattomat toimintamahdollisuudet, jos niin halutaan. Synkässä tulevaisuudessa teknologia voi valvoa ihmistä vaikka kunkin päähän asetetun mikrosirun avulla tai toisaalta se voi yhdistää ihmisen ja koneen eräänlaiseksi kyborgiksi, jonka keinosilmä näkee infrapunavaloa ja tekokäsi on panostettu ammuksiin. Ihmisruumiit voivat olla kirjaimellisesti kauppatavaraa eivätkä rikollisjoukkioit kaihda keinoja tavoitellessaan mitä milloinkin haluavat.

Erityisesti synkkään tulevaisuuteen sijoittuvissa peleissä pelihahmon moraalinen on oltava jotain aivan muuta kuin arki-ihmisen. Teemana voi olla tapa tai tule tapetuksi, ja peliin kuuluvat aseet, rikollisuus ja huumeet.

Ihmiselle on tyypillistä uteliaisuus ja halu etsiä (ja rikkoa) rajojaan. Erityisesti tieteistarinat ja scifi-roolipelit sisältävät kiehtovia mahdollisuuksia, jotka eivät aina ole pelkkiä kuvitelmiä. Esimerkiksi rinnakkaisuniversumeiden olemassaolo ja aikamatkustus ovat tieteiskirjallisuuden suosimia aiheita, joita vakavasti otettavat tutkijatkin pohtivat ihan tosissaan (ks. esim. Tähtinen 2000a, 20-24 ja 2000b, 22-27). Tieteiskertomusten maailmoihin sijoittuvissa peleissä on mahdollisuus käsitellä muiden teemojen lisäksi pelaajien mielikuvia tulevaisuudesta. Peleissä voidaan tutkia maailmankaikkeutta ja löytää uusia elämänmuotoja. Voi rohkeasti mennä sinne, missä kukaan muu ei ole ennen käynyt ja myös joutua sellaisiin ongelmiin, joihin ei arkielämässä törmää.

Kauhupelit

Kolmas roolipelityyppi on kauhu. Kauhupelit ovat usein low fantasya, jossa kauhutunnelma syntyy juuri siitä, että näennäisen arkipäiväiseen maailmaan tunkeutuu jotain, joka ei sinne tavallisesti kuulu. Tämänkin voi jakaa kahteen erityyppiseen alueeseen: toisaalta voidaan pelata kummitusjuttujen tapaisia kauhupelejä, joissa pelihahmot hakeutuvat varta vasten tai joutuvat sattumalta keskelle kummallisia tapahtumia, joita heidän on henkensä kaupalla selvitettävä. Näissä peleissä saattaa olla piilotettuna jokin varsin ovela ongelma tai useitakin, joiden ratkaiseminen voi pelastaa pelihahmot. Nämä pelit voivat sijoittua ajallisesti 1920-luvulle Lovecraftin kauhunovellien tunnelmiin, mutta myös nykyaikaan. (Leppälahti 1999, 58-62 ja 69-76.) Kaupallisten pelituotteiden joukossa tällaisia pelijärjestelmiä ovat esimerkiksi *Call of Cthulhu*, *Kult* ja *Astra*.

Toinen kauhufantasiaa hyödyntävä pelimuoto tuli roolipeleihin vuonna 1991, kun White Wolf julkaisi pelin nimeltä *Vampire: the Masquerade*. Tässä pelissä pelaajat saavat omiksi pelihahmoikseen vampyyreja ja näiden ghouleja²⁰. Pelaamistapa muuttui suosimaan eläytymistä ja toimintaa, säännöt yritettiin pitää taka-alalla. Tämänlaiset pelit saivat mukaan uudenlaisia, kauhukulttuurista kiinnostuneita pelaajia. Vampire-pelikulttuuriin liittyy usein peliharrastajien goottilaistyylinen pukeutuminen mustaan, lisäelementteinä mustat huulet ja kalpea iho. (Fannon 1999, 150-151.) Pelit sijoittuvat yleensä nykyaikaan tai joskus myös kuvitteelliseen keskiaikaan. Pelien elementteihin kuuluvat myös tappaminen ja esimerkiksi veren juominen, mutta tavallisesti keskeisimpänä sisältönä on kuitenkin juonittelu vallasta, liittoutuminen, salaiset sopimukset ja yhteisön hierarkiassa nouseminen. (Leppälahti 1999, 73-76.) Nämä pelit ovat hyvin suosittuja, ja White Wolf -kustannusliike onkin tuottanut runsaasti lisää vampyyrimateriaalia. Vampyyrien lisäksi peleihin on tullut mukaan monenlaisia muita olentoja, mm. ihmissusia, maageja, keijuväkeä ja henkiolentoja.

Noël Carroll on nimittänyt "taidekauhuksi" sellaisia kauhuelementtejä, jotka on tarkoituksellisesti tuotettu yleisölle esimerkiksi kirjassa, sarjakuvalehdessä tai elokuvassa, jotta nämä voisivat kokea kauhuelämyksen ilman todellista vaaraa (Carroll 1990, 12-13). Roolipelin kauhu kuuluu ilman muuta myös tähän luokkaan. Jos pelin pelihahmot ovat pääosin (eläviä) kuolleita, "tavallinen" ihminen voi olla joukosta erottuva kummajainen. Tämä tarjoaa tietysti pelaajalle aivan uudenlaisen näkökulman maailmaan.

Kauhuun kuuluvat usein Mary Douglasin (2000) terminologialla raja-alueiden epäpuhtaat yhdistelmät, esimerkiksi elävä kuollut (kuten vampyyri) tai ihmiseläin (kuten ihmissusi).

Elokuvatutkija Jukka Sihvonen näkeekin kauhun nimenomaan kertomuksena rajatiloista. Sihvosen mielestä vain nuoriso voi täysin ymmärtää kauhuelokuvaa, koska nuoret itse kokevat rajatilassa olemista. (Sihvonen 1989, 86-88.) Tämä voi olla totta, mutta tuntuu kuitenkin, että kauhukulttuuri ehkä vetoaa nuoriin myös tarjoamalla erilaisia, "kapinallisia" malleja tylsän arkipäiväisyyden sijaan. Sihvonen toteaa kuitenkin, että ainakin kaupallisten kanavien kautta levitetty kauhuelokuva loppujen lopuksi puolustaa tiukkoja perinteisiä ja moralistisia arvoja. (Sihvonen 1989, 90.) Ilkka Mäyrä puolestaan esittää, että kauhuharrastus voisi olla osana sellaisen identiteetin ja yhteisön rakentamista, joille ominaisia piirteitä ovat sisäpiirin musta huumori ja ahdasmielisyyden pilkkaaminen. (Mäyrä 1996, 179.) Esimerkkinä tämän tyyppisestä alakulttuurista voisi toimia Vampire-liveroolipeliryhmä.

Muita pelimaailmoja

Neljäs roolipeliryhmä voisi olla nimeltään muut pelit tai sekalaiset pelit, sillä roolipelejä voi pelata ja pelataan oikeastaan millaisessa maailmassa tahansa. Paljon pelataan villin lännen pelejä ja agenttiseikkailuja. Japanilaisen piirroselokuvan, animen, suosion myötä on myös roolipeleihin tullut animehenkisiä pelejä. Monet televisiosarjat, kuten *Hercules* ja *Xena*, ovat innoittaneet myös roolipelien tuottajia. Myös monenlaiset parodiapelit ovat suosittuja. Roolipeli voi sijoittua oikeastaan aivan minkälaiseen maailmaan tahansa, kunhan siinä on joitakin pelaajille ja pelinjohtajalle tuttuja piirteitä, niin että he pystyvät jakamaan mielikuvan seikkailuympäristöstään. Kirjat ja elokuvat luovat hyvän pohjan tällaiselle yhteiselle mielikuvitusmaailmalle. Monet roolipelit pohjautuvat aivan suoraan johonkin tiettyyn kirjaan, TV-sarjaan tai elokuvaan. Kirjallisuuden ja/tai elokuvan vaikutteita löytyykin hyvin monesta pelistä. (Esim. Leppälahti 2001.)

²⁰ [ihmispalvelija, joka on riippuvainen vampyyriverestä ja on täydellisen uskollinen isännälleen.](#)

Seikkailu

Roolipelaamisen viehäytys taitaa perustua siihen, että saa elää monia muita elämiä, tämän oman pitkän ja tylsän rinnalla... voi kokeilla miten joku toinen asia olisi saattanut tapahtua. (Mies, 16)

Roolipelin avulla voi elää monta elämää, kokea monta maailmaa, elää, kuolla, rakastaa, seikkaila, sairastua ja olla sankari niin monella ja mielikuvituksellisella tavalla, etteivät ne mahtuisi kenkään elämään. (Mies, 22)

Jo päiväkodissa lapset (pojat) leikkivät "hyväläisiä ja pahalaisia", joiden taustalla on piirretty televisiosarja, kuten Power rangers tai Prätkähiiret. Lapset ottavat sankarien roolit. Usein joku suostuu vapaaehtoisesti vastustajaksi, mutta vastustaja voi olla myös näkymätön. Leikkiin kuuluu, että paha on välillä hetkittäin voitolla, mutta sankarit selviävät aina viime hetkellä. Koko leikki loppuu yleensä suureen taisteluun, jossa paha on vähällä tuhota hyvät, mutta nämä pääsevät kuitenkin lopulta voittajiksi. Leikki ei toista TV-sarjan juonta, vaikka sen kohtaukset muistuttavat sarjan tapahtumia. Yksi pojista johtaa leikkiä antaen toisille ohjeita tapahtumien kulusta. Kaikki osallistujat kuitenkin tuntevat ohjelman juonen perusrakenteen, mikä muodostaa leikille pohjan. Joskus tällaiseen leikkiin voidaan myös yhdistää sankareita eri sarjoista. Tytöt ovat harvoin mukana näissä leikeissä, ja yleensä he mukana ollessaan esittävät sivuroolia. Vaikka leikkiin kuuluu taistelukohtauksia, se ei ole väkivaltaa väkivallan vuoksi, vaan leikkijät kuvaavat leikkiä nimenomaan hyvän ja pahan taisteluksi. (Kalliala 1999, 128-137)

Halu kokea seikkailuja säilyy vielä päiväkotikäytön jälkeenkin. Esimerkiksi antropologi, joka lähtee kaukaiselle etelämeren saarelle tutkimaan aivan vierasta kulttuuria, voidaan nähdä eräänlaisena seikkailijana, joka haluaa kokea melko turvallisesti suunniteltuja ja hallittuja seikkailuja. Arja Kuula toistaa Pollnerin & Emersonin (1988)²¹ ajatukseen etnografeista,

²¹ [Kuula on löytänyt tämän toteamuksen Melvin Pollnerin ja Robert M. Emersonin artikkelista The Dynamics of Inclusion and Distance in Fieldwork Relations. Artikkelin on julkaistu teoksessa Emerson, Robert \(ed.\):](#)

jotka "mahdollistavat itselleen *kontrolloidun seikkailun* eli mahdollisuuden jännittäviin, vaarallisiin ja mielenkiintoisiin tapahtumiin, joissa osallistumisen aika, laajuus ja hinta on kuitenkin tutkijan kontrolloitavissa" (Kuula 1999, 224). Muutkin voivat kokea turvallisia seikkailuja katsellessaan jännittäviä tapahtumia elokuvissa tai teatterissa tai lukemalla seikkailusta kirjoista tai sarjakuvista. Elokuvien ja kirjojen tapahtumien seuraaminen voi olla jännittävää, mutta vielä jännittävämpää on päästä itse seikkailuun mukaan ja vaikuttamaan tapahtumien kulkuun. Roolipelissä seikkailu syntyy vasta pelin aikana ja se on joka kerralla erilainen. Samoistakin lähtökohdista alkanut peli voi toisella pelikerralla johtaa aivan toisenlaisiin tapahtumiin ja lopputuloksiin. Roolipelin tunnelma, vastaajan sanoin *Sense of Wonder, siellä olemisen tunne* (mies, 25) syntyy pelaajien ja pelinjohtajan yhteistyönä pelin aikana. Vaikka roolipelissä kaikki mukana olijat osallistuvat seikkailun muodostumiseen, usein juuri pelinjohtaja saa toisen maailman elämään. Roolipelin maailma on olemassa pelin alkaessa, mutta seikkailun edetessä myös pelihahmojen ympäristö ja ihmissuhteet muotoutuvat yksityiskohtaisemmiksi. Varsinkin kampanjapeleissä, joissa samat pelihahmot seikkailevat samassa ympäristössä pitkään, tulevat pelinsisäiset paikat, tapahtumat ja toiset hahmot pelaajille tutuiksi. Peli saa uudenlaista sisältöä, kun pelaajat tuntevat paikkoja, jossa pelihahmo on käynyt ennenkin ja kuulevat laulettavan uroteoista, joissa heidän omat hahmonsensa ovat olleet mukana.

Gary Alan Fine on analysoinut vanhaisten roolipeliseikkailujen sisältöä. Hän toteaa amerikkalaisen yhteiskunnan perusajatuksen rajoittamattomasta hyvästä kuvastuvan myös roolipelin seikkailussa, jossa aarteita löytyy kaikille. Jos joku on jo löytänyt ja vienyt luolan aarteen kun uudet seikkailijat saapuvat paikalle, pelinjohtaja järjestää pelihahmoille nurkkaan unohtuneen aarrekirstun tai huomaamatta jääneen aarrekomeron. (Fine 1983, 76-

77.) Tämähän on aivan päinvastainen ajatus kuin suomalaisessa kansanuskomuksessa, jossa onnen kokonaisuus on vakio ja yhden hyvä nähdään aina olevan poissa joltain toiselta. Roolipelin pelihahmot tekevät paljon tekoja, joita ei todellakaan voi sanoa suorastaan hyviksi, vaikka päämäärä ehkä olisikin jalo. Finen mukaan peliin kuuluu kuitenkin ajatus siitä, että yritteliäisyys ansaitsee palkinnon. Vaikka osa saavutuksista voi olla noppaonnen tulosta, pelihahmo on kuitenkin tehnyt työtä aarteiden eteen ja näin ollen ansaitsee voittaa sen omakseen. (emt., 78.) Näitä ajatuksia toistetaan monissa amerikkalaisvalmisteisissa roolipeli-ohjekirjoissa, mutta kaikki ohjekirjojen piirteet eivät siirry yleisesti peleihin.

Seikkailu ja seikkailuympäristö kuuluvat olennaisena osana roolipeliin. Ne muodostavat sen pelimaailman, jonka pelaajat mielikuvituksensa avulla rakentavat. Pelaajille on tärkeää, että pelissä tapahtuu sellaisia asioita, jotka eivät kuulu arkielämään, ja pelaaja voi pelihahmonsa välityksellä toimia toisin kuin hän toimisi tavallisessa ympäristössään.

Jääkö rooli päälle?

Roolipeliin kuuluu olennaisena osana oman minuuden syrjäyttäminen pelin ajaksi ja sen korvaaminen roolihahmon olemuksella. Pelimaailmassa ei seikkaile pelaaja, vaan seikkailijana on pelihahmo, joka tosin fyysisesti (ja psyykkisestikin) on yhtä pelaajan kanssa. Yksi roolipeleihin liittyvä käsitys on se, että pelaaja helposti samastuu hahmoonsa liikaa, niin ettei hän enää erota, mikä on hänen hahmoaan ja mikä häntä itseään. Tämä on vaara pelaajan omalle mielenterveydelle, joskus jopa muille ihmisille. Mielikuvat pelistä saatananpalvontana nähdään pelaajien keskuudessa lähinnä huvittavina (ks. kpl Pelaajat ja ulkopuoliset), mutta roolin päälle jäämisen mahdollisuutta voidaan pohtia vakavammin.

Näyttelijälle rooliin kiinni jääminen ei ole uutta, *on vain normaalia, että rooli vie joskus mennessään. Varsinkin harjoitusvaiheessa se pyörii alitajunnassa, tulee uniin, herättää aamuyöstä.* (Harjula et al. 2001, 72 ja 75.) Joskus myös roolipelikokemus voi olla tavattoman intensiivinen ja vahvasti pelaajan tunteisiin vetoava.

pelaaminen kesti kaikkiaan ehkä puoli tuntia, mutta oli intensiivisimpiä, tunnelataukseltaan voimakkainpia hetkiä, mitä minulla on peleissä ollut: Hävitty taistelu, menetetyt ystävät, pieni lapsi, avunpyyntö, häpeällinen pakeneminen taistelusta... (Nainen, 26.)

Erityisen voimakkaasti pelaajan tunteisiin vetoavan pelin tunnelma tai tapahtumat voivat joskus jäädä pyörimään mielessä tai tulla uniin. Nimenomaan naispuolisten vastaajien joukossa oli muutama, joka kertoi joskus näin käyneen. Tällöin pelin tapahtumista tai pelihahmosta irti pääseminen voi vaatia aikaa, ajattelemista tai tietoista irrottautumista esimerkiksi liikunnan avulla. Kysymyksessä on tällöin kuitenkin jokin aivan erityinen pelitilanne, joka on tuottanut pelaajalle tavallisen pelin ylittävän tunnekokemuksen.

Vaikka pelaaja eläytyy hahmoonsa pelin ajan, hänen on yleensä melko helppo irrota hahmostaan pelin loputtua. *Varsinkin livepelihahmot ovat kertakäyttötavaraa, jotka elävät vain sen hetken, jonka peli kestää* (nainen, 25). *Ne, joille pelaaminen on elämäntapa, pelaavat muutenkin niin monia eri hahmoja, että irrottautuminen senhetkisestä hahmosta pelin jälkeen on suorastaan välttämätöntä* (nainen, 21). Roolipeli tarjoaa pelaajalle nimenomaan mahdollisuuden irrota arkielämästä. Jos pelihahmoa kuljettaisi tietoisesti mukanaan arjessa, se häivyttäisi rajaa myös fantasian mahdollisuuksien suuntaan. Ihanteena voisi pitää, ettei *pelimaailmaa/kuviteltua todellisuutta tarvitsisi sotkea millään tavalla omaan arkielämäänsä. Minusta sellainen enemmänkin veisi pois pelimaailman viehätystä.* (Mies, 25.)

Yleisesti ollaan sitä mieltä, että roolipelit itsessään eivät aiheuta sekoamista. Terve ihminen pystyy tekemään eron pelin ja todellisuuden välille samalla tavalla kuin hän pystyy erottamaan kirjan tai elokuvan tapahtumat todellisuudesta. Vastaajat ovat pääosin yhtä mieltä siitä, että vaikka roolin päälle jäämistä joskus harvoin tapahtuisikin, kysymyksessä olisi tilanne, jossa henkilön ongelmat olivat olemassa jo aikaisemmin.

Jollakin tasolla pelihahmo voi säilyä mukana pelaajan tavallisessa elämässä vaikka pelaaja hyvin selvästi erottaa pelitapahtumat arjesta. *Arkielämässä tulee useinkin mietittyä (enimmäkseen vitsimielessä), miten tietty hahmo suhtautuisi johonkin tilanteeseen.* (Mies, 20.)
Vaikka pelihahmo ei olisi juuri mielessä pelin ulkopuolella, *jos sattuu jotain mikä sopisi kuin nakutettu jonkun hahmon toimintamalleihin tai maailmankuvaan niin sen kyllä huomaa.* (Mies, 25.) Pelifantasia voi myös toimia vertauskohteena muun fantasian totuudellisuuteen: *Katsoessani elokuvia tulee kyllä usein mieleen, että minun pelissäni tuo ei olisi kyllä toiminut - eikä olisi kyllä tosielämässäkään.* (Mies, 23.)

Vaikka pidetään tärkeänä, että pelaaja pystyy irrottautumaan pelihahmostaan pelin jälkeen, se ei tarkoita, että peli pitäisi unohtaa heti, kun se on pelattu. Pelin tunnelma ja pelihahmon olemus voivat säilyä elävinä pelaajan mielessä vielä pelin loputtuakin, ja kiinnostavia tai erikoisia pelitapahtumia kerrataan joskus huvituksena. Pelin muisteleminen myöhemmin kertoo, että peli oli hyvä, siinä oli jotain sen arvoista, että sitä kannattaa muistaa myöhemminkin.

David Novitz (1987) on sitä mieltä, että fiktiosta voi oppia monenlaisia taitoja. Puhtaasti fiktiivisistä tapahtumista on mahdollista oppia strategisia taitoja hankalasta tilanteesta selviytymiseksi ja intellektuaalisia strategioita, jotka mahdollistavat erilaisien ongelmien

monipuolisemman tarkastelun. (Novitz 1987, 188-189.) Tällaisen omaksumisen ajatus tuli esille myös joissakin vastauksissa.

Peleissä on kehittynyt tietynlainen ajattelutapa hätätilanteisiin. Eli jos sattuu jotain, esim. auto-onnettomuus tai muu haveri, on ehkä hiukan paremmat valmiudet toimia ja hälyttää apua. Itse asiassa näin on tainnut kerran käydäkin. (Mies, 28.)

Pelaaja voi käyttää pelihahmoa hyväkseen tosielämässä myös aivan tietoisesti, kuten eräs vastaaja kertoo:

Olen koko ikäni vihannut puheiden pitämistä, mutta joskus joutuessani hahmossa puhumaan isommalle ihmisjoukkoille, olen onnistunut tässä paljon paremmin. Kun minun piti pitää puhe ihan reaali maailmassa, psyykkasin itseäni häikäilemättömän itsevarmaan hahmoon jota olin juuri kaksi päivää aikaisemmin pelannut, ja puhe meni hyvin. (Mies, 21.)

Novitz on myös sitä mieltä, että fiktio antaa käsitteellisiä ja kognitiivisia taitoja, jotka mahdollistavat uudenlaiset ajattelu- ja havainnointitavat (Novitz 1987, 189).

Joskus huomattessani jotakuta kohdeltavan kaltoin olen huomannut ajattelevani: "Minun hahmoni ei kyllä tuollaista sietäisi. Hän antaisi tuolle öykkäriille turpiin niin että varmaan tuntuisi..." Onneksi olen sentään muutaman kerran saanut itseni menemään kiusattavan avuksi. Mielestäni tällaisesta on vain hyötyä. (Mies, 16.)

Novitz esittää, että yksi fiktion merkityksestä on se että se tuottaa uskomuksia siitä, millaista tuntuisi olla jossakin (hankalassa) tilanteessa. Novitz nimittää näitä uskomuksia empaattiseksi tiedoksi. Tämä on sellaista tietoa, jota ei voi täysin esittää ja välittää parhaimminkaan kielellisin kuvauksin, vaan joka on omalla tavallaan kokemuksellista, vaikka kokemus olisikin fiktiivinen. (Novitz 1987, 189-190.) Tästä esimerkkinä on eräs kokemus pelistä, jonka maailmassa vallitsi sotatila. Pelaaja tuntee pelin vaikuttaneen häneen niin voimakkaasti, että hän tunsikin pelissä kokeneensa omakohtaisesti sodan kauheuden, vaikka hän tiesikin koko ajan, että kysymyksessä oli ”vain” peli.

*Jo ennen peliä olin - opitusti - sitä mieltä, että sodat ovat kamala asia. [Pelin] jälkeen vasta oikeasti, kunnolla ja *omakohtaisesti* ymmärsin, miksi. On eri asia itse kokea sodan kauhut kuin kuulla muiden kertomuksia - vaikka ne kokemukset*

sitten tulisivatkin pelin kautta eivätkä ihan oikeasti (mistä olen kyllä oikeastaan kiitollinen, pelistä pääsee pois).[---] [Peli] opetti minulle jotakin tärkeää. (Nainen, 26.)

Fiktiivisten tapahtumien kokeminen voi johtaa arvojen tarkasteluun ja punnitsemiseen ja jopa niiden muuttamiseen. "Fiktio joskus tekee meille mahdolliseksi järjestää tai muotoilla maailmaamme uudelleen", kirjoittaa David Novitz. (Novitz 1987, 200-202.)

David Novitz on pohtinut, miten on mahdollista, että kuvitellut tapahtumat voisivat auttaa ymmärtämään todellista maailmaa. Hän toteaa, että fiktiiviset tapahtumat, kuten kirjassa, elokuvassa tai roolipelissä, sisältävät mielikuvituksen luoman aineksen lisäksi myös todellisia tietoja olemassa olevasta maailmasta. Fiktion avulla lukija, katsoja tai roolipelaaja voi saada uskomuksia todellisesta maailmasta ja sen tapahtumista. Kaikki näistä uskomuksista eivät tietenkään ole tosia. (Novitz 1987, 188.) Jotta fiktio vaikuttaisi tällä tavalla kokijaansa, tällä on oltava tietoisuus siitä, että fiktiivisessä maailmassa on jotakin samankaltaista kuin aktuaalisessa maailmassa ja hänen on jollakin tasolla ymmärrettävä näitä samankaltaisuuksia (emt., 191). Tällä perusteella olisinkin valmis uskomaan, että roolipelin jotkut osat vaikuttavat pelaajaan enemmän kuin toiset. Kun roolipeliharrastaja valitsee pelihahmokseen vampyyrin, joka sumeilematta tappaa jokaisen, josta hänelle ei ole hyötyä, pelaaja tietää pelihahmonsa toimivan aivan toisenlaisessa maailmassa kuin missä hän itse elää, eikä hän muuta omia arkielämän toimintamallejaan pelihahmon mukaisiksi. Toisaalta saman pelihahmon joutuessa selvittämään itsensä pulasta puhumalla, pelaaja voi oppia pelihahmon kokemuksesta, sillä tällainen toiminta kuuluu myös hänen oman maailmansa. Siis kuvitteellisen olennon, roolipelin pelihahmon, kokemukset eivät aina jää pelinsisäisiksi tapahtumiksi, vaan ne voivat rikastaa myös roolipeliharrastajan kokemusmaailmaa ja vaikuttaa hänen mielipiteisiinsä ja käsityksiinsä. Ympyrä sulkeutuu.

VI. Roolipelin kerroksia

Roolipelaaminen on uudenlainen tapa käyttää ja sekoittaa fiktiivistä ainesta, faktaa ja mielikuvitusta, ja sellaisena kiinnostuin siitä alun perin. Jatkaessani aiheesta pro gradu – työn jälkeen mielessäni olivat erityisesti erilaiset minuuden teemat, jotka tuntuivat roolipeliharrastuksen keskeisiltä osilta. Lähdin liikkeelle ajatuksesta, että roolipelaamista voisi kuvata, selittää ja ymmärtää sen sisältämien ja siihen kuuluvien roolinvaihtojen avulla. Työni aineistona olen käyttänyt teemakirjoituksia, joista olen lähiluvun avulla nostanut esille erilaisia roolipelaajan minuuteen liittyviä teemoja. Koska tarkoitukseni on jatkaa roolipeliaiheeseen parissa myös väitöskirjatutkimusta, tämän työn tarkoituksena on ollut roolipelaamisen kuvaamisen lisäksi myös selvittää mahdollisten hedelmällisten tutkimuslinjojen löytämistä väitöskirjaa varten.

Olen käyttänyt tämän työn rakenteellisena viitekehysenä Erving Goffmanin analyyseja sosiaalisten roolien käytöstä (Goffman 1971 ja 1976) pääosin siinä muodossa, jonka Gary Alan Fine on sovittanut roolipelaamiseen pöytäroolipelaamista käsittelevässä tutkimuksessaan (Fine 1983, 181-204). Tämän mallin mukaan jaan roolipeliharrastajan minuuden (identiteetin) kolmeen tasoon, henkilön, pelaajan ja pelihahmon tasoon, joiden kautta tarkastelen roolipeliharrastusta. Vaikka olen kuvannut roolipelaajaa erikseen henkilön, pelaajan ja pelihahmon tasolla, todellisuudessa nämä tasot eivät ole näin selvästi eriytyneet toisistaan. Lisäksi eri tasot vaikuttavat jatkuvasti toisiinsa ja sekoittuvat keskenään.

Olemisen tasot

Roolipeliharrastus voidaan aloittaa jo alle kymmenvuotiaana eikä varsinaista yläikärajaa

pelaamiselle ole. Suuri osa pelaajista sijoittuu iältään 15 - 25 vuoden välille.

Pöytäpeliharrastajista enemmistö on miespuolisia, livepelaamisessa on mukana naisia ainakin yhtä paljon kuin miehiä. Suuri osa roolipeliharrastajista, kuten vastaavan ikäisistä muutenkin, opiskelee jossain oppilaitoksessa. Roolipelaajilla on myös monenlaisia muita harrastuksia, joista osa liittyy kiinteästi roolipelien pelaamiseen, osa on täysin erilaisia. Osa vastaajista korosti roolipeliharrastuksen erikoislaatua joko vakuuttamalla olevansa pelaamisesta huolimatta ihan tavallinen ihminen, tai kuvaamalla roolipelaamista hurahaneitten hommaksiksi. Osa perusteli harrastustaan vielä kertomalla niistä konkreettisista hyödyistä, joita pelaaminen on tuottanut, kuten englanninkielen taidon tai sosiaalisten kykyjen paranemisesta.

Vaikka roolipeliharrastaja on tietysti yksilö myös pelaajan tasolla ja saa yksilöllisiä kokemuksia myös roolipelaajana, näen kuitenkin pelaajan tason nimenomaan kollektiivisena tasona, jolle ovat ominaisia yhteiset (jaetut) roolipeliharrastukseen liittyvät kokemukset, käsitykset ja mielikuvat. Omaan ryhmään samastuminen tapahtuu sekä kokemuksen että kielen tasolla, ja pelaajilla onkin käytössään paljon omaa sanastoa, joka perustuu toisaalta harrastuksen tuntemiseen, toisaalta monien pelien englanninkielisiin sääntöihin. Kielenkäyttö on paljolti humoristista, ja yhteinen huumori onkin eräs roolipeliharrastajia yhdistävä tekijä. Vitsit ja sanonnat liittyvät usein johonkin peliin tai pelaamiseen yleensä ja vaativat taustatietoja tullakseen ymmärretyiksi.

Pelihahmo on roolipelin päähenkilö, joka voidaan luoda monella eri tavalla. Usein pelihahmoilla on joitakin numeerisesti mitattavia kykyjä, joita käytetään pelimekaniikassa, mutta tämä ei ole välttämätöntä. Pelaaja eläytyy pelihahmoonsa usein syvemmin kuin kirjan tai elokuvan päähenkilöön, koska hän ei ole vain tapahtumien kiinnostunut seuraaja, vaan todella muuttuu pelihahmoksi. Vaikka pelin aikana oikeastaan vain pelihahmo on

olemassa, hahmoon eläytymisen intensiteetti vaihtelee jatkuvasti pelin kuluessa.

Arkimaailman mittapuilla arvioiden roolipelin pelihahmo tuntuisi yleensä olevan varsin irrallinen ja sitoutumaton olento, joka liikkuu tavallisten normien rajoilla tai ulkopuolella.

Pelihahmo ja sen pelaaja ovat kaksi eri olentoa, mutta pelihahmossa on kuitenkin usein myös pelaajan luonteenpiirteitä, sillä hahmoa on helpompi pelata, jos siinä on jotakin samaa kuin itsessä. Roolipelissä on yleistä, mahdollista ja hyväksyttyä pelata kumpaa sukupuolta tahansa, mutta melko yleisesti pelaajat, varsinkin naispuoliset, valitsevat pelattavakseen mieluummin omaa sukupuoltaan olevan pelihahmon.

Kussakin tasossa on omia erityispiirteitään, mutta ne kaikki vaikuttavat jatkuvasti myös toinen toisiinsa. Henkilön ja pelaajan tasot ovat aina tavallaan läsnä pelihahmossa, sillä pelihahmo ei pysty kokonaan sulkemaan pois tietoja ympäröivästä maailmasta ja pelikontekstista. Toisaalta pelihahmon toiminta antaa yksilölle henkilökohtaisia kokemuksia ja elämyksiä tietyissä tilanteissa olemisesta, vaikka tämä oleminen onkin kuvitteellista.

Roolipeleliharrastuksen rakenne

Tämän tutkimuksen edistyessä minulle on vahvistunut ajatus, että roolipelaaminen on jotakin sellaista, mitä ei ole aikaisemmin ollut olemassa ja mitä ei voi täysin palauttaa mihinkään muuhun toimintaan. Roolipelissä, varsinkin pöytäpelimuodossa, on selvästi mukana pelaamisen aspekti, kun taas livepelaaminen voi muistuttaa enemmän leikkimistä tai improvisoitua näyttelemistä. Roolipelaamisessa on mukana myös kerronta, ja pelin juoni voidaan haluttaessa esittää polveilevana tarinana, mutta kerronnan ja tarinallisuuden tarkastelu ei myöskään pelkästään riitä kuvaamaan roolipeliä. Kaiken kaikkiaan roolipeli voidaan nähdä lähes karnevaalin tapaisena kokonaisuutena, jossa yhdessä irrottaudutaan tavallisesta arkisesta olosta ja siirrytään vähäksi aikaa toiseen maailmaan, jossa

vallitsevat aivan toisenlaiset säännöt.

Näen roolipeliharrastuksen koostuvan neljästä keskeisestä osa-alueesta, jotka ovat roolin vaihtaminen, pelimaailma, vuorovaikutus ja pelin sosiaalinen aspekti. Roolin vaihtaminen kuuluu aina roolipelaamiseen. Teoriassa roolipelin sisällä ei ole olemassa muita olentoja kuin pelihahmoja, vaikka käytännössä faktuaalisen maailman olento, pelaaja, on jossain määrin aina läsnä. Pelihahmo poikkeaa yleensä aina pelaajan omasta tavallisesta minästä. Kysymyksessä on kuvitteellinen henkilö, jolla voi olla malleja tai esikuvia todellisuudessa tai fiktiossa, mutta joka on kuitenkin luotu peliä varten ja joka on olemassa pelkästään pelissä.

Toinen olennainen tekijä on pelimaailma, jolla tarkoitan koko sitä mielikuvituksen kudelmaa, johon kuuluvat seikkailuympäristön kaikkien piirteiden lisäksi muut hahmot tavoitteineen, luonnonlait, mahdollisuudet ja rajoitukset. Roolipelien määritelmään ei voi suorastaan lisätä, että peli sijoittuisi joihinkin määrätynlaisiin maailmoihin, sillä roolipeliseikkailut voivat tapahtua erittäin monenlaisissa ympäristöissä. Kuitenkin roolipeliin kuuluu myös kunkin pelin oma maailma, jossa vallitsevat pelimaailman omat lait, ja joka on aina jossakin määrin fiktiivinen huolimatta siitä, että sillä voi olla paljonkin yhtymäkohtia faktuaaliseen maailmaan.

Kolmanneksi roolipeliin kuuluu vuorovaikutus. Pelaajat, joista joku toimii pelinjohtajana, rakentavat peliä yhdessä, ja tämä vuorovaikutus yhdistää arkielämän todellisuuden ja pelin fantasian. Vuorovaikutus ei ole roolipelissä pelkästään keino saada aikaan yhteinen seikkailu, vaan se on roolipelaamisen keskeinen toimintatapa, osa pelin rakennetta. Roolipelin vuorovaikutusta säätelevät roolipelin sovitut ja lausumattomat säännöt.

Neljäs osa roolipelaamisesta on sen sosiaalinen aspekti. Roolipelaaminen voi olla harrastajilleen satunnaisista ajankulua, mutta usein se on suoranaista elämäntapaa, joka kietoutuu lähes kaikille elämänalueille. Roolipelaamisesta voi hyvin pitää alakulttuurina, johon kuuluvat kommunikaatioverkot, ryhmään samastuminen ja se, että ulkopuoliset erottavat pelaajat erityisesti ryhmäkseen (Fine 1983, 26 ja 38). Monelle roolipelaamisen harrastajalle pelaamisessa on keskeistä hyvät ystävät ja yhdessä tekeminen, mutta roolipeliharrastus yhdistää myös niitä pelaajia, jotka eivät tunne toisiaan ennestään tai henkilökohtaisesti.

Alakulttuuriteorian mukaisesti ulkopuoliset erottavat roolipelaajat omaksi ryhmäkseen. Pelaajat itse arvelevat, että ulkopuoliset suhtautuvat roolipeleihin joko myönteisen kiinnostuneesti tai hyvin ennakkoluuloisesti valmiina uskomaan mitä tahansa mahdolliseksi. Ennakkoluuloja värittävät erityisesti Yhdysvalloista lähtöisin olevat roolipelivastaiset tarinat, joissa roolipelaaminen liitetään sekoamiseen ja itsemurhiin sekä okkultismiin ja saatananpalvontaan. Roolipelaajien keskuudessa viitsillä käsityksillä roolipelaamisen ja saatananpalvonnan yhteyksistä, mutta jotkut pelaajat voivat myös korostaa tämännäköistä massasta erottautumista erityisesti goottilaistyyllisellä pukeutumisellaan.

Vaikka roolipeliharrastajat samastuvat yhteen suureen roolipelaajien ryhmään, tämä ryhmä ei ole homogeeninen, vaan sen sisällä on paljon enemmän tai vähemmän liukuvia osaryhmiä, jotka perustuvat harrastuksen keskittymiseen pöytäpelaamiseen, larppaamiseen, fantasia-, scifi- tai vampyyripeleihin tai omaan tapaan roolipelata.

Lähteet ja aineistot:

Lomakekysely, 23 vastaajaa. Kirjoittajan hallussa.
Teemakirjoitukset, 38 vastaajaa. Kirjoittajan hallussa.

Ahokas, Marja 1998: Tunnettyö. Teoksessa Sosiaalinen vuorovaikutus. Toim. Anja Riitta Lahikainen ja Anna-Maija Pietilä-Backman. Otava, Helsinki, 120-133.

Airaksinen, Timo 1999: Minuuden rakentajat. Filosofinen kirja ihmisestä. Otava, Helsinki.

Alho, Olli 1988: Hulluuden puolustus ja muita kirjoituksia naurun historiasta. WSOY, Porvoo, Helsinki, Juva.

Aphonen, Pirkkoliisa 2001: Kulttuurin pesäpaikka. Yhteiskunnallisia lähestymistapoja kulttuuriteoriaan. WSOY, Helsinki.

Apo, Satu 1995: Naisen väki. Tutkimuksia suomalaisesta kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta. Hanki ja jää, Helsinki.

Aro, Laura 1996: Minä kylässä. Identiteetikertomus haastattelututkimuksen folklorena. SKS, Helsinki.

Aro, Laura 1999: Identiteetti ja perinne. Teoksessa Kulttuurin muuttuvat kasvot. Johdatusta etnologiatieteisiin, toim. Bo Lönnqvist, Elina Kiuru ja Eeva Uusitalo. SKS, Helsinki, 177-187.

de Beauvoir, Simone 1981: Toinen sukupuoli. Kirjayhtymä, Helsinki.

Bergson, Henri 2000, Nauru. Tutkimus komiikan merkityksestä. Helsinki: Loki-kirjat.

Blackmon, Wayne D. 1994: Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. American Journal of Psychotherapy, 48 (4) 624-632. <http://www.rpgstudies.net/blackmon/dungeons.html> (25.4.2001)

Brunvand, Jan Harold 1984: The Chocking Doberman and Other "New" Urban Legends. W.W.Norton & Company, New York, London.

Carroll, Noël 1990: The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart. Columbia University Press, New York and London.

Cohen, Ted 1993: Vitsi. Teoksessa Kauneudesta kauhuun. Kirjoituksia taidefilosofiasta. Toim. Arto Haapala ja Markus Lammenranta. Gaudeamus, Helsinki, 219-240.

Dark Dungeons. By J. T. C. <http://www.rpg.net/252/quellen/darkdungeons/ddtext.html> (4.3.2001)

DnDArchivesTSR. The History of TSR. Wizards of the Coast, Inc. http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp (7.3.2001)

- DnDArchivesFAQ. Wizards of the Coast, Inc.
http://wizards.com/dnd/DnDArchives_FAQ.asp (13.3.2001)
- Dogma 99. Dogme 99 - et program for laivens frigjøring.
http://fate.laiv.org/dogme99/en/dogma99_en.html (19.3.2001)
- Douglas**, Mary 2000: Puhtaus ja vaara. Ritualistisen rajanvedon analyysi. Vastapaino, Tampere.
- Douse**, Neil A. & **McManus**, Ian Chris 1993: The Personality of Fantasy Game Player. *British Journal of Psychology* (1993), 84 (4), 505-509.
<http://www.rpg.net/252/quellen/mcmanus/> (28.2.2001)
- Eco**, Umberto 1985: Matka arkipäivän epätodellisuuteen. WSOY, Porvoo, Helsinki, Juva.
- Ekrem** Carola 1997: "Vi leder en blindbock till kungens bord." Lekar från svenskfinland. Svenska litteratursällskapet i Finland, Helsingfors.
- Eronen**, Riitta 2002: "Tarja livenä". *Hiidenkivi* 2/2002, 46.
- Fannon**, Sean Patrik 1999: The Fantasy Roleplaying Gamer's Bible. 2nd edition. Obsidian Studios.
- Fine**, Gary Alan 1982: Legendary Creatures and Small Group Culture: Medieval Lore in a Contemporary Role-Playing Game. *Keystone Folklore* 1982 no 1, 11-27.
- Fine**, Gary Alan 1983: Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds. The University of Chicago Press, Chicago and London.
- Fine**, Gary Alan 1989: Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds. *Sociology of Sport Journal* 6 (4), 319-334.
http://www.rollenspielenstudien.de/fine/mobilizing_fun.html (25.4.2001)
- Fornäs**, Johan 1998: Kulttuuriteoria. Myöhäismodemin ulottuvuuksia. Vastapaino, Tampere.
- Fornäs**, Johan 1999: Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä. Vastapaino, Tampere, 29-50.
- Freud**, Sigmund 1983: Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan. Love Kirjat, Helsinki.
- Goffman**, Erving 1971: Arkielämän roolit. WSOY, Helsinki, Porvoo.
- Goffman**, Erving 1976: Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience. Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts).
- Griider**, Sylvia 1984: The Razor Blades in the Apples Syndrome. Teoksessa Perspectives on Contemporary Legend, toim. Paul Smith. University of Sheffield, The Centre for English Cultural Tradition and Language, 128-139.

Grönfors, Martti 1982: Kvalitatiiviset kenttätömenetelmät. WSOY, Porvoo, Helsinki, Juva.

Hakkarainen, Henri ja **Stenros**, Jaakko 2002: The Meilahti School. Thoughts on Role-Playing. Moniste.

Hall, Stuart 1999: Identiteetti. Vastapaino, Tampere.

Harjula, Kristiina ja **Kakkinen**, Ari 2001: Liisa Roine: Se on se näyttämö! *Anna* 7/2001, sivut 70-72, 75.

Heino, Jaana 2000: Irislahtelaisen koulukunnan julistus.
<http://www.cs.helsinki.fi/u/jantikai/tekstit/manifesti.html> (19.3.2001)

Heinonen, Risto 2001: Digitaalinen minä. Silta/Edita, Helsinki.

Helenius, Aili 1982: Roolileikki ja lasten suhteet. Roolileikin tarkastelu lasten moraalisen kehityksen ja kasvatuksen kannalta. Jyväskylän yliopiston psykologian laitos, Jyväskylä.

Heliö, Satu 2002: Voiko peli kertoa tarinoita? Pelitutkimuksen lyhyt oppimäärä. Puheenvuoro Ropecon-roolipelitapahtumassa 28.7. 2002.

Helkama, Klaus, **Myllyniemi**, Rauni ja **Liebkind**, Karmela 1998: Johdatus sosiaalipsykologiaan. Edita, Helsinki.

Helve, Helena 1993: Nuoret humanistit, individualistit ja traditionalistit. Nuorisotutkimusseura, Helsinki.

Helve, Helena 1997: Nuorten muuttuvat arvot ja maailmankuvat. Teoksessa Arvot, maailmankuvat, sukupuoli. Toim. Helena Helve. Helsingin yliopisto, Helsinki, 140-172.

Helve, Helena 1998: Esipuhe. Teoksessa Nuorten arki ja muuttuvat rakenteet. Toim. Helena Helve. Nuorisotutkimusseura, Helsinki.

Hietala, Veijo 1992: Kulttuuri vaihtoi viihteelle? Johdatusta postmodernismiin ja populaarikulttuuriin. Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

Hirsjärvi, Sirkka ja **Hurme**, Helena 1985: Teemahaastattelu. Gaudeamus, Helsinki.

Hirsjärvi, Sirkka: **Remes**, Pirkko ja **Sajavaara**, Paula 1997: Tutki ja kirjoita. Kirjayhtymä, Helsinki.

Hoikkala, Tommi 1989: Nuorisokulttuurista kulttuuriseen nuoruuteen. Gaudeamus, Helsinki.

Hoikkala, Tommi 1998: Aikuisumisen paradoksi. Teoksessa Muutoksen sosiologia, toim. Elina Saksala. Yleisradio, 134- 141.

Honko, Lauri 1960: Varhaiskantaiset taudinselitykset ja parantamisnäytelmä. Teoksessa Jumin keko. Tutkielmia kansanrunoustieteen alalta. Toim. Jouko Hautala. SKS, Helsinki.

Honko, Lauri 1969: Rooliteorian soveltamisesta uskontotieteessä. *Sananjalka* 11, 107-123.

Honko, Lauri 1970: Status ja rooli. Teoksessa Kulttuuriantropologia. Toim. Lauri Honko ja Juha Pentikäinen. WSOY, Porvoo, Helsinki.

Honko, Lauri 1981: Šamaanin roolinotto. Uskontotieteen näkökulmia. WSOY, Porvoo, Helsinki, Juva, 182-209.

Hughes, John 1988: Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Australian National University.

http://www.rollenspielenstudien.de/hughes/therapy_is_fantasy.html (25.4.2001)

Huizinga, Johan 1984: Leikkivä ihminen. WSOY, Helsinki.

Hyvärinen, Matti 1998: Lukemisen neljä käännettä. Teoksessa Liikkuvat erot. Sukupuoli elämäkertatutkimuksessa. Toim. Matti Hyvärinen, Eeva Peltonen ja Anni Vilkkö. Vastapaino, Tampere.

James, Richard 1992: Shakkikirja. Shakin aakkoset alusta pitäen. Karisto, Hämeenlinna.

Jauss, Hans Robert 1974: Levels of Identification of Hero and Audience. *New Literary History*. Volume V: 2, Winter 1974, 283-317.

Jokinen, Kimmo 1996: Kasvaminen ja oppiminen traditioiden jälkeen. Teoksessa Näin nuoret. Näkökulmia nuoruuden kulttuureihin. Toim. Leena Suupää ja Pia Aaltojärvi. SKS, Helsinki, 23-50.

Järvinen, Aki 1999: Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä. Vastapaino, Tampere, 165-184.

Järvinen, Aki ja **Sotamaa**, Olli 2002: Pena. Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu 1. Tampereen yliopiston sähköiset julkaisut. <http://tampub.uta.fi/teos.phtml?7311>

Järvinen, Tero ja **Jahnukainen**, Markku 2001: Kuka meistä onkaan syrjäytynyt? Teoksessa Vallattomat marginaalit. Yhteisöllisyyksiä nuoruudessa ja yhteiskunnan reunoilla. Toim. Minna Suutari. Nuorisotutkimusverkosto, Helsinki, 125-151.

Kai vola-Bregenhøj, Annikki 1974: Perinteellinen ja muuttuva arvoitus. Teoksessa Folklore tänään, toim. Hannu Launonen ja Kirsti Mäkinen. SKS, Helsinki, 105-126.

Kalliala, Marjatta 1999: Enkeliprinsessa ja itsäri liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Gaudeamus, Helsinki.

Kallio, Kirsi 1999: Työyhteisö viestintäteknologian käyttäjänä. Teoksessa Uusi media ja arkielämä. Kirjoituksia uuden ajan kulttuureista. Toim. Petri Saarikoski, Jaakko Suominen ja Hannu Nieminen. Turun yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos (Viestintä), Turku.

Kangas, Sonja 1999: MUD – Verkon sosiaaliset tilat. Teoksessa Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä. Vastapaino, Tampere. 147-164.

Karttunen, Terhi 1999: Päivä paholaisena. *Keskisuomalainen* 19.12.1999, 28.

Kaskisaari, Marja 1995: Lesbokirja. Vieras, minä ja modemi. Vastapaino, Tampere.

Kathe, Peter 1986: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen. Diplomarbeit in Fachhochschule Bielefeld, Sozialwesen. <http://www.rpg.net/252/quellen/kathe> (28.2.2001)

Keränen, Marja 1996: Tieteet retoriikkana. Pelkkää retoriikkaa. Toim. Kari Palonen ja Hilikka Summa. Vastapaino, Tampere, 109-134.

Kinnunen, Aarne 1983: Kuka puhuu? Kirjallisuudentutkimuksen menetelmiä. Toim. Marja-Liisa Nevala. SKS, Helsinki.

Kivimaa, Kalle 2000: Irislahtelaisen koulukunnan kaakkoisestoolaisen tulkintasuunnan julistus. <http://killer.iki.fi/julistus.html> (19.3.2001)

Knuuttila, Seppo 1992: Kansahuumorin mieli. Kaskut maailmakuvan aineksina. SKS, Helsinki.

Knuuttila, Seppo 1994: Tyhmän kansan teoria. Näkökulmia menneestä tulevaan. SKS, Helsinki.

Knuuttila, Seppo 1999: Sankarien varjot. Kalevalan hyvät ja hävyttömät, toim. Ulla Piela, Seppo Knuuttila ja Tarja Kupiainen. SKS, Helsinki, 10-24.

Korhonen, Teppo 1996: Tervehdys ja hyvästely. Suomen antropologinen seura, Helsinki.

Koskela, Lasse ja **Rojola**, Lea 1997: Lukijan ABC-kirja. Johdatus kirjallisuuden nykyteorioihin ja kirjallisuudentutkimuksen suuntauksiin. SKS, Helsinki.

Kuula, Arja 1999: Toimintatutkimus. Kenttätyötä ja muutospyrkimyksiä. Vastapaino, Tampere.

Kuusi, Matti 1980: Kronikaateista. Kertojat ja kuulijat, toim. Pekka Laaksonen, SKS, Helsinki, 39-46.

Kytömäki, Juha 2000: Missä katsoja on fiktiota katsoessaan? Fiktio seuraamisesta silminnäkökokemuksena. Media ja me, toim. Ritva Levo-Henriksson ja Marko Ampuja. Helsingin yliopisto, Viestinnän laitos, Helsinki, 169-191.

Kätkä, Katri ja **Soini**, Tiina 1995: Monstereiden maassa. Roolipeleissä fantasia ja todellisuus kohtaavat. Julkaisematon pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopiston kasvatustieteen laitos.

Laaksonen, Mika 1991: Synkmetsän salat. Kokemuksia ja ohjeita live-roolipelaamisesta. *Magus* 8 (2/91), 19-25.

Larppaaja 2/1998. Live-roolipelilehti.

Larppaaja 1/2000. Live-roolipelilehti.

Laurila, K. S. 1918, Estetiikan peruskysymyksiä. Porvoo: WSOY.

Lehtimäki, Markku 2000: Faktuaalisen narratiivin etiikka ja poetiikka. Esimerkkinä Norman Mailerin ei-fiktiivinen romaani *The Executioner's Song*. Rajatapauksia. Toim. Mika Hallila ja Tellervo Krogerus. Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 53. SKS, Helsinki.

Leiwo, Matti & Pietikäinen Sari 1996: Kieli vuorovaikutuksen ja vallankäytön välineenä. Teoksessa Pelkkää retoriikkaa. Toim. Kari Palonen ja Hilikka Summa. Vastapaino, Tampere, 85-108.

Leppälahti, Merja 1999: Seikkailusta toiseen. Roolipelin pelaaja, pelihahmo ja maailmat. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, kulttuurien tutkimuksen laitos.

Leppälahti, Merja 2001: Kutsutaan apuun Conan, Gandalf ja Xena. Roolipelaamista kirjojen ja elokuvien maailmoissa. Tyyris Tyllerö 2/2001, 2-10.

Loponen, Mika 2000, Ääliömäisimmät WoD-klisheet. *Larppaaja* 2/2000, 12- 13.

Luukka, Minna-Riitta 2000: Sinulle on postia. *Kielikello* 1/2000, 24-28.

Lähteenmaa, Jaana 2000: Myöhäismodemi nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmisestä ja ryhmään kuulumisen ulottuvuuksista. Nuorisotutkimusseura, Helsinki.

Maamies, Sari 1996: Kielitoimiston neuvonnasta poimittua. *Kielikello* 2/1996, 31-34.

Maffesoli, Michel 1995: Maailman mieli. Yhteisöllisen tyylin muodoista. Gaudeamus, Helsinki.

Magic: The Gathering. Portal Play Guide. Wizards of the Coast. Ei painovuotta eikä -paikkaa.

Magus 8. Roolipelilehti, kesäkuu 1991.

Magus 15. Roolipelilehti, maaliskuu 1993.

Magus 44. Roolipelilehti, kesäkuu 2000.

Magus 45. Roolipelilehti, syyskuu 2000.

Marander-Eklund, Lena 2000: Berättelser om bamafödande. Form, innehåll och betydelse i kvinnors muntliga skildring av födsel. Åbo Akademis förlag, Åbo.

Mutant Chronicles 1994: Doomtrooper-ohjekirja. Target Games AB, ei painopaikkaa.

Myllö, Tuomo ja Rassa, Mia 1997: Larp kasvatuksen keinona: tutkimus live-roolipelaamisen pedagogisesta luonteesta ja live-roolipelaamisen soveltamis mahdollisuuksista

kasvatus- ja opetustyöhön. Julkaisematon pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitoksen Hämeenlinnan osasto.

Mäki-Kulmala, Airi 1994: Initiaatio ja alakulttuuri. Tampereen yliopisto, Tampere.

Mäyrä, Ilkka 1996: ”Veren kirjat” - kauhukulttuurin paradokseja. Teoksessa Sivupolkuja. Tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille, toim. Tero Norkola ja Eila Rikkinen. SKS, Helsinki, 165-184.

Mäyrä, Ilkka 1999a: Internetin kulttuurinen luonne: kaaosherroja ja verkonkutojia. Teoksessa Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä. Vastapaino, Tampere, 95- 109.

Mäyrä, Ilkka 1999b: Roolipelitutkimuksen seminaarin avauspuheenvuoro Tampereella 29.5. 1999.

Nieminen, Hannu 1999: Medioituminen ja suomalaisen viestintämaiseman muutos. Teoksessa Uusi media ja arkielämä. Kirjoituksia uuden ajan kulttuureista. Toim. Petri Saarikoski, Jaakko Suominen ja Hannu Nieminen. Turun yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos (Viestintä), Turku, 18-41.

Nilsson, Björn & **Waldemarson**, Anna-Karin 1988: Rollspel i teori och praktik. Studentlitteratur, Lund.

Nordic 2000: Pahan pauloissa. *Pelit* 2/2000, 73.

Novitz, David 1987: Fiktio ja tiedon kasvu. Teoksessa Taide ja filosofia, toim. Markus Lammenranta ja Aito Haapala. Gaudeamus, Helsinki, 187-206.

Näre, Sari 1992: Tyttöjen ja poikien sankarikäsityksiä. Kansalaiskasvatuksen Keskus ry., Helsinki.

Ottomeyer, Klaus 1977: Ökonomische Zwänge und menschliche Beziehungen. Soziales Verhalten im Kapitalismus. Rowohlt, Hamburg.

Pajatie-Härkönen, Seija 2000: Saatanalliset roolipelit ja mielenterveys. *Keskisuomalainen* 11.1.2000, 21.

Palin, Tutta 1996: Ruumis. Teoksessa Avainsanat. Kymmenen askelta feministiseen tutkimukseen. Toim. Anu Koivunen ja Marianne Liljeström. Vastapaino, Tampere.

Parviala, Hannele 1993: Cyberpunk naiselle. *Tyyris Tyllerö* 2/93, 12-16.

Pehkonen, Mika 1997: Two-channeled communication: the effect of modes of spoken text on role-playing game translation. Julkaisematon pro gradu -tutkielma, Joensuun yliopisto, Kansainvälisen viestinnän laitos.

Peltonen, Ulla-Maija 1996: Punakapinan muistot. Tutkimus työväen muistelukerronnan muotoutumisesta vuoden 1918 jälkeen. SKS, Helsinki.

Perho, Sini 2000: Skineyden äärellä. Tutkimus skinhead-alakulttuurista kiinnostuneista joensuulaisnuorista. Joensuun yliopisto, Joensuu.

Peräkylä, Anssi 2001: Erving Goffman. Sosiaalisen vuorovaikutuksen rakenteet. Teoksessa Sosiaalipsykologian suunnannäyttäjiä, toim. Vilma Hänninen, Jukka Partanen ja Oili-Helena Ylijoki. Vastapaino, Tampere, 347-364.

Pohjola, Mike 1999: The Manifest of Turku School.
<http://live.roolipeli.net/turku/school.html> (19.3.2001)

Pokémon 1999: Starter rules. Version 1. Wizards of the Coast, ei painopaikkaa.

Prauda, Kristiina 1998: Larppaaja ja parisuhde. *Larppaaja* 1/98, 4-7.

Pringle, David (toim.)1998: The Ultimate Encyclopedia of Fantasy. The definitive illustrated guide. Carlton Books, London.

Provenzo, Eugene F. jr. 1991: Video Kids. Making Sense of Nintendo. Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) and London (England).

Pulling, Pat 1993: Noidankehässä. Kuva ja sana, Helsinki.

Puuronen, Vesa 1997: Johdatus nuorisotutkimukseen. Vastapaino, Tampere.

Pöysä, Jyrki 1997: Jätkän synty. Tutkimus sosiaalisen kategorian muotoutumisesta suomalaisessa kulttuurissa ja itäsuomalaisessa metsätyöperinteessä. SKS, Helsinki.

Raivio, Herman 1997: Aktiivinen nuoriso — sopivasti radikaali. Teoksessa Ei voisi vähempää kiinnostaa — Nuoruuden filosofiaa. Toim. Jakke Holvas, Herman Raivio ja Pekka Seppänen. Kannustusvalmennus P. & K. Oy, Vantaa, 27-64.

Roolipeli 1999. Ohjaajan opas. Elämäntapaliitto, Helsinki.

Roponen, Seppo 1998: Digitaalisen vuorovaikutuksen evoluutio. Teoksessa Sosiaalinen vuorovaikutus. Toim. Anja Riitta Lahikainen ja Anna-Maija Pietilä-Backman. Otava, Helsinki, 288-306.

Räty, Veli-Pekka 1999: Pelien leikki. Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa. Taideteollinen korkeakoulu, Helsinki.

Saanilahti, Marja 1999: Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri. Tampereen yliopisto, Tampere.

Saarikoski, Petri 1999: Tietokone- ja videopelit uuden median murroksessa 1990-luvulla. Teoksessa Uusi media ja arkielämä. Kirjoituksia uuden ajan kulttuureista. Toim. Petri Saarikoski, Jaakko Suominen ja Hannu Nieminen. Turun yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos (Viestintä), Turku, 132-147.

Saressalo, Lassi 1996: Kveenit. Tutkimus erään pohjoisnorjalaisen vähemmistön identiteetistä. SKS, Helsinki.

- Saukkola**, Mirva 1998: Lapsuuden paratiisit. Cultura Oy, Turku.
- Schick**, Lawrence 1991: Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games. Prometheus Books, Buffalo, New York.
- Schmid**, Jeannette 1995: Persönlichkeitfaktoren bei Fantasy-Rollenspielen – eine empirische Studie. Universität Heidelberg, Psychologisches Institut.
<http://www.rpg.net/252/quellen/schmid/umfrage.html> (28.2.2001)
- Seppälä**, Pauliina 2001: Ravekulttuuri ja laittomat päihteet: yhteisöllisyyttä, etiikkaa ja identiteettiä. A-klinikkasäätiön raporttisarja nro 36, Helsinki.
- Sihvonen**, Jukka 1989: Liekehtivät nalleverhot. Esseitä televisio- ja elokuvakasvatuksesta. Like-kustannus, Helsinki.
- Sinisalo**, Johanna 1987: Kahvinkeittoa ja kirkumista – naiskuva angloamerikkalaisessa tieteiskirjallisuudessa. Teoksessa Tieteiskirjallisuuden maailmoita, toim. Matti Savolainen. Kirjastopalvelu, Helsinki, 142-158.
- Skirrow**, Gillian 1986: Hellivision: an analysis of video games. Teoksessa High theory/low culture. Analysing popular television and film. Ed. Colin MacCabe. St. Martin's Press, New York, 115-142.
- Stackpole**, Michael A. 1990: The Pulling Report.
http://www.rpg.net/252/quellen/stackpole/pulling_report.html (10.10.2001)
- Soramäki**, Martti 1990: Mediat yli rajojen: näkökulmia joukkoviikteen tuotantoon, jakeluun ja kulutukseen. Gaudeamus, Helsinki.
- StAndre**, Ken; **Perrin**, Steve ja **Monroe**, John B. 1992: Stormbringer. Fantasiaroolipeli. Chaosium Inc. & Finnish Gamehouse. Ei painopaikkaa.
- Stenros**, Jaakko ja **Hakkarainen**, Henri 2002: Roolipeliteoria. Puheenvuoro Roolipelit ja pelikulttuurit –seminaarissa roolipelitapahtuma Ropeconissa 26.7.2002.
- Suikko**, Kristiina 1995: Pedagoginen draama sosiaalisen oppimisen välineenä. Teoksessa Draama. Elämys. Kokemus. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta II. Toim. Jaakko Lehtonen ja Jarmo Lintunen. Jyväskylän yliopiston täydennyskoulutuskeskus ja opettajankoulutuslaitos, Jyväskylä, 139-150.
- Summa** Hilikka 1996: Kolme näkökulmaa uuteen retoriikkaan. Burke, Perelman, Toulmin ja retoriikan kunnianpalautus. Pelkkää retoriikkaa. Toim. Kari Palonen ja Hilikka Summa. Vastapaino, Tampere, 51-83.
- Suojanen**, Päivikki 1996: Kulttuurien tutkijan arki. Kokemuksia omasta ja vieraasta. Antrokirjat, Jyväskylä.
- Suojanen** Päivikki 1999: Folkloren tutkimuksen metodiikkaa. Jyväskylän yliopiston etnologian laitos, Jyväskylä.
- Suuri nimikiista. <http://live.roolipeli.net/larppaaminen/nimikiista.html> (19.3.2001)

Szigeüi, Sandor 1997: Hungarian RPG-scene. A Short History of Roleplaying in Hungary. <http://www.rpg.net/realm/world/hungary.html> (15.2.2002)

Söderholm, Stig 1987: Rockmusiikki ja nuorisokulttuurien tyyli: modit, skinheadit ja punkkarit. Teoksessa Näkökulmia rockkulttuuriin. Toim. Stig Söderholm. Otava, Helsinki, 13-77.

Tolkien, J. R. R. 1997: On Fairy-Stories. Teoksessa *The Monsters and the Critics*, toim. Christopher Tolkien. Harper Collins Publishers, London, 109-161.

Turunen, Aimo 1981: Sanat peli ja leikki. Teoksessa *Pelit ja leikit*, toim. Pekka Laaksonen. SKS, Helsinki, 197-203.

Tudeer, Lauri 1994: Katsaus: roolipelit Suomessa. *Roolipeliopas*, toim. Risto J. Hieta. Artic Ranger Production, Tampere, 50-53.

Typical Malkavian. White Wolfs -sähköpostikeskustelukanavan viestisarja. <http://alt.games.whitewolf> (21.3.2001)

TYR UKK. Tampereen yliopiston roolipelaajat (TYR) kotisivut. <http://www.uta.fi/jarjestot/tyr/ukk.html> (27.2.2001)

Tähtinen, Leena 2000a: Monien maailmankaikkeuksien mahdollisuus, *Tähdet ja avaruus* 3/2000, 20-24.

Tähtinen, Leena 2000b: Matokone vie aikamatkalle. *Tähdet ja avaruus* 4/2000, 22-27.

Ungar, Sheldon 1992: Self-Mockery: An Alternative Form of Self-Presentation. Teoksessa *Sociological Slices. Introductory readings from the interactionist perspective*. Toim. Gary Alan Fine, John Johnson & Harvey A. Faberman. Jai Press Inc., Greenwich (Connecticut) and London, 45-58.

Utz, Sonja 1996: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. Dissertation in Psychology, Philosophical-Educational Faculty of the Catholic University Eichstätt, Germany.

Valkama Antti 1998: Wanainmaassa luotetaan fantasiaan ilman loitsuja. *Larppaaja* 2/98, 32.

Vampire Helsingin kronikka. Painamaton opas pelaajille.

Vampire. The Eternal Struggle. Trading Card Game of Gothic Horror. Wizards of the Coast, ei painovuotta eikä -paikkaa.

Viljanen, Anna-Maria 2001: Kulttuurin ymmärtäminen, itsereflektio ja hybrisi. Teoksessa *Kulttuuri ja psykologia*. Toim. Juhani Ihanus. Yliopistopaino, Helsinki, 113-145.

Virtanen, Leea 1972: Antti pantti pakana. *Kouluikäisten nykyperinne*. WSOY, Porvoo, Helsinki.

Virtanen, Leea 1996: Apua! Maksä ryömii. Nykyajan tarinoita ja huhuja. Tammi, Helsinki.

Vuonnesalo, Janne, **Saraste**, Lasse ja **Valkama** Antti 1998: Wanainmaalaisten klaani larppaa seurakunnan suojissa Hämeenlinnassa. *Larppaaja* 2/98, 30-31.

Warmemaa, Marja 2001: Kaupunkipeli - Adventure in the City. Loppuraportti Adventure in the City –roolipeliprojektista 2000. A-klinikkasäätiön moniste 27/2001.

Williams, Noel 1984: Problems in Defining Contemporary Legend. Teoksessa Perspectives on Contemporary Legend, toim. Paul Smith. University of Sheffield, The Centre for English Cultural Tradition and Language, 216-228.

Wittgenstein, Ludwig 1999: Filosofisia tutkimuksia. WSOY, Porvoo, Helsinki, Juva.

World's Top. World's Top Magic: The Gathering Professionals Gather In Tokyo, Japan, To Battle For \$350,000. <http://www.wizards.com/news/presslease.asp?20010223a> (15.3.2001)

Ylioppilasaineita 1992. SKS ja ÄOL, Helsinki.

Öljylämmitysmainos 2001. *Suomela-lehti*, syyskuu 2/2001, 29.

LIITTEET:

Liite 1 a:

Vastaajat (etunimen mukaisessa aakkosjärjestyksessä)

Anna Aaltonen, Harry Alanen, Heidi Westerlund, Irrette Melakoski, Jaakko Rajakallio, Janne Gustafsson, Jarmo Louet, Jem, Johanna Iso-Järvenpää, Juha-Mikko Ahonen, Jukka Koskelin, Jussi Hakala, Jussi Huhtala, Jussi Satuaho, Jyrki Joki, Kalle Mikkola, Kanerva Eskola, Lasse Granroth, Laura, Lauri Pohjanheimo, Maarit Klami, Markus Krusberg, Markus Montola, Pasi Jumppanen, Päivi Vinni, Risto Hieta, Sami Koponen, Timo Klemetti, Tomi Letonsaari, Tommi Gustafsson, Tuisku Tanska, Tuomas Vanhanen, Valeri Saltikoff, Ville Hyyrynen, Ville Kaikkonen, Ville Toivanen, Wille Ruotsalainen sekä yksi vastaaja, joka ei halunnut nimeään esille. Lisäksi 23 henkilöä vastasi nimettömänä kyselylomakkeeseen.

Kiitän kaikkia kirjoituspyyntöön ja kyselyyn vastanneita ja muilla tavoin apuaan antaneita!

Liite 1 b:

Roolipelikerhoja, joiden jäsenet ovat osallistuneet tutkimukseen:

Alter Ego ry. Helsingin yliopiston roolipeliyhdistys

Cryo Oulun yliopiston roolipeliseura

Horna. Roolipeliyhdistys

Maahinkainen ry. Jyväskylän rooli-, strategia- ja näytelmäroolipeliseura

ORC Otaniemen roolipeliclubi, Teknisen korkeakoulun roolipeliyhdistys

Pelikerho Louhi Lappeenrannan teknisen korkeakoulun pelikerho

SuoLi Suomen live-roolipelajaajat ry

TYR Tampereen yliopiston roolipelajaajat

Tyrmä Turun yliopiston rooli- ja strategiapeliseura

Kiitokseni myös kerhoille, jotka suhtautuivat tutkimukseeni suopeasti!

Liite 2:

Kirjoituspyyntö

Lähetin alla olevan kirjoituspyynnön liitteessä 1b lueteltujen (ja muutamien muidenkin) roolipeliseurojen kotisivuille tai postituslistoille. Kirjoituspyyntö julkaistiin roolipelilehti *Maguksen* numerossa 44 (2/2000) ja *Maguksen* internet-versiossa <http://www.magus-lehti.com> sekä Suomen liveroolipelaajat ry:n jäsenlehdessä *Larppaajassa* no 1/2000. Lisäksi kirjoituspyyntö oli nähtävänä muutamissa turkulaisissa kouluissa, kirjastossa ja Fantasiapeliä myymälässä.

OSALLISTU TUTKIMUKSEEN!

Teen roolipelaamiseen liittyvää lisensiaatintutkimusta Turun yliopistossa ja tarvitsisin sitä varten juuri Sinun kokemuksiasi ja mielipiteitäsi. Kirjoita niin pitkästi tai lyhyesti kuin haluat esimerkiksi seuraavista asioista:

Peliahmo. Millaisia hahmoja olet pelannut? Kerro esimerkkejä hyvistä ja huonoista peliahmoistasi. Miten valitset peliahmosi? Onko peliahmollasi sinun ominaisuuksiasi, aivan vastakkaisia ominaisuuksia vai onko sillä mitään merkitystä? Millaiset seikat auttavat eläytymään peliahmoon? Mitkä haittaavat? Valmistaudutko etukäteen jollakin tavoin, miten? Mietitkö joskus arkielämässä, miten joku hahmosi menettelisi tässä tilanteessa? Voivatko pelit kokemukset auttaa (tai haitata) tavallisessa elämässä?

Pelaajat ja ulkopuoliset. Millaisena harrastuksena roolipelaamista pidetään tuttavapiirissäsi? Ovatko ympäristösi käsitykset roolipelaamisesta mielestäsi muuttuneet? Oletko huomannut jotain eroa suhtautumisessa larppaamiseen ja pöytäpelaamiseen? Oletko kuullut, että peliä olisi joskus luultu todeksi? Mitä tästä on seurannut?

Pelinkuvaus. Kuvaile melko yksityiskohtaisesti jotakin peliä, jossa olet ollut mukana. Oliko kuvaamasi peli mielestäsi erityisen hyvä tai huono (miksi?) vai aivan tavallinen? Kerro myös, milloin ko. peli on pelattu.

Haluaisin lisäksi saada mahdollisimman paljon roolipelaamiseen liittyviä vitsejä, sanontoja ym., jos sellaisia on olemassa.

Kerro myös ainakin ikäsi, sukupuolesi ja koulutuksesi, miten ja milloin olet aloittanut roolipelaamisen ja millaisia pelejä olet pelannut. Mieti myös, mitä roolipelaaminen antaa juuri sinulle eli mikä pelaamisessa viehättää? Muutenkin voit kertoa itsestäsi ja harrastuksista. Yksittäisen vastaajan henkilötiedot eivät muuten tule tutkimuksessa esille, mutta aineistoluettelon liitteenä on tarkoitus luetella tietojen lähettäjät. Kerro, jos et halua nimeäsi mainittavan tässä luettelossa. Nimettömänä tai nimimerkilläkin saa vastata.

KIITOS OSALLISTUMISESTASI!

Lähetä tiedot osoitteella:

Merja Leppälahti
Kulttuurien tutkimuksen laitos/folkloristiikka
Henrikinkatu 3
20014 TURUN YLIOPISTO

Tai sähköpostitse: mleppalahti@hotmail.com

P.S. Mainitse myös, mistä luit ilmoituksen!

Liite 3: Roolipelaamiseen liittyvää sanastoa

anime japanilainen piirretty sarjafilmi tai elokuva.

bofferi larppikäyttöön valmistettu pehmustettu ase, tavallisimmin miekka.

Cthulhu Howard Phillips Lovecraftin luoma hirviö, joka on peräisin toisesta ulottuvuudesta

d (engl. dice) *nopat*. Pöytäroolipeliohjeissa esim. 2d6 (tai 2n6): heitä kahta 6-sivuista noppaa.

EPH (*ei-pelaajahahmo*) pelihahmojen tapaama hahmo, jota pelinjohtaja esittää. Käytetään myös nimitystä NPC (*non-player character*).

garou ihmissusi (ransk. *loup-garou*, ihmissusi)

ghouli vampyyrin ihmispalvelija, joka on sidottu isäntäänsä ns. verikahleella.

goottilaistyylinen pukeutuminen olemukseen kuuluvat mustat vaatteet, usein myös musta tukka, huulet ja kynnet. Konut ovat näyttäviä, erilaisia ristejä ja muita symboleja. Nimitys on peräisin goottilaisesta kauhuromaantiikasta, jossa liikutaan öisillä hautausmailla ja kummituslinnoissa.

hack and slay, hack 'n slash – taisteluun keskittyvä peli. Käytetään usein halventavassa merkityksessä.

hobitti J. R. R. Tolkienin fantasiakirjoista peräisin oleva olento, puolituinen. Hobitti on ihmisenkaltainen, mutta hyvin pienikokoinen, tyypillisesti rauhaa ja mukavuutta rakastava olento. Tolkienin sankarit, Bilbo (*Hobitti eli sinne ja takaisin*) ja Frodo (*Taru sormusten herrasta*) ovat hobitteja.

hurma villi raivo, raivohulluus. Käytetään myös englanninkielistä nimitystä *frenzy*.

kampanja roolipelien sarja, jossa samat hahmot seikkailevat kerrasta toiseen. Kampanjassa hahmoilla on usein jokin keskeinen (kaukainen) tavoite, johon edetään monenlaisten polveilujen ja välitavoitteiden kautta. Peli voi jatkua tilanteesta, mihin se edellisellä kerralla päättyi (usein pöytäpeleissä) tai pelinsisäistä aikaa on voinut kulua pelikertojen välillä kuukausia tai vuosia (tavallisempaa livepelissä).

maagi magian taitaja ja käyttäjä. Nimitys on peräisin latinan sanasta *'magi' <'magus'*.

Magus vuosina 1989–2002 ilmestynyt roolipelilehti.

manga japanilainen sarjakuva.

munchkin (engl. *munch* mutustaa, rouskuttaa) roolipelaaja, joka yrittää kerätä pisteitä ja ”voittaa” pelin.

mundaani, mundis (engl. *mundane* maallinen, maailmallinen) henkilö, joka ei harrasta roolipelaamista.

NPC (*non-player character*) suomeksi EPH (*ei-pelaajahahmo*). Esiiintyy tavallisesti vain pöytäroolipelissä.

paladiini (hist.) Kaarle Suuren aatelinen henkivartija; myös kuningas Arthurin ritari, ritarillinen suojeleja. Roolipelissä paladiini voi olla esim. uskontaiselija tai ammattisotilas.

Ropecon vuodesta 1994 alkaen vuosittain järjestetty roolipelitapahtuma.

örkki J. R. R. Tolkienin luoma peikontapainen olento.