

## **Pöytäroolipelit lukukokemuksena**

Kerronnallinen ja ohjeistava teksti *Dungeons & Dragons* -fantasiakokemuksen luojina

Niko Nikkilä

Pro gradu -tutkielma

Filosofian maisteri, yleinen kirjallisuustiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Elokuu 2022

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

## Filosofian maisteri, yleinen kirjallisuustiede

Niko Nikkilä

**Pöytäroolipelit lukukokemuksena:** Kerronnallinen ja ohjeistava teksti *Dungeons & Dragons* -fantasiakokemus luojina **Sivumäärät:** 116, 1

Tämä tutkielma keskittyy *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipeliin analysoimalla sen opas- ja kampanjakirjallisuutta kirjallisuustieteen näkökulmasta. Tutkielma analysoi teosten kerronnallista ja pelillistä luonnetta jakamalla niiden tekstit kerronnallisiin ja ohjeistaviin teksteihin tarkoituksenaan selvittää, miten nämä rakentavat teosten fantasiakokemusta ja miten *D&D*-kirjallisuus asettuu fantasiagenren olemassa olevaan jatkumoon. Tutkielman tarkoituksena on edesauttaa pöytäroolipelien laajempaa tutkimusta kirjallisuustieteen näkökulmasta.

Tutkielman teoreettisena taustana toimii fantasian genreteoria, semiotiikka, pelitutkimus, kybertekstiteoria ja narratologia. Tutkielman tärkeimpiin teoreettisiin tutkimuslähteisiin lukeutuvat Roland Barthesin semiotiikan teoria, Espen J. Aarsethin kybertekstitutkimus, Edward Jamesin ja Farah Mendlesohnin toimittama *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012), Sebastian Deterdingin ja José P. Zagalin toimittama *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (2018), Shlomith Rimmon-Kenanin teos *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (1991) sekä Curtis D. Carbonellin *Dread Trident: Tabletop Role-Playing Games and the Modern Fantastic* (2019).

Tutkielman tulosten perusteella osoitettiin *Dungeons & Dragons* -fantasiamaailman asettuvan luonnollisesti osaksi kirjallisuudentutkimuksen kenttää, sekä sen vahva yhteys muihin fantasiagenren edustajiin, kuten J.R.R. Tolkienin teoksiin. Samalla osoitettiin, että pelillisyyden toiminnallinen luonne on vaikuttanut *D&D*-fantasiamaailman muotoutumiseen. Etenkin kybertekstitutkimus toimii oivallisena työkaluna tutkia pöytäroolipelejä kirjallisuustieteen näkökulmasta, mutta tutkielmaa työstäessä vahvistui, ettei teoksia voi tarkastella tyydyttävästi ottamatta huomioon käytännön pelitilannetta.

Toimenpidesuosituksena on, että kirjallisuustiede pyrkisi jatkossa tutkimaan pöytäroolipelejä laajemmin, hyödyntäen käytännön pelitilanteen huomioimisessa poikkitieteellistä dialogia muiden tieteenalojen kanssa.

**Avainsanat:** *D&D*, *Dungeons & Dragons*, pöytäroolipelit, roolipelit, RPG, pelitutkimus, semiotiikka, fantasia, fantasiagenre, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, Tolkien, kyberteksti, cybertext

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>5</b>
1.1	Pöytäroolipelit – Fantasiakirjallisuutta mullistavat outolinnut	5
1.2	<i>Dungeons &amp; Dragons</i> – lyhyt oppimäärä	7
1.3	Tutkimusnäkökulmat ja -aineistot	10
1.4	Tutkielman eteneminen	12
<b>2</b>	<b><i>DUNGEON MASTER’S GUIDE</i> – PELINJOHTAJAN OPAS</b>	<b>14</b>
2.1	<i>Dungeons &amp; Dragons</i> -fantasiamaailma osana kirjallisuustieteen jatkumoa	15
2.2	<i>D&amp;D</i> :n multiversumi ja kosmoksen rakenne	24
2.3	Jumaluus	31
2.4	Fantasiamaailman rakenteet ja niiden kautta vaikuttaminen	34
2.5	Magia osana fantasiamaailmaa	37
2.6	Aarteet fantasiamaailman resursseina	40
<b>3</b>	<b><i>PLAYER’S HANDBOOK</i> – PELAAJAN KÄSIKIRJA</b>	<b>49</b>
3.1	Hahmojen rakennuspalikat	49
3.1.1	<i>ability scores</i> – pisteet perusteina	49
3.1.2	Lajin valinta	55
3.1.3	Hahmoluokan valinta	60
3.1.4	Muita hahmon luomiseen vaikuttavia käsitteitä	64
3.2	Taikuus	69
3.3	Tutkimusmatkailu	75
3.4	Sosiaalinen kanssakäyminen	81
3.5	Taisteleminen	85
<b>4</b>	<b>LOHIKÄÄRMEKUNINGATTAREN AARRE – PÖYTÄROOLIPELI JUONELLISENA KERTOMUKSENA</b>	<b>91</b>
4.1	Pelinarratiivin pulmallinen luonne	91
4.2	<i>Hoard of the Dragon Queen</i> – Lohikäärme kuningattaren aarre	95
<b>5</b>	<b>LOPUKSI</b>	<b>104</b>

<b>LÄHTEET</b>	<b>107</b>
<b>LIITTEET</b>	<b>117</b>
<b>Liite 1. <i>D&amp;D</i>-pelihahmojen <i>ability score</i> -pisteiden alaiset taidot (<i>Skills</i>)</b>	<b>117</b>

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Pöytäroolipelit – Fantasiakirjallisuutta mullistavat outolinnut

Pöytäroolipelit, jotka nousivat merkittävään suosioon 1980-luvulla, ovat viime vuosina nauttineet uudesta kulta-ajasta. Nykypäivän etenevässä määrin digitalisoituvassa yhteiskunnassa tämän ”vanhanaikaisen” ilmiön uudelleentulo saattaa kuulostaa yllättävältä. Esimerkiksi genren tunnetuin edustaja, *Dungeons & Dragons* (jatkossa *D&D*), on kasvattanut pelaajamääräänsä eksponentiaalisesti yli 50 % vuoden 2014 jälkeen (Bora 2019). Peli on kerännyt suosiota myös uusmediassa. Vuonna 2019 *D&D*-kampanjan ympärille rakennettu internet-sarja *Critical Role* teki joukkorahoituksen historiaa kerätessään yli 11 miljoonaa dollaria kampanjaansa perustuvalla animaatio-sarjalle (Kickstarter 2019). Yhtiö ilmoitti saman vuoden marraskuussa teknologiajätti Amazonin ostaneen sarjan levitysoikeudet ja tilanneen heiltä jo toisen tuotantokauden Amazon Prime -suoratoistopalveluunsa (Splanger 2019). *The Legend of Vox Machina* -nimen saaneen animaatio-sarjan ensimmäinen tuotantokausi julkaistiin tammi-helmikuussa 2022.

*D&D*:n pelisuunnittelija Jeremy Crawford pitää yhtenä sen suosion syistä pelin uusimman version (Viides laitos) helppoa lähestyttävyyttä. Perussäännöt ovat saatavilla internetistä ilmaiseksi ja jo suunnitteluvaiheessa on ollut tavoitteena, että pelin aloittaminen olisi mahdollisimman helppoa. (Bora 2019.) Siinä missä pelin ensimmäisissä versioissa painotus oli pääasiassa säännöissä (Wallis 2007, 78), Viides laitos keskittyy edeltäjiään enemmän nimenomaan tarinankerrontaan (Whitten 2020). Myös edellä mainitun *Critical Role* -sarjan kaltaiset internetilmiöt ovat esitelleet peliä uudelle yleisölle täysin uudella tavalla, joka on osaltaan auttanut suosion nousussa (Bora 2019). Omalta kohdaltani voin kertoa kiinnostukseni harrastusta kohtaan heränneen, kun mietin, miten voisin yhdistää peliharrastukseni ja uusien ihmisten tapaamisen. Moni on myös nostanut esille pelin nostalgisen ulottuvuuden; ihmisten halun palata mielissään takaisin 80-luvulle.

Näiltä osin pöytäroolipelaaminen on siis paitsi historiallisesti ja kulttuurisesti tärkeä tutkimuksen kohde, myös ajankohtainen. Keskityn tässä tutkielmassa nimenomaan *D&D*-kirjallisuuteen. Pelaaminen, pöytäroolipelit ja *D&D* ovat jo pitkään olleet tieteentekijöiden tutkimuskohteena. Oman taustatyöni perusteella olen kuitenkin saanut vaikutelman, jonka mukaan tutkimus on keskittynyt pääasiassa *D&D*:hen sosiaalisena ilmiönä, pelinä ja mediatuotteena. Vaikka pöytäroolipeleihin kuuluukin oleellisenä osana opas- ja

oheiskirjallisuus, ei tätä elementtiä ole tutkittu laajasti kirjallisuustieteen näkökulmasta. Esimerkiksi *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* -teoksessa *D&D* mainitaan kerran, ja sitä käsitellään alle kappaleen verran (James 2012, 75–76). Yli tuhat sivuisessa *The Encyclopedia of Fantasy* -hakuteoksessa *D&D* on taasen niputettu geneerisen ”games”-hakutermin alle muiden julkaisujen kanssa (Clute & Grant 1997, 382–385), mikä kertoo sekä sen että muiden pelien aliarvostetusta asemasta 90-luvun lopulla, vaikka *D&D* olikin ehtinyt vaikuttaa fantasiagenreen kirjan julkaisuhetkellä jo yli 20 vuotta. David Jara ja Evan Torner (2018) ovat kuitenkin osoittaneet roolipelien olevan vahvasti sidoksissa kirjallisuustieteen ydinperiaatteisiin ja historiaan. Aihealue olisikin mitä tärkein myös kirjallisuustieteen tulevaisuuden kannalta. Teksti ja kirjallisuus ovat muiden taiteenlajien tavoin alati kehittyvä ilmaisun muoto, joten kirjallisuustieteen tulee kyetä tarttumaan sen uusiin ja ajankohtaisiin olomuotoihin. Pöytäroolipelikirjallisuuden tutkiminen laajentaa kirjallisuustieteen mahdollisuuksia myös siten, että se tuo tekstiin mukaan pelaamisen interaktiivisen kontekstin, jota on aiemmin tutkittu pääasiassa kybertekstien kautta. Toisaalta kirjallisuus on itse *D&D*:n pelaamisessa niin tärkeässä osassa, että peliä ymmärtääksemme meidän tulisi tutkia käytännön pelaamisen lisäksi myös sen perustana toimivaa tekstiä.

Tämä tutkielma käyttää apunaan *D&D*-kirjallisuudesta löytyvää kahdentyyppistä tekstilajia; kerronnallista ja ohjeistavaa. Näistä edellinen tarkoittaa perinteisestä proosakirjallisuudesta tuttua, kerrontaan keskittyvää tekstiä, joka toimii itsenäisenä ilmaisun muotona. Jälkimmäinen taas viittaa kirjojen niihin teksteihin, joiden tarkoituksena on ohjeistaa pelaajaa tai pelinjohtajaa. Koska kyseinen ohjeistus on kytköksissä pelissä tapahtuvaan toimintaan, voidaan tätä tekstilajia kuvailla myös toiminnalliseksi tekstiksi. Ohjeistavaa tekstiä ei siis voi tulkita ainoastaan tekstin itsensä perusteella, vaan sen ymmärtää kokonaisuudessaan vasta kontekstissa sen käytännön pelitapahtuman kanssa, johon teksti viittaa. Tämä kahtiajako on huomattu pöytäroolipeleissä jo aiemmin, ja esimerkiksi Curtis D. Carbonell on painottanut, että pöytäroolipelien lukemiseen kuuluu tärkeänä osana sekä niiden kirjallinen että tekninen, sääntöpohjainen (*engineering*) ymmärtäminen, ja että teksti toimii sekä pelisimulaation että tarinallisen tuottamisen välineenä (Carbonell 2019, 7, 46). Näiden kolmen tekijän; kerronnallisen tekstin, ohjeistavan tekstin ja käytännön pelaamisen välille syntyy monimuotoisia merkityssuhteita, joiden tarkasteluun tutkielmani perustuu. Käytännön pelitilanne on äärimmäisen monimutkainen jaetun tarinankerronnan instanssi, jonka merkityksiä ja motivaatioita voidaan tutkia usean eri tieteenalan ja näkökulman kautta. Tämän

vuoksi on painotettava, että sitä käsitellään tämän tutkielman puitteissa vain siltä osin, kun on tarpeellista opas- ja kampanjakirjallisuuden tekstin kontekstualisoimiseksi.

Laajempana, läpikattavana pohjana tutkimukselleni toimii fantasiakirjallisuuden genreteoria. *D&D* on J.R.R. Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -teoksen (*The Lord of the Rings* 1954–1955) lisäksi yksi fantasiagenren merkittävimmistä ja pitkäikäisimmistä vaikuttajista. *D&D*:n pelimaailmoihin sijoittuvia romaaneja on julkaistu jo satoja nimikkeitä, näistä tunnetuimpina *Dragonlance* ja *Forgotten Realms* -kirjasarjat (Björk et al. 2018, 177). Täten on perusteltua käsitellä tekstilajien ja pelaamisen muodostamia merkityksiä nimenomaan fantasiagenren teorian pohjalta. Näin voidaan havainnollistaa sitä, millä tavoin kirjallisuuslajille uniikki pelillisuus vaikuttaa nimenomaan *D&D*:n fantasiaelementteihin, ja millainen rooli sillä on ollut kirjasarjan sijoittumisessa fantasiagenren akselille.

Fantasian genreteorian lisäksi nojaan tutkielmassani vahvasti semiotiikkaan, etenkin tutkiessani teosten ohjeistavaa tekstiä. Koska pelin säännöt toimivat yksinkertaistettuina representaatioina pelimaailman sisällä tapahtuvalle, tosimaailmaa jäljittelevälle toiminnalle, on johdonmukaista tarkastella niitä semiotiikan merkkikäsitelmän kautta.

Tutkimuskysymykseni tulee siis olemaan: Miten *D&D*-kirjallisuuden kerronnallinen ja ohjeistava teksti vaikuttavat fantasiakokemuksen luomiseen ja miten *D&D* asettuu osaksi kirjallisuustieteen perinnettä? ”Fantasiakokemuksen luominen” ei tässä yhteydessä rajoitu vain fantasiamaailmaan ympäristönä, vaan siihen kuuluvat kaikki ne elementit, jotka osaltaan tekevät maailmasta elävän oloisen, kuten hahmot, tapahtumat, historia ja mytologia.

## 1.2 *Dungeons & Dragons* – lyhyt oppimäärä

*Dungeons & Dragons* on Gary Gygaxin, Dave Arnesonin ja Brian Blumen kehittämä pöytäroolipeli, jonka ensimmäinen versio julkaistiin vuonna 1974 (Peterson s.a.). Peli sijoittuu klassiseen, genrefantasiaa (Clute & Grant 1997, 396) muistuttavaan fantasiamaailmaan, jonka ominaispiirteitä ovat erilaiset fantasialajit, keskiaikainen miljöö ja taikuuden läsnäolo. Etenkin *Taru Sormusten Herrasta* -teoksen vaikutteet ovat selvät (Harrigan & Wardrip-Fruin 2007, 3). Tästä kielivät esimerkiksi teoksesta lainatut fantasiarodut, kuten haltiat, örkit ja puolituiset.

Tämä tutkimus keskittyy *D&D*:n uusimpaan, vuonna 2014 julkaistuun Viidenteen laitokseen. Tunnustan kuitenkin, että peli ja sen teksti ovat muuttuneet merkittävästi vuosikymmenten saatossa, ja että sen historia on yhä läsnä kirjojen tulkinnassa ja niitä ympäröivässä

kulttuurissa. Samaten on tunnustettava, että tekstiin liittyen käydään jatkuvaa keskustelua, joka vaikuttaa sen lukutapaan sekä tulevaan kehitykseen. Etenkin sukupuoli- ja roturepresentaation suhteen on jo ehtinyt tapahtumaan merkittävää kehitystä, joka jatkuu yhä.

Pelin osallistujat jakautuvat kahteen rooliin: pelaajat (*players*) ja pelinjohtaja (*Dungeon Master*). Näistä jälkimmäinen johtaa nimensä mukaisesti peliä: Pelinjohtaja opastaa pelaajat suullisesti ja apuvälineiden<sup>1</sup> (kartat, miniatyyrit, ynnä muut) avulla pelisession lävitse.

Pelinjohtaja siis edustaa koko sitä maailmaa, jossa peli tapahtuu; hän puhuu pelaajille sen asukkaina, kertoo näiden tekemisestä, kuvailee ympäristöä, valvoo sääntöjen noudattamista ja selittää mitä pelissä minäkin hetkenä tapahtuu. Yleensä pelisessioiden aikana käydään lävitse joku etukäteen kirjoitettu, ostettu, itse tuotettu tai muuten hankittu roolipelikampanja.

Pelaajat sen sijaan hallitsevat kukin omaa hahmoaan. Hahmot on luotu etukäteen ja niiden ominaisuuksiin kuuluvat esimerkiksi laji, luokka, luonteenpiirteet, historia ja erilaiset kyvyt. Tavallisessa pelisessiossa pelaajat pelaavat selittämällä toisilleen ja pelinjohtajalle, mitä heidän hahmonsensa tekee, johon nämä puolestaan reagoivat. Pelitilanteessa pelaajat voivat olla vaikkapa lukitussa huoneessa, josta he yrittivät päästä ulos tiirikoimalla, avainta etsimällä tai ovea puskemalla. Tällöin pelinjohtaja kuvailee ja päättää, sääntöjen rajoissa, miten yritykset onnistuvat. Kokonaisuudessaan *D&D*:n fantasiamaailmassa seikkaileminen rakentuu kolmen peruspilarin; tutkimusmatkailun (*exploration*), taistelun ja sosiaalisen kanssakäymisen, varaan (Carter et al. 2018, 8). Pelaajien ja pelinjohtajan päätösten lisäksi tapahtumia sanelee sattuma. Näitä pelissä edustavat seitsemän erisivuista noppaa, joihin viitataan yleensä lyhenteellä d (johdettu sanasta *dice*=noppa) ja nopan sivumäärä. Esimerkiksi 20-sivuinen noppa on täten d20. Käytössä olevat nopat ovat d4, d6, d8, d10, d10 (prosentit), d12 ja d20.

Toinen tärkeä apuväline on peliin liittyvä kirjallisuus. Sekä pelinjohtajalla että pelaajilla on omat opaskirjansa, *Dungeon Master's Guide* ja *Player's Handbook*, joiden sisältämät säännöt ja muut tiedot antavat pelitilanteille raamit. Näiden lisäksi peliä varten myydään kirjallisessa muodossa olevia pelattavia seikkailuja eli kampanjoita. Pelin toiminnallisesta luonteesta huolimatta kirjallisuus seisoo siis aivan sen keskiössä ja on korvaamaton osa pelikokemusta. Edellä mainitut opaskirjat on valittu tämän tutkielman lähdeaineistoksi siitä syystä, että ne toimivat pohjana käytännössä kaikissa *D&D*-pelitilanteissa, kun taas erilaisia kampanjoita ja maailmoja esittelevät opaskirjat koskevat pienempää, tarkemmin rajattua otantaa siitä, mitä

---

<sup>1</sup> Pelitilanteen fyysiset apuvälineet jäävät tutkimusnäkökulmani ulkopuolelle, mutta esimerkiksi Stephanie Sullivan (2010, 71–72) on puhunut miniatyyrien merkityksestä pelaajien minuuden jatkeena.



*D&D* fantasiakokemuksena tarjoaa. Tulen kuitenkin käyttämään *Hoard of the Dragon Queen* -kampanjakirjaa analyysiani tukevien esimerkkien lähteenä sekä apuna *D&D*-kirjallisuuden juonellisen rakenteen analyysissä. On silti huomautettava, että *D&D*-tarinoita kokonaisuudessaan tarkasteleva tutkimus vaatisi analysoitavakseen huomattavasti laajemman lähdeaineiston kuin on tämän tutkielman puitteissa mahdollista.

Karkeasti voidaan sanoa, että *Player's Handbook* keskittyy pelimaailman hahmoihin ja *Dungeon Master's Guide* taasen itse maailmaan. Tämä jako muodostuu luonnollisesti itse pelitilanteesta; pelaajat keskittyvät omiin hahmoihinsa, kun taas pelinjohtajan vastuulla on kaikki muu. Niinpä käytän *Player's Handbook* -teosta apunani *D&D*:n fantasiahahmoja tutkiessani ja *Dungeon Master's Guide* -teosta niitä ympäröivää maailmaa tutkiessani. Toki on mainittava, että teosten välillä on päällekkäisyyksiä siinä, mitä aihealueita ne käsittelevät. Selkeyden vuoksi olen välttänyt saman aihealueen käsittelyä useampaan kertaan, ja kategorisoinut nämä sen teoksen alle, johon ne mielestäni parhaiten sopivat.

Molemmissa teoksissa olennaista on se, millä tavoin teksti pyrkii vaikuttamaan lukijan ymmärrykseen joko hahmoista tai maailmasta, ja tätä kautta vaikuttamaan tämän toimintaan itse pelitilanteessa. Uskon, että vaikka olisikin houkuttelevaa jakaa edellä olevat vaikutukset suoraan kerronnallisen ja ohjeistavan tekstin välillä niin, että kerronnallinen teksti jakaa ymmärrystä hahmoista ja maailmasta, kun taas ohjeistava teksti vaikuttaa itse pelitilanteeseen, ei jako ole näin yksioikoinen. Molemmat tekstilajit toimivat molemmissa rooleissa, omilla tekstuaalisilla tehokeinoillaan.

Näiden kahden opaskirjan lisäksi pelin keskeiseen, monen mielestä jopa välttämättömään kirjapakettiin kuuluu maailman eri olentoja esittelevä *Monster Manual*. Tulkitsen, että tämä teos asettuu käyttötarkoituksellaan kahden edellä mainitun väliin siten, että sitä voi käyttää tarpeen vaatiessa sekä maailman että hahmojen ymmärtämiseksi. Teos toimii tässä tutkimuksessa kahden edellä mainitun primaarilähteen tukena, eikä sitä käsitellä itsessään. Tähän päätökseen vaikuttaa vahvasti se, että teoksen laajuudesta huolimatta (352 sivua) se ei sisällä yhtenäistä tekstuaalista kokonaisuutta, vaan muodostuu sukujen ja lajien esittelyistä. Vaikka tälläkin teoksella olisi toki potentiaalia syvempään kirjallisuustieteelliseen tutkimukseen, muodostuisi se olentojen määrän vuoksi niin laajaksi, ettei siihen ole tämän tutkielman puitteissa tilaa.

### 1.3 Tutkimusnäkökulmat ja -aineistot

*D&D*:tä on mahdollista tarkastella monen eri kirjallisuustieteellisen näkökulman kautta. Siihen kuuluvat oleellisella tavalla lukeminen, pelaaminen, fantasiagenre, sekä tekstin uudelleentulkinta ja soveltaminen. Tästä syystä tulen käyttämään tutkimuksessani useita eri teoreettisia suuntauksia, joiden avulla pyrin muodostamaan yleiskuvan *D&D*:n opaskirjatekstien toiminnasta osana fantasiakokemuksen ilmaisua. Tutkimus tulee täten olemaan teoreettisesti laaja-alainen, eikä yksittäisiin teoreettisiin suuntauksiin tulla paneutumaan niin paljon kuin keskitetyimmässä työssä olisi mahdollista. Tutkimukseni pääasiallisena kirjallisuustieteellisenä taustana toimii fantasian genreteoria, jonka lisäksi käytän teosten yksittäisten elementtien tulkinnassa semiotiikkaa, pelitutkimusta ja narratologiaa.

Kuten jo aiemmin mainitsin, *D&D* on olennainen osa fantasiagenren historiaa. Fantasia on perinteisesti ollut genre, jota on ollut vaikea määrittää. Sen yhteiseksi tekijäksi on nostettu mahdottomat elementit, mutta yksittäistä, tieteenekijöiden parissa yleisesti hyväksyttyä määritelmää fantasialle ei ole. (James & Mendlesohn 2012, 1.) *The Encyclopedia of Fantasy* -hakuteos määrittää fantasian sisällöltään koherentiksi narratiiviksi, joka joko tapahtuu omassa maailmassamme ja kertoo mahdottomana pidetyn tarinan, tai sijoittuu toiseen, mahdottomaan maailmaan, jonka tarinat saattavat olla mahdollisia sen omissa rajoissa (Clute & Grant 1997, 338). Määritelmä on kattava, mutta jää jopa liiankin avoimeksi, jotta siitä olisi hyötyä tutkielmani kannalta. Se pitää sisältään liian suuren skaalan erilaisia, toisistaan merkittävästi eroavia kertomuksia. Tutkimuskysymykseni kannalta nousee siis ongelmaksi, miten määritellä se ”fantasiakirjallisuus”, jota vasten *D&D*:tä verrataan? Koen, että tässä tapauksessa mielekkäämpää onkin keskittyä genreen sen historian ja tekijöiden kautta, eli tarkastella, mitä aiemmin tunnettuja fantasian elementtejä *D&D* hyödyntää tai muokkaa omiin tarpeisiinsa sopiviksi. Peli on muiden genrefantasian teosten tapaan ottanut vahvasti vaikutteita fantasiagenren kivijalkaan kuuluvasta *Taru Sormusten Herrasta* -teoksesta, joka loi osaltaan modernin fantasiagenren keskiaikaisen muotin (James 2012, 63). Näin ollen Tolkienin fantasiamaailmaa voidaan tarkastella lähtökohtana, josta *D&D* on vuosikymmenten saatossa lähtenyt kehittymään omaan suuntaansa. Toki peliin ovat vaikuttaneet myös muut fantasiagenren teokset, joita tullaan myös nostamaan esille tässä tutkielmassa. Käyttämiini tutkimuslähteisiin lukeutuvat tärkeimpinä Edward Jamesin ja Farah Mendlesohnin toimittama *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012) ja Farah Mendlesohnin *Rhetorics of Fantasy* (2008).

Koska pöytäroolipelit jakautuvat kirjojensa kautta kahteen alueeseen; itse tekstiin ja siihen käytännön peliin, jota ne edustavat, on merkkiteorian ja strukturalistisen semiotiikan käyttö tarpeellista osana teosten tulkintaa. Tekstiä on kyettävä lukemaan tietoisena siitä, että monet sen elementeistä toimivat semioottisen teorian mukaan merkitsijöinä tietyille merkityille. Kun lukija lukee jonkin tekstinpätkän, oleellista ei ole vain sen kirjallinen funktio on, vaan myös millaisen merkityksen se saa itse pelissä. Tämä on totta etenkin teosten numeerisissa elementeissä. Esimerkiksi *Fireball*-loitsun vaikutusta kuvataan tekstissä siinä käytettyjen noppien tyypillä ja määrällä: 8d6, eli kahdeksan kuusisivuista noppaa. Näistä saatava numeerinen arvo (esimerkiksi 32) edustaa kuitenkin itse pelissä myös loitsun vaikutusta ja visuaalista näyttävyyttä. Toisaalta kaunokirjallisestikin ilmaistu teksti, esimerkiksi tietyn huoneen ulkoasu, edustaa myös niitä toiminnallisia mahdollisuuksia, joita pelaaja kykenee pelissä kuvauksen perusteella suorittamaan. Semiotiikan osalta nojaan etenkin Roland Barthesin ja Charles Peircen semiotiikan teorioihin sekä Harri Veivon ja Tomi Huttusen teokseen *Semiotiikka: merkeistä mieleen ja kulttuuriin* (1999). Koska *D&D*:tä ja pöytäroolipelejä ei tietääkseni ole aiemmin käsitelty semiotiikan kautta kovinkaan laaja-alaisesti, käytän tutkielmassani edellä mainittujen semioottisten lähestymistapojen peruseriaatteita, tavoitteenani luoda pohjaa syvällisemmälle semioottiselle tutkimukselle.

Vaikka tutkimukseni keskittyykin pöytäroolipelien tekstuaalisiin komponentteihin, ovat viittaukset itse pelaamiseen silti välttämätön, vaikkeikaan keskeinen osa tutkimusta. Tältä osin hyödynnän tutkimuksessani pelitutkimusta. Pelitutkimuksen avulla kykenen tarkastelemaan teosten pelillisiä ulottuvuuksia, sekä etenkin itse pelitilannetta, jossa niiden tekstejä sovelletaan käytäntöön. Pelitutkimuksen ymmärrys on oleellista myös itse tekstiä tulkittaessa, jotta osataan paremmin määritellä, miten pelilliset ulottuvuudet ovat vaikuttaneet tekstiin ja miten tekstin osaset vaikuttavat puolestaan pelaamiseen. Käyttämäni pelitutkimus keskittyy pääasiassa jo olemassa olevaan roolipelitutkimukseen siitä syystä, että se vastaa parhaiten tutkimuskohteitteni tarpeita. Lisäksi olen huomannut videopelitutkimuksen soveltamisen roolipeleihin olevan haasteellista, sillä niiden digitaalinen alusta ja teknologiaan nojaava käyttökokemus luovat selvästi omanlaisensa kokemuksen analogisiin peleihin verrattuna. Nojaan siis videopelitutkimukseen ainoastaan sen peruseriaatteiden osalta, keskittyen pääasiassa kyberteksteihin, joiden tekstuaalinen olemus tarjoaa luonnollisen yhtymäkohdan roolipelien kanssa. Aineistooni kuuluvat merkittävimpinä lähteinä Espen J. Aarsethin kybertekstitutkimus sekä Sebastian Deterdingin ja José P. Zagalín toimittama *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (2018).

Narratologian osalta merkittävimmin pohjatutkimukseni toimivat Marie-Laure Ryanin narratologian ja mahdollisten maailmojen tutkimus, Curtis D. Carbonellin *Dread Trident: Tabletop Role-Playing Games and the Modern Fantastic* -teos (2019) ja sen *realized worlds* -malli, Shlomith Rimmon-Kenanin teos *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (1991) sekä Gérard Genetten *Discours du récit* -teos (1986).

Ennen teosten varsinaista tarkastelua on vielä syytä lyhyesti pohtia, miten ne asettuvat muodoltaan, ei sisällöltään, kirjallisuustieteen kaanoniin. *Hoard of the Dragon Queen* on näistä helpoin, sillä se tuottaa selkeän *tarinan* siten, kun esimerkiksi Gérard Genette (1986, 25, 27) on sen määrittänyt. Toki kampanjakirja ottaa perinteisestä proosasta poiketen huomioon myös pelaajien toiminnanvapauden, ja tämän luomia erityisominaisuuksia tutkitaan tarkemmin luvussa 4.

Pelin opaskirjat, *Player's Handbook* ja *Dungeon Master's Guide*, aiheuttavat sen sijaan vaikeuksia, sillä ne eivät sisällä varsinaista kertomusta. Voisimme kutsua niitä yksinkertaisesti ”peliohjeiksi”, mutta tämä olisi varsin pelkistävä nimitys, joka ei ota huomioon teosten kautta tapahtuvaa fiktiivisen maailman luomista. Myöskään ”tietokirja” ei olisi täysin väärä nimike, onhan opaskirjan pääasiallinen tarkoitus tiedon välittäminen, mutta tekstin fiktiivisyys tekee senkin tyhjäksi. Täydellistä vastausta ei tälle päähkinälle tule tämän tutkielman puitteissa löytymään, joten vetoan edelleen Gérard Genetten (1986, 245, 255–256, 260) huomioihin sanoessani, että opaskirjoja voi tässä yhteydessä pitää kuvauksiin perustuvana viestintätilanteena teoksen implisiittisen, ekstradiegeettisen sekä auktoriteettisen tekijän ja ekstradiegeettisen yleisön välillä.<sup>2</sup> Yksinkertaisemmin sanottuna opaskirjat ovat sen tekijöiden dialogia lukijoille, joka suodattuu teoksen kautta yhtenäiseksi ”ääneksi” ja kuvaa *D&D:n* fiktiivisen maailmaa sekä sen sisällä toimimista. Tällainen keskustelutilanne on myös tyypillistä toisen persoonan kertomuksille (Fludernik 1994, 288), ja *D&D* hyödyntääkin kirjallisuudessaan toistuvasti toisen persoonan kerrontaa.<sup>3</sup>

#### 1.4 Tutkielman eteneminen

Aloitan aineiston käsittelyn luvussa 2 keskittymällä *Dungeon Master's Guide* -teokseen ja tarkastelen, miten se osaltaan rakentaa *D&D:n* maailmaa; sen miljöötä, historiaa, mytologiaa

---

<sup>2</sup> Kartan tässä termiä ”kertoja”, sillä kuten jo edellä kävi ilmi, opaskirjat eivät nähdäkseni sisällä varsinaista kertomusta, vaikkakin ne hyödyntävät monia Genetten määrittämiä, kertomusten käyttämiä tehokeinoja (kuten kuvauksia).

<sup>3</sup> Jennifer Cover (2005, 27) on jo aiemmin huomauttanut, että pelaajien immersion luo osaltaan pelinjohtajan tuottama, toisen persoonan presensin kerronta.

ja geografiaa. Tutkin, miten *D&D*:n maailma asettuu osaksi muuta fantasiagenreä samankaltaisuuksien tai eroavaisuuksien myötä. Pohdin, millä tavalla pelaamisen toiminnallinen elementti vaikuttaa maailmaan ja sen asettamiin raameihin.

Siirryn luvussa 3 *Player's Handbook* -teokseen ja siihen, miten se ilmentää *D&D*-maailman hahmoja. Samalla tutkin, miten teoksen tekstit pyrkivät vaikuttamaan pelaajiin ja näiden suhteeseen maailman kanssa sekä tekstin vastaanottajina että uudelleenkäyttäjinä. Käyn lävitse, millaisia rakennuspalikoita kirja antaa hahmonluontia varten, eli millaisia oletuksia henkilöhahmoista se sisältää. Tutkin, miten hahmon luominen käytännössä tapahtuu, ja miten kirjan tekstuaalinen ilmaisu vaikuttaa siihen.

Luku 4 tarkastelee *D&D*-kirjallisuuden juonirakenteita, jonka tukena käytän muun tutkimusaineistoni ohella *Hoard of the Dragon Queen* -kampanjakirjasta nostettuja käytännön esimerkkejä. Pohdin, miten kampanjamuotoon muokattu fantasiakertomus eroaa perinteisestä kaunokirjallisesta fantasiasta. Havainnollistan, kuinka roolipelikampanjan kirjoittaminen on käytännössä toteutettu tekstuaalisella tasolla. Punnitsen samalla, millaisia haasteita interaktiivisen tarinan kirjoittaminen asettaa kirjoittajalle. Tutkin, miten toiminnallisten roolipiellementtien mukana olo on vaikuttanut tarinan kerrontaan verrattuna perinteisiin juonellisiin rakenteisiin. Luku 5 toimii kaikkien edellä mainittujen aihealueiden vertailukohtana, jossa tarkastelen niiden välisiä vuorovaikutuksia ja *D&D*-kirjallisuutta laajempänä kokonaisuutena.

## 2 DUNGEON MASTER'S GUIDE – PELINJOHTAJAN OPAS

*Dungeon Master's Guide* toimii pelinjohtajan oppaana samalla tavalla kuin *Player's Handbook* ohjeistaa pelaajia. Teoksen sisältö on näin ollen laaja ja keskittyy runsaasti itse käytännön pelaamiseen. Tässä tutkielmassa käsitelen teosta siinä määrin, kuin se toimii pelin fantasiamaailman mahdollistajana ja edustajana. Teoksen sisältö rakentuu myös pääasiassa kerronnallisesta tekstistä, joten tulen tässä luvussa käyttämään analyysini apuna pääasiallisesti aiempaa fantasiakirjallisuuden tutkimusta. Alex Atmore on kuvaillut pelin opaskirjojen asemaa ja käyttöä oheisella tavalla:

The characters, the fictional reality, and the story of their exploits are a process of joint construction between the individual players, the gamesmaster, and the group as a whole as they interact with the rule set. This rule set is typically provided by an external source (the rulebooks), which provides mechanical rules (mathematical abstractions of actions, for example whether a character is capable of dodging a blow), and rules for how to understand the fictional reality (which are commonly prosaic, and referred to as either story or fluff). (Atmore, 2016.)

Atmoren mainitsemat mekaaniset säännöt ja tarina voidaan kirjallisuustieteellisessä kontekstissa rinnastaa jo aiemmin määrittelemiini termeihin, ohjeistavaan ja kerronnalliseen tekstiin, joiden avulla pelaajien käytöstä ohjataan. Tulen jatkossa käyttämään Atmoren tavoin termiä ”mekaaninen” viitatessani pelin sääntöjen muodostamaan monimuotoiseen ”koneistoon”. Oleellista on, että *Dungeon Master's Guide* muodostaa yhdessä *The Player's Handbook* -teoksen kanssa jaetun, liki kaikkiin mahdollisiin *D&D*-pelisessioihin pätevän sääntöpohjan. Opaskirjojen käyttö on perinteistä proosakirjallisuutta aktiivisempaa vuorovaikutusta ja tulkintaa, joka sisältää niiden valikoivaa lukemista ja sisällön soveltamista uniikkiin pelitilanteeseen. Lukukokemuksen tavoitteena on paitsi teoksen sisällön ymmärtäminen, myös jonkinlaisen mielikuvan muodostaminen *D&D*:n fantasiamaailman takana vaikuttavasta pelillisestä ”koneistosta”. Tämän perusteella voidaan kysyä, vastaavatko opaskirjat Espen Aarsethin (1997, 1) käsitystä *ergodisesta kirjallisuudesta*, jonka poikki kulkeminen vaatii ei-triviaalia työtä? Tulen luvussa 4 vertaamaan *D&D*:n kampanjakirjallisuutta vahvemmin ergodiseen kirjallisuuteen, mutta opaskirjojen tapauksessa yhtenäisyydet eivät ole aivan yhtä selviä. Tyydynkin tässä toteamaan, että ainakin pelitilanteessa opaskirjojen käyttö muistuttaa vahvasta ergodista kirjallisuutta, sillä lukijoiden täytyy tällöin kyetä tulkitsemaan käynnissä olevaa pelitilannetta ja liikkumaan teoksessa sen mukaan. Pelaaja saattaa vaikkapa tunnistaa tietyn loitsun olevan hyödyllinen pelitilanteessa, jonka jälkeen hän paikantaa sen opaskirjassa ja vertaa loitsun vaatimuksia käynnissä olevaan

tilanteeseen. Yksittäisen lukijan kokemat yksilölliset pelitilanteet vaikuttavatkin vahvasti siihen, mitä osia teoksista hän tulee aktiivisesti käyttämään, ja täten myös tämän kokemukseen ja mielikuvaan teoksesta kokonaisuutena.

Koska *Dungeon Master's Guide* on teoksena varsin laaja ja sisältää mittavan määrän osaluokkia, joita ei käsitellä yksistään kovinkaan laajasti, otan käsittelyni alaiseksi vain maailman rakentamisen kannalta kaikkein merkittävimmät luvut. Näin ollen käyn tässä luvussa lävitse teoksen luvut *Chapter 1: A world of your own*, *Chapter 2: Creating a multiverse* ja *Chapter 7: Treasure*. Pois jää täten ei-pelattavia hahmoja käsittelevä *Chapter 4*, aihe, jota käsitellään tarkemmin tutkielman seuraavassa luvussa. Lisäksi tulen tutkielman neljännessä luvussa tutkimaan *D&D*-kirjallisuuden juonirakenteita ja tarinankerrontaa nimenomaan olemassa olevan kampanjakirjallisuuden pohjalta. Täten jätän pääosin tutkielman ulkopuolelle *Dungeon Master's Guide* -teoksen luvut *Chapter 3: Creating Adventures*, *Chapter 5: Adventure Environments*, *Chapter 6: Between Adventures* ja *Chapter 8: Running the Game*, jotka käsittelevät pelitilanteen luomista pelinjohtajan näkökulmasta. Koen, että pelinjohtajat tuottamat pelisessiot ovat aiheena niin laaja ja täynnä variaatioita, että ne vaatisivat kokonaan oman lähestymistapansa, eikä aihetta kyetä tyydyttävästi käymään lävitse tämän tutkielman rajoissa. Tulen kuitenkin viittaamaan näiden lukujen sisältöön siten, kun se on tutkielman aihealueiden suhteen oleellista. Kokonaan ulos tästä tutkimuksesta jää pelinjohtajan valinnaisia sääntöjä käsittelevä *Chapter 9*, sillä sen sisältö ei ole tutkimuskysymyksiäni kannalta olennaista.

## **2.1 *Dungeons & Dragons* -fantasiamaailma osana kirjallisuustieteen jatkumoa**

*D&D*:n fantasiamaailma on, kaikkien kuvitteellisten ja olemassa olevien maailmojen tavoin, vahvasti semioottinen. Kuten Ilkka Niiniluoto on argumentoinut, käyttämiemme sanojen merkitys riippuu niiden roolin lisäksi siitä, millaisia asioita ja olioita maailmassa on (Niiniluoto 2000, 19). Tämä on erityisen tärkeää pitää mielessä, kun tarkastelemme roolipelejä niiden kirjallisuuden ja lukemisen kautta. Tulen tässä tutkielmassa useaan kertaan alleviivaamaan, että monet *D&D*:n kirjallisuudesta löydettävistä termeistä ja sanoista omaavat merkityksiä, jotka ovat ominaisia nimenomaan *D&D*- ja roolipeleille. Ne toimivat monimutkaisten fantasiamaailman elementtien ja tapahtumien edustajina ja abstraktioina, joiden ”ohi” lukijat ja pelaajat kykenevät oppimisen kautta katsomaan, suoraan niiden

osoittamaan *D&D*-maailman merkittyyttä. Tämän lisäksi *D&D* nojaa myös laajempaan fantasiakirjallisuuden ja -perinteen kautta luotuun merkkien ja merkitysten järjestelmään.

Curtis D. Carbonell on roolipelien fantasiaelementtejä käsittelevässä *Dread Trident* -teoksessa määrittänyt roolipelien maailmat ns. *realized worlds* -maailmoiksi. Tämä on kehittyneempi versio kirjallisuudessa yleisesti löytyvistä kuvitelluista (*imaginative*) ja Michael Salerin virtuaalisista maailmoista; kyse on kuvitteellisista yhteisöllisistä tiloista, joissa rationaaliset ihmiset viettävät pitkiä aikoja (Carbonell 2019, 12, 26). Carbonell ei anna teoksessa suoraa määritelmää termilleen, mutta antaa ymmärtää, että ne lähestyvät pelien vuorovaikutuksellisuuden ja erilaisten työkalujen kautta lähelle ”todellista” maailmaa (Carbonell 2019, 1, 3–4, 12). Huomionarvoista tässä on myös käytetty kieli: englannin kielen *real*-sanasta (todellinen) johdettu *realized*. Käytän jatkossa tästä termistä selkeyden vuoksi käännoä ”todentuntuiset maailmat”. Carbonell ei kuitenkaan kuvaa ainoastaan roolipelien maailmoja todentuntuisina, vaan hän nostaa muun muassa J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjasarjan esimerkiksi lastenfantasian todentuntuisesta maailmasta (Carbonell 2019, 1–2). Tästä ja muista Carbonellin esimerkeistä (*Marvel*, *Star Wars*) voi ymmärtää, että maailman leviäminen kirjan sivujen ulkopuolelle on tärkeä osa todentuntuisen maailman syntyä; sillä on oltava käytössään työkaluja, kuten kuvaa, videota tai oheistuotteita, jotka pönkittävät maailman uskottavuutta.

*D&D*:n fantasiamaailmaa on lisäksi mahdollista tarkastella muiden fiktiivisten maailmojen tavoin käyttäen Marie-Laure Ryanin (1991) mahdollisten maailmojen teoriaa, jonka näen toimivan luonnollisena edeltäjänä Carbonellin todentuntuisille maailmoille. Koska Carbonellin malli on kehitetty tarkemmin roolipelien ja niiden tilallisen toiminnan tarkasteluun, tulen pohjaaman tutkielmani pääasiassa siihen. Roolipelien ja Carbonellin teorian kannalta erityisen tärkeänä voidaan kuitenkin pitää Ryanin (1991, 21–29) fiktiivisen uudelleenkeskittämisen käsitettä, jossa oikeassa maailmassa (*AW*, *actual world*) sijaitseva lukija uudelleen sijoitetaan tekstuaalisen oikean maailman (*TAW*, *textual actual world*) keskiöön, joka tekstissä vastaa samaa kuin *AW* omassa maailmassamme. *TAW* on tekstin esittämä versio laajemmasta fiktiivisestä maailmasta *TRW* (*textual reference world*).<sup>4</sup> Roolipelien ja todentuntuisten maailmojen kohdalla tämä uudelleenkeskittämisen tilallinen

---

<sup>4</sup> Ryanin (1991, 26) mukaan *TAW* ja *TRW* ovat fiktiossa usein sama asia, sillä *TRW* ei voi olla olemassa tekstuaalisen representaationsa ulkopuolella. Kuitenkin *D&D*:n tapauksessa *TRW* on olemassa myös silloin, kun yksittäisen teoksen *TAW* (kuten kampanjakirja) ei siihen viittaa, ja on määritetty muiden teosten tai pelinjohtajan taustatyön kautta. Tämä eroaa jatko-osien tavasta laajentaa *TRW*.



luonne korostuu; lukija ja pelaaja tarkastelevat pelimaailmaa suhteessa siinä sijaitsevan hahmonsa kehoon, joka koetaan samana kuin pelaajan oma keho. Kysymykset kuten ”mitä näen” tai ”kuinka kaukana se on” ovat yleisiä pelipöydässä. Kuten oikean maailmankin tapauksessa, kokijan minuus sijaitsee aina todentuntuisten maailmojen TAW:n keskiössä, jota muu maailma ympäröi. Ryan (1991, 23) onkin Kendal Waltoniin pohjautuen verrannut tekstuaalisen maailman sisään astumista mielikuvitusleikkiin, jonka aikana sovimme noudattavamme sitä määrittäviä sääntöjä ja uutta todellisuutta, mikä kuvaa myös roolipelikokemusta varsin oivallisesti. Myös Jennifer Cover (2005, 33) on huomannut Ryanin mahdollisten maailmojen mallin kautta tapahtuvan, pelitilanteen sisältämien maailmojen erottelun hyödylliseksi *D&D*:n tutkimuksessa, etenkin sen tilallisen, ajallisen ja emotionaalisen immersion tarkastelussa.

Roolipelien suhteen uskonkin, että vaikka esimerkiksi visuaalisuus on tärkeä osa niiden kuvitettua opaskirjallisuutta, merkittävin tekijä niiden todenmukaisten maailmojen luomisessa ovat roolipelien säännöt. Näiden funktiona ei ole niinkään kuvailla fantasiamaailmaa kuin ohjeistaa lukijaa siinä, miten tämä kykenee toimimaan fantasiamaailman sisällä. Tämä asettaa lukijan perspektiivin uniikilla tavalla pelimaailman sisäiseen *tilaan*. Myös Carbonell painottaa, että tilalla on tärkeä rooli todenmukaisten maailmojen ja modernin fantasian osana: se vaatii lukijaa ymmärtämään tilan ympäristönä, joka sallii ratkaisujen tuottamisen tiettyjen ongelmien ratkaisemiseksi. Toisin sanoen nämä fantasiamaailman tilat toimivat pelillistetyn tekstin (*gametext*) tavoin. (Carbonell 2019, 23.) Tekstissä siis korostuu se, että lukijalla on mahdollisuus vaikuttaa sen maailmaan; ratkaista tämän eteen asetettuja esteitä ja ongelmia niillä työkaluilla, joita opaskirjat tarjoavat. Carbonell sanookin opaskirjojen toimivan kahdella tasolla: ne sekä antavat pelaajalle kyvyn paeta todentuntuiseen maailmaan että vaikuttaa siihen (Carbonell 2019, 49). Myös Ryan tuonut esille, kuinka immerssiivisyyttä voidaan luoda peleissä tapahtuvan tilan tutkimisen (*spatial immersion*) ja tehtävien suorittamisen (*ludic immersion*) kautta (Ryan 2009, 53–54). Vaikka pöytäroolipelit ja *D&D* eivät siis olekaan uniikkeja siinä, että ne tuottavat todentuntuisia maailmoja, on näiden maailmojen sääntö- ja toimintakeskeinen luomistapa huomion arvoista. Siihen keskittyminen tulee olemaan tärkeä osa tätä tutkielmaa, sillä esimerkiksi tietokonepeleissä toiminta on päätarkoitus ja pelaajien saaman nautinnon lähde (Ryan 2004, 349).

Fantasiagenren luokitteluun kuuluu kaksi ryhmää, joita voidaan hyödyntää *D&D:n* fantasiakokemuksen määrittelyssä. Näitä ovat portaalifantasia<sup>5</sup> (*portal quest fantasy*) ja immersiiivinen fantasia (*immersiv fantasy*). Portaalifantasiassa päähenkilöt siirtyvät toiseen maailmaan, kun taas immersiiivisessä fantasiassa nämä ovat osa fantastista maailmaa. (James & Mendlesohn 2012, 2). *D&D:n* fantasiamaailma kuuluu pääosin immersiiiviseen fantasiaan, sillä sen maailma on henkilöhahmojen luontainen ja tuttu koti. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö siitä silti voitaisi havaita portaalifantasian piirteitä. Edward James (2012, 64) nostaa esimerkiksi *Taru Sormusten Herrasta* -teoksen hobitit ja sen, kuinka näiden lähtö Konnusta on verrannollinen portaalifantasiaan, jossa sankarit siirtyvät tutusta maailmasta vieraaseen maailmaan. On täysin mahdollista, että samanlainen asetelma toteutuu myös *D&D:n* fantasiamaailmassa, etenkin kun maailman tutkiminen ja sitä kautta tapahtuva toimintamahdollisuuksien laajeneminen ovat sen keskiössä. Farah Mendlesohn onkin sanonut, että portaalifantasia sallii ja nojaa protagonistin ja lukijan kokemuksen karttumiseen. Tätä kautta protagonistin vähitellen nousee asemaan, jossa hän kykenee muuttamaan maailmaansa. Lukijan ikään kuin ratsastaa tällöin protagonistin vierellä, nähden ja kuullen vain mitä tämä näkee ja kuulee. Portaalifantasian rakenteeseen kuuluu, että protagonistin siirtyminen arkisesta maailmastaan kosketukseen kaukaisen tai tuntemattoman fantasiamaailman kanssa. (Mendlesohn 2008, xix, xx.) *D&D:n* fantasiakokemusta on täten haastavaa määrittää immersiiivisen fantasian ja portaalifantasian välillä. Sen maailma on arkisimmillaankin fantastinen oman mittapuun mukaan, mutta jättää runsaasti kasvunvaraa *fantastisempaan* kokemukseen siirtymiseen. Myös yksittäiset pelikokemukset vaihtelevat vahvasti näiden kahden genren välillä; yhden hahmon tausta voi olla arkinen palkkasoturi, toisen taas magiaan uppoutunut velho-oppilas. Varminta olisikin sanoa, että *D&D* kykenee ilmentämään sekä portaalifantasian että immersiiivisen fantasian piirteitä.

Toki on myös välttämätöntä huomauttaa, että henkilön siirtyminen portaalifantasian tapaan arkisesta maailmasta fantastiseen tapahtuu myös itse pelitilanteessa, kun pelaaja astuu oman hahmonsa saappaisiin. Tässä kohtaa olisikin selkeyden vuoksi syytä erottaa *D&D*-maailman kokeminen lukemisen ja pelaamisen kautta. Näistä lukukokemus nojaa selvästi portaalifantasian perinteisiin, sillä se painottaa fantasiamaailman selittämistä ja kuvailua lukijalle (Mendlesohn 2008, xx). Pelitilanteessa kokemus taas on kaksiajakoinen pelaajan ja pelaajahahmon välillä, ja vaihtelee painopistettään aiemman kuvaukseni tapaan immersiiivisen

---

<sup>5</sup> Käytän ytimekkyyden vuoksi tätä käännöstä, mutta alkuperäissan *quest*-osa kannattaa silti pitää mielessä, sillä se määrittää sen yhtäläisesti *portal*-osan kanssa.

ja portaalifantasian välillä. Pelaajahahmo ja pelaaja voivat, pelitilanteesta riippuen, kokea toisistaan riippumatta fantasiakokemuksen joko immerstiivisen- tai portaalifantasian kautta. Tämän mahdollistaa se, että pelaajan aiempi lukukokemus on hoitanut suuren osan maailman selittämisestä ”pois alta”, jolloin tämä voi kokea maailman immerstiivisesti taustatietojensa avulla, ilman selityksiä. Pelikokemuksen kannalta onkin välttämätöntä, että pelaaja ottaa haltuunsa joukon maailmansisäisiä olettamuksia [perustiedot, säännöt], joka sekkin on osa immerstiivisen fantasian kokemista (Mendlesohn 2008, xx).<sup>6</sup> Toki on myös mahdollista, että pelaajalle tarjotaan täysin uutta tietoa maailmasta, joka taasen siirtää kokemukenttää portaalifantasian suuntaan.

Kuitenkin pelitilanteeseen liittyy paradoksaalisesti myös pelimaailman keinotekoisuuden painottaminen, kun pelinjohtaja ja pelaajat käyttävät pelin sääntöjä, noppia ja numeerisia arvoja siinä vaikuttamiseen. Väitänkin, että fantasiamaailman immerstiivinen kokeminen säilyy näiden elementtien semioottisen tulkinnan kautta. Kuten Roland Barthes (1974) esitti, lukemaamme tekstiin sisältyy aina useita erilaisia merkityssuhteita, koodeja, lukijan tulkittavaksi. Nämä koodit koostuvat kuvatuista objekteista (merkityt) ja näihin osoittavista merkitsijöistä. Yksinkertaisin esimerkki tästä olisi kirjoitetun sanan ja tähän liittyvän käsitteen yhteys. Barthes myös painotti tätä kautta tapahtuvaa lukijan roolia tekstin tulkitsijana ja sen merkityksen tuottajana. Pöytäroolipeleissä tämä tulkinta tapahtuu tekstin tasolla kahdessa vaiheessa. Näistä tutuin on kerronnallisen tekstin tulkinta, jossa muutamme sanojen ja virkkeiden merkitykset mielessämme visuaalisiksi ja käsitteellisiksi representaatioiksi. Tämä vastaa pitkälti perinteisessä kirjallisuudessa tapahtuvaa tekstin merkitysten tulkintaa. Väitän, että tätä syvempää tulkinnan tasoa edustaa kirjojen ohjeellisen tekstin tulkinta, sillä ne perustuvat kielellisesti ja yhteiskunnallisesti opittujen merkitysten lisäksi *D&D*-kirjallisuuden omiin merkityssuhteisiin, jotka pelaaja oppii opaskirjojen pohjalta. Tätä voidaan pitää verrannollisina Barthesin (1974, 20) määrittämiin, tekstin sisäisiin kulttuurisiin koodeihin. Aivan, kuten sopimuksenmukaisesti kootut äänne- ja kirjainyhdistelmät välittävät meille automaattisesti niitä vastaavat mielikuvat, sivuuttavat pelinjohtaja ja pelaaja pelien keinotekoisuutta korostavat elementit (kuten säännöt) ja näkevät ne ensisijaisesti pelimaailman tapahtumien, merkittyjen, merkitsijöinä. Carbonellin mukaan erilaiset pöytäroolipelaamiseen kuuluvat esineet; nopat, pelifiguurit ja muut, toimivatkin kohteidensa

---

<sup>6</sup> Sääntöjen hallinta myös mahdollistaa pelin tuleviin tapahtumiin vaikuttamisen, jonka perusteella Jennifer Cover (2005, 26–27) pitää roolipelejä perinteisiä narratiiveja ja tietokonepelejä mukaansatempaavimpina. Tätäkin voisi pitää immerstiivisyyden mittarina.

[merkittyjen] abstrakteina representaatioina [merkitsijöinä] (Carbonell 2019, 49), ja väitän, että samaa periaate pätee myös tekstiin itseensä.

Kun lukija tulkitsee vaikkapa *Monster Manual* -teoksen hirviöitä, hän ymmärtää numeeristen representaatioiden yhteyden näiden ominaisuuksiin. Esimerkiksi *Hoard of the Dragon Queen* -teoksessakin esiintyvän kobold-lajin numeeriset arvot ovat STR 7 (-2), DEX 15 (+2), CON 9 (-1), INT 8 (-1), WIS 7 (-2) ja CHA 8 (-1) (Crawford 2018, 195). *D&D*:n koodiston tunteva kykenee pelkästään näistä arvoista näkemään, että koboldit ovat vikkelä laji, mutta heikkoja erityisesti fyysisen voiman ja viisauden suhteen. Ferdinand de Saussuren mukaan semioottisen merkitsijän ja merkityn väliset suhteet ovat arbitraarisia (Huttunen & Veivo 1999, 30). Aivan kuten Tomi Huttusen ja Harri Veivon (1999, 31) esittämässä esimerkeissä, myös *D&D*:n semioottisessa järjestelmässä on havaittavissa tämä arbitraarisuus, kun niitä katsotaan laajemmassa kontekstissa. Välittömällä tasolla ymmärrämme arvojen kausaaliset merkitykset: kirjainlyhenteet muodostuvat englannin kielen sanoista (*Strength, Dexterity, Constitution...*) joihin yhdistetty numeerinen arvo kuvaa näiden suuruutta. Tiedämme, että merkit ovat aina suhteessa muihin merkkeihin, tässä tapauksella yhteenliittymisen eli syntagmaattisten suhteiden kautta (Huttunen & Veivo 1999, 32). *D&D* muodostaa oman semioottisen merkkijärjestelmänsä, mutta se toimii silti muiden, laajemmin tunnettujen merkkijärjestelmien sisällä, kuten kielen, matematiikan ja fantasiagenren. Tämä sopii yhteen aiemman ymmärryksen kanssa kulttuurina kielen kimppuna, joka sisältää useita alamerkkijärjestelmiä (Huttunen & Veivo 1999, 131).

Mitä tulee *D&D*:n fantasiamaailman *sisältöön*, ei sen määrittäminen ole täysin yksioikoista. Kuten tässä luvussa tulee ilmi, *D&D*:n fantasiamaailma on jaettu useisiin rinnakkaisiin tai vaihtoehtoisiin universumeihin, jotka muodostavat yhdessä multiversumin. Nämäkään maailmat eivät ole kiveen hakattuja, vaan pelinjohtajille ja pelaajille annetaan vapaus muokata ja uudelleen tulkita niitä. Mutta vaikka *D&D* tarjoaakin pelaajilleen runsaasti vapautta, rakentuvat sen ohjekirjat silti tiettyjen olettamusten varaan, joiden perusteella sen maailmaa voidaan verrata muuhun fantasiakirjallisuuteen. Nämä olettamukset on määritelty *Dungeon Master's Guide* -teoksessa seuraavalla tavalla:

- 1) Jumalat valvovat maailmaa
- 2) Suuri osa maailmasta on kesyttämätöntä
- 3) Maailma on muinainen

- 4) Konfliktit muovaavat maailman historiaa
- 5) Maailma on maaginen

(Carter et al. 2014, 9.)

Vaikka nämä säännöt onkin annettu *D&D*:n fantasiamaailman perusoletuksiksi, painottaa *Dungeon Master's Guide* tässäkin kohtaa, että pelaajilla on vapaus toteuttaa kampanja haluamallaan tavalla ja käydä täysin yllä mainittuja ohjenuoria vastaan. (Carter et al. 2014, 9.) Kyseisiä ohjenuoria noudatetaan kuitenkin *D&D*:n virallisissa ohjekirjoissa, joten ne muodostavat täten kaikkein suosituimman ja yleisesti hyväksytyin version *D&D*-fantasiamaailmasta. Näidenkin perusteella *D&D*:n fantasiamaailman asettaminen yhteen, selkeästi määritellyyn fantasiagenreen on haastavaa. Tämä johtuu mielestäni pitkälti siitä, että perinteisestä kirjallisuudesta tuttujen fantasiamaailmoista poiketen *D&D*:n fantasiamaailman pääasiallisena ei ole funktiona ei ole *tarinan* vaan *toiminnan* mahdollistaminen. Tästä syystä sen maailma voi, pelinjohtajan ja pelaajien päätöksistä ja toiminnasta riippuen, ilmentää monen eri fantasiagenren piirteitä. Esimerkiksi pelin alemmilla tasoilla se muistuttaa seikkailufantasiaa (*adventurer fantasy*; Clute & Grant 1997, 7), kun ”tarinan” panokset ovat matalat ja pelaajahahmojen päätavoitteena on useimmiten elannon hankkiminen. Pelin korkeimmilla tasoilla se taas muistuttaa korkeafantasiaa (*high fantasy*; mt., 466), jossa pelaajahahmot taistelevat koko maailman kohtalon puolesta.

Ryanin *pienimmän mahdollisen poikkeaman* periaate on hyödyllinen *D&D*:n fantasiamaailman kartoittamisessa. Ryanin mukaan projektoimme fiktiivisiin maailmoihin kaikki tosimaailmaa koskevat tietomme ja sisällytämme poikkeuksia vain, kun teksti niin osoittaa (Ryan 1991, 51). *D&D*:n kaltaisessa fantasiamaailmassa voidaan myös hyödyntää Ryanin *geneerisiä maisemia*, joiden sisältö kootaan tietyille korpukselle ominaisista teemojen ja objektien kokoelmasta (Ryan 1991, 55). *D&D*:n voidaankin nähdä noudattavan fantasian geneeristä maisemaa pienimmän mahdollisimman poikkeaman mukaan, eroten siitä niiltä osin, kun tekstissä osoitetaan. Kuten Ryanin (1991, 34) luokittelu osoittaa, satujen [ja täten muunkin fantasian] maailmat eroavat oikeasta maailmasta niiden sisältämän inventaarion, luonnonlakien ja taksonomian suhteen. *D&D*:n voidaankin yleisesti ottaen sanoa edustavan genrelle tuttua, keskiaikaiseen Eurooppaan pohjautuvaa fantasiamaailmaa (Carbonell 2019, 105). Kaikkein voimakkain ja ilmiselvin pohja *D&D*:n fantasiamaailmalle on jo aiemmin mainittu *Taru Sormusten Herrasta*. Edward Jamesin mukaan Tolkienin suurin saavutus olikin tämän Sekundäärisen Maailman (*Secondary World*) normalisoiminen osana fantasiagenreä.

Kyseessä on maailma, jolla ei ole minkäänlaista yhteyttä omaamme, vaan joka toimii täysin kokemamme maailman ulkopuolella. (James 2012, 65.)

Myös Clute ja Grant nostavat Sekundäärisen Maailman normalisoinnin Tolkienin saavutukseksi ja antavat sille kolme pääpiirrettä: Maailma on asuttava (*livable*), luettavissa oleva (*legible*) ja jatkuvan muodonmuutoksen (*metamorphosis*) keskellä (Clute & Grant 1997, 951). Kaikki nämä piirteet pätevät myös *D&D:n* fantasiamaailmaan. Näiden lisäksi Clute ja Grant tunnistavat Tolkienin Sekundäärisestä Maailmasta useita fantasiagenressä käytettäviä kerronnallisia elementtejä, joista monet ovat yhteydessä *D&D:n* fantasiamaailman viiteen perusolettamukseen. Nämä elementit ovat fantasiamaailman jumalat, maailman tilan rappeutuminen (*Thinning*), maailmassa oleva vääryys, joka vaatii parantamista (*Wrongness*), tehtävä, jonka kautta tämä toteutetaan (*Quest*) ja *Eucatastrophe* (Tolkienin määrittämä, satujen ylentäviä piirteitä kuvaava termi, jota vastaavan tilan hahmot saavuttavat tarinan lopussa; onnellinen loppu) (Clute & Grant 1997, 950–955; Tolkien 1974, 60).

Jumalien olemassaolo molemmissa fantasiamaailmoissa muodostaa selvän yhteyden, mutta muut elementit vaativat selittämistä. *Thinning*, *Wrongness*, *Quest* ja *Eucatastrophe* ovat kaikki yhteydessä *D&D*-maailman neljanteen perusolettamukseen. Ne edustavat maailmaa uhkaavaa muutosta tai uhkaa (*Thinning & Wrongness*), jonka aiheuttaman konfliktin hahmot pyrkivät ratkaisemaan (*Quest*), saavuttaakseen jonkinlaisen ylevän lopputuloksen (*Eucatastrophe*). Myös Cluten ja Grantin määrittämä, Tolkienin Sekundäärisen Maailman jatkuva muodonmuutos voidaan nähdä edeltäjänä konfliktien muovaamalle *D&D:n* fantasiamaailmalle. Yhteys näiden kahden maailman välillä ei kuitenkaan ole täysin suora, ja Tolkienin käyttämiä elementtejä voitaisiinkin pitää enemmänkin esikuvina *D&D*-maailman vastikkeilleen kuin niiden ensimmäisinä versioina. Maailman konfliktit eivät esimerkiksi ole välttämättä koko sen olemassaoloa uhkaavia, vaan voivat olla vaikkapa poliittisia tai edustaa täysin arkista vaaraa. Samoin konfliktin ratkeaminen voi palkita hahmoja varsin arkisin tavoin, kuten rahalla.

Edellä mainittujen elementtien lisäksi James on tunnistanut juonellisia apukeinoja (*plot devices*), jotka yleistyivät fantasiagenressä *Taru Sormusten Herrasta* -teoksen julkaisun myötä. Näistä *D&D:n* fantasiamaailman viiteen perusolettamaan sisältyvät matka fantasiamaailman kartan lävitse (*Cook's Tour*) ja hidas kulkeminen maisemien lävitse (*Walking*). (James 2012, 65.) Näistä voidaan vetää yhteys *D&D*-maailman perusolettamuksiin seuraavalla tavalla: *D&D*-fantasiamaailman kesyttämättömyys mahdollistaa sen poikki

matkaamisen ja kulkemisen hitaasti maisemien lävitse. Toki huomattavaa on, että pelaajien arvovalan ja resurssien kasvaessa näille tarjoutuu keinoja nopeuttaa matkantekoaan esimerkiksi teleportaatiopiireillä, joita käsitellään tässä tutkielmassa tarkemmin myöhemmin. Tässäkin tapauksessa Tolkienin vaikutus *D&D*:n fantasiamaailmaan ei ole kiveen hakattu ohjeennuora, vaan yksi ainesosa suuremmassa ”reseptissä”.

Myös maailman maagisuus oli Tolkienille tärkeää. Hänen mukaansa fantasiatarinan taikuuks on se yksi seikka, jota ei tule pitää pilkkana ja jonka täytyy säilyä satiirilta (Tolkien 1974, 16). Magiasta onkin tullut yksi fantasiagenren peruspilareista, mikä liittyy *D&D*-kirjallisuuden kenties vahvimmin laajempaan fantasiakirjallisuuden jatkumoon. Niin ikään myös maailman muinaisuus, ja sitä kautta myyttisyys, ovat osa Tolkienin ja tämän aikakauden muiden fantasiakirjoittajien perintöä. Brian Attebery kuvaa Tolkienin ja tämän kollegan C.S. Lewisin torjuneen aikakautensa modernismin [”tee siitä uutta!”], suunnaten katseensa tulevan sijasta menneisyyteen, aina keskiaikaan asti, jolloin heidän tunnuslauseenaan olisi aivan hyvin voinut olla ”tee siitä vanhaa!” (Attebery 2014, 41–42). Attebery nostaa esille tavan, jolla Tolkien hyödyntää aiempia historiallisia myyttejä, kuten kelttiläisiä, latinalaisia, norjalaisia, englantilaisia ja suomalaisia tekstejä (Attebery 2014, 56). Maailman kesyttämättömyys ja muinaisuus ovat lisäksi vahvasti yhteydessä *D&D*-teosten luonteeseen osana pelikokemusta. Ne luovat pelaajille mahdollisuuksia tutkimiseen ja löytämiseen, joka voi tapahtua joko tilallisesti (fantasiamaailman ympäristöä tutkimalla) tai ajallisesti (fantasiamaailman historiaa tutkimalla). Myös näistä on havaittavissa yhteys fantasiamaailman immersion luomiseen Ryanin (2009, 54–55) määrittämän pelillisen (*ludic*), tilallisen ja epistemologisen immersion kautta. Huomattavaa on, että tilallinen ja epistemologinen immersio ovat *D&D*:n kontekstissa usein alisteisia pelilliselle immersiolle; niiden toteutumisen edellytyksenä on hahmon tuottaman toiminta ja tämän mielekkyys pelaajan kannalta.

Cluten ja Grantin kaksi muuta Tolkienin sekundäärisen maailman peruspiirrettä, asuttavuus ja luettavissa olevuus, näkyvät nekin *D&D*-fantasiamaailman muinaisuudessa, jonka kautta saadaan vahvistettua sen uskottavuutta ja todenmukaisuutta. Clute ja Grant huomauttavatkin, että Tolkienin Sekundääristä Maailmaa käsittelevät teokset ovat täynnä viittauksia maailman aiempaan historiaan, johon verrattuna tarinat itsessään ovat vain ohut uudelleenkertomus (Clute & Grant 1997, 952).

## 2.2 D&D:n multiversumi ja kosmoksen rakenne

*Dungeons & Dragons* on fantasiamaailmojen tapauksessa erikoinen siinä mielessä, että sen skaala on useimpia muita kunnianhimoisempi. Siinä missä monet fantasiamaailmat eivät välttämättä esittele maailmankuvaansa täydellisesti edes koko planeetan tasolla, vaan hyödyntävät tuntemattomien maiden luomaa tenhoa, laajentuu *D&D* kokonaiseksi multiversumiksi, lukemattomien rinnakkaisten todellisuuksien verkostoksi. Tällaisia rinnakkaismaailmoja ovat esimerkiksi *Wildemouth*, *Planetscape*, *Dragonlance* ja *Forgotten Realms*, joka toimii pelin ”päämaailmana” (Carbonell 2019, 100). Useat rinnakkaistodellisuudet ovat myös yhteydessä toisiinsa, eli matkustaminen niiden välillä on ainakin teoreettisesti mahdollista. Ryan Vun mukaan *D&D*:n kaltaiset roolipelit käsittelevätkin Mikhail Bakhtin genreteoriaa mukaillen genrejä erillisinä maailmoina (Vu 2017, 285), joiden käyttö on yhteydessä myös fantasiagenren historiaan:

But SF and fantasy authors had been conscious of the links between genres since their early days, born as they both were out of the marketing efforts of competing pulp magazines. The co-presence of multiple worlds even became an explicit trope within both genres. [...] Another major influence on *D&D*, Michael Moorcock’s *Eternal Champion* cycle features characters that are all incarnations of the same heroic archetype, each occupying a different world within a “Multiverse” of genre worlds. [...] The strain of pulp fantasy literature most important to the formation of early RPGs, as naive as it often seems, has always been aware of other genres and the permeable nature of their borders. (Vu 2017, 285–286.)

Useiden erillisten maailmojen ja tyylillisten vaikutteiden läsnäolo on siis ollut osa fantasiagenreä alusta alkaen, etenkin roolipelien ja *D&D*:n kohdalla. Vu alleviivaa näiden käyttöä markkinoinnin välineenä, mutta nähdäkseni on mahdollista, että myös genre ja mediumi mahdollistivat useiden rinnakkaisten maailmojen käytön: fantasiagenre ajaa luonnostaan tekijöitään puskemaan yli mahdollisuuksien rajojen, eikä tekstuaalinen toteutustapa luo ”lisähintaa” kaikkein villimpien maailmojen luomisessakaan (verrattuna esimerkiksi elokuviin). Kuten jo tämän tutkielman alussa mainitsin, fantasia on myös äärimmäisen laaja ja väljät määritteet omaava genre, joten sen sisällä kyetään käsittelemään keskenään hyvin erilaisiakin maailmoja. Kuten Vun esimerkkikin osoittaa, hyppy samaan genreen kuuluvista mutta erillisissä teoksissa julkaistuista maailmoista yksittäisen teoksen sisältämään fantasiamaailmojen joukkoon muotoutui luontevasti osaksi genren perimää.

Väitän, että *D&D*-kirjallisuuden pelillisyydellä on ollut merkittävä vaikutus Vun alleviivaamaan ilmiöön, jossa useiden samanaikaisten maailmojen läsnäolo nousi sen



fantasiakokemuksen keskiöön. Peliala on, jo pöytäroolipelimuodossaan, verrattain kaupallinen. Siinä missä yksittäinen kirjailija voi päättää itse julkaisutahdistaan, on roolipelikirjallisuus riippuvainen usean eri työntekijän panoksesta: kirjoittajien, pelisuunnittelijoiden, kustannustoimittajien, taiteilijoiden, ynnä muiden. Yksittäisten tekijöiden luomia roolipelejäkin toki on, mutta etenkin *D&D*:n mittakaavassa yleistä on, että luomistyö vaatii usean työntekijän panoksen, joka johtaa toiminnan yhtiöittämiseen. Tämä puolestaan vaatii, että yhtiö on pidettävä hengissä, mikä taasen tarkoittaa uusien tuotteiden, kirjojen, tuottamista. Eräs toimivaksi todettu tapa tuottaa jatkuvaa, mutta riittävän monipuolista lisäsisältöä on uudenlaisten pelimaailmoiden luominen, jotka tarjoavat sekä pelin tekijöille että kuluttajille uudenlaisia kokemuksia. Pohja tähän on pedattu jo *Vun* mainitsemien pulp-lehtien kilpailutilanteesta. Toki pelit on historiallisesti nähty enemmänkin tuotteina kuin taideteoksina, mikä on eittämättä vaikuttanut myös pöytäroolipelikirjojen tuotantotapaan.

Ja kuten aiemmin olen jo aiemmin tuonut ilmi, *D&D*:n fantasiamaailma keskittyy vahvasti sen tarjoamiin pelillisiin toimintamahdollisuuksiin, Näiltä osin pelkkä maan, mantereiden tai jopa planeetan vaihtaminen ei välttämättä takaa tarpeeksi merkittävää vaihtelua toimintamahdollisuuksien muutokseen. Esimerkiksi taikuuden säännöt tai jumalolentojen luonne ovat tekijöitä, joiden muutoksia ei voi perustella ainoastaan fyysisen sijainnin vaihtumisella. Myös fantasiamaailman historiallinen taakka on seikka, josta saatetaan haluta päästä irti uutta kampanjakirjaa kirjoittaessa. Pöytä pyyhitään niin sanotusti puhtaaksi.

Lisäksi on otettava huomioon *D&D*-kirjallisuuden kirjoittamistapa ja siihen liittyvä tekijyys. Toisin kuin useimmat suositut fantasiamaailmat, *D&D*-kirjat on kirjoitettu useiden eri kirjoittajien toimesta vuosikymmenten aikana. Kun ottaa huomioon, kuinka *D&D* painottaa tekijyyden jakamista pelaajien kanssa, tuntuu tämä lähestymistapa luonnolliselta. Pelaajia kannustetaan tekemään pelimaailmasta juuri heille sopiva, jonka myötä moni päätyykin rakentamaan omanlaisen fantasiamaailmansa aivan alusta alkaen. Osa näistä on sittemmin otettu osaksi *D&D*:n virallista multiversumia.<sup>7</sup> David Jaran ja Evan Tornerin mukaan roolipelit ovatkin ”monitekijäisiä”, eli niiden tekstien luojina toimii useampi henkilö. Tämä toteutetaan jättämällä pelin ”arkkitehtuuri” avoinnaiseksi pelaajan tekemiä muutoksia varten. Tekijyys liikkuu täten ylhäältä alaspäin kuvatulla akselilla, jossa ”ylhäältäpäin” tuotettu

---

<sup>7</sup> Richard Saint-Gelais kutsuu tällaista monen tekijän tai teoksen luomaa tarinamaailmaa (*storyworld*) ”transfiktionaalisuudeksi” (Ryan 2019, 64, 70).

tekijyys viittaa teoksen kirjoittajaan ja ”alhaaltapäin” tuotettu tekijyys sen pelaajiin. (Jara & Torner 2018, 275.) Kuten Marie-Laure Ryan (2009, 53) on huomauttanut, tämänkaltaiset järjestelmät eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan yksittäinen peli voi sisältää molempia. Esimerkiksi tämän tutkielman neljännessä luvussa käsiteltävän kampanjakirjan tarinaa voitaisiin pitää ylhäältäpäin tuotettuna narratiivina, ja pelaajien sen puitteissa tekemää toimintaa alhaaltapäin tuotettuna narratiivina. Pelaajien (tai lukijoiden) mieltymysten huomioon ottaminen on siis leivottu aivan roolipelikirjallisuuden ytimeen, joka taasen pyritään mahdollistamaan vaihtoehtoisten, erilaisille pelaajille sopivien universumien kautta.

Yhtenä esimerkkinä voidaan nostaa esille Exandria, joka lukeutuu *D&D:n* virallisista universumeista uusimpiin. Kyseinen maailma tuotiin osaksi *D&D*-multiversumia maaliskuussa 2020 julkaistun, samannimisen maailman Wildemount-mantereelle sijoittuvan *Explorer's Guide to Wildemount* -opaskirjan myötä. Maailma oli alun perin tuttu tämän tutkielman alussa mainitusta *Critical Role* -kampanjasta ja sen pääasiallisena luoja toimii kampanjan pelinjohtaja Matthew Mercer. Yhtenä maailman merkittävistä ominaispiirteistä voidaan pitää eri lajien välisten ominaisuuksien häivyttämistä ja sen painottamista, ettei yksikään niistä ole luonteeltaan paha, vaan että yksilöiden ja joukkojen ilmentävä pahuus johtuu yksilöllisistä, kulttuurisista ja tilanteisista tekijöistä (Hoffer 2020). Tämä puolestaan voidaan nähdä suorana vastauksena *D&D:n* lajikäsityksen saamaan kritiikkiin, jota käsitellen tarkemmin tämän tutkielman kolmannessa luvussa.

Tästä mittavien valintamahdollisuuksien määrästä huolimatta *D&D* on antanut *Dungeon Master's Guide* -teoksessa ohjeenuoria siihen, miten jokaisen universumin sisäinen kokonaisuus tulisi rakentaa. Rakenne koostuu olemassaolon tasoista (*planes of existence*), ja on karkeasti ottaen seuraavanlainen:

- Materiaalinen taso (*Material Plane*, ”tavallinen maailma”) ja sen ”kaiut”; virallisessa kaanonissa Feywild ja Shadowfell
- 2 Siirtyväistasoa: (*Transitive Planes*) Eteerinen taso (*Ethereal Plane*) ja Astraalitaso (*Astral Plane*)
- 4 sisempää tasoa (*Inner Planes*): Ilman, Maan, Tulen ja Veden tasot sekä näitä ympäröivä Elementaalinen Kaaos (*Air Plane, Earth Plane, Fire Plane, Water Plane* sekä *Elemental Chaos*)
- 16 Ulkoista tasoa (*Outer Planes*): eri filosofioita ja tunteita edustavat jumalien kotitasot
- Positiivinen ja negatiivinen taso (*Positive & Negative Plane*)

(Carter et al. 2014, 43–68.)

On huomionarvoista, että tämä monista olemassaolon tasoista koostuva rakennelma muistuttaa vahvasti jo aiemmin mainittua portaalifantasiaa, jossa hahmo siirtyy ”reaalimaailmasta” toiseen, fantastiseen maailmaan, vaikkakin tässä tapauksessa reaalimaailman roolia ajaa *D&D*:n fantasiamaailman Materiaalinen taso. Näitä olemassaolon muita tasoja voidaan hyvin pitää tämän Sekundäärisen Maailman mittapuulla fantastisina, sillä ne sisältävät Materiaalisen tason ulkopuolisia ja täten sen näkökulmasta fantastisia piirteitä ja olentoja. Fantastiset olennot kuuluvatkin yhdessä maailmojen välillä kulkemisen kanssa portaalifantasiassa pääpiirteisiin, jotka löytyvät jo Ludwig Tieckin *The Elves* -teoksesta (1812), jonka Gary K. Wolfe mainitsee yhtenä genren edeltäjistä (Wolfe 2012, 12). Olemassaolon tasojen luonne fyysisinä paikkoina tuokin *D&D*:n fantasiamaailmaan portaalifantasiasta tutun efektin, jossa oman maailman ”takaa” löytyy jokin muu, entistäkin ihmeellisempi paikka. Tuntuukin luontevalta, että myös fantasiamaailmassa sen hahmot haaveilisivat jostain fantastisemmasta paikasta, joka on *D&D*:n tapauksessa aktualisoitu. Tolkien on kuvannut englantilaiseen fantasiakäsitykseen kuuluvaa keijujen pientä kokoa rationaalisoinnin tuotteena, jonka myötä näiden hauraus voisi ”piiloutua esikkoon ja kutistua ruohonvarren taakse”.<sup>8</sup> Tolkien myös huomauttaa, että suurten löytöretkien jälkeen oli ”muodikasta” esittää, että maailmasta oli tullut liian pieni sekä ihmisille että haltijoille [jonka ero keijuihin ei ole tekstissä niin selkeä kuin nykyään]. (Tolkien 1974, 12–13.) *D&D*:n olemassaolon tasot noudattavatkin Tolkienin kuvaamaa maailmankäsitystä, jossa arkista maailmaa ihmeellisempi todellisuus on siitä erotettu ja piilotettu.

Lisäksi mainittakoon vielä eräs merkittävä kielellinen yhteys: materiaalisen tason kaikuihin kuuluva Feywild, eli keijujen valtakunta (*Plane of Faerie*) (Carter et al. 2014, 49). Keijuilla on historiallisesti ollut tärkeä rooli portaalifantasiassa, mutta ne ovat vahvasti yhteydessä myös fantasiaan yleensä. Englannin kielessä fantasiakertomuksen, fantasiasatujen tai fantasian nimenä on käytetty muun muassa termejä *fairy-tale*, *fairy-story* ja *Faerie*. Feywild siis edustaa olemassaolon tasoista kaikkein vahvimmin ”klassista”, piilotettua mutta samalla saavutettavaa fantasiamaailmaa, ja väitänkin, että myös muut olemassaolon tasot ajavat samanlaista roolia omilla tavoillaan. Gerard Hynes (2018, 8) on todennut monien kuvitteellisten maailmojen noudattavan Lubomír Doloželin dyadista maailmaa, jonka kahdessa valtakunnassa (*realm*) ilmenevät vastakkaiset modaaliset olosuhteet. Kuten Hynes

---

<sup>8</sup> [...] hide in a cowslip or shrink behind a blade of grass. (Suomennos oma)

toteaakin, nämä valtakunnat eivät välttämättä rajoitu kahteen, ja *D&D:n* fantasiamaailma näyttääkin ilmentävän tällaista useisiin valtakuntiin jaettua maailmaa. Hynesin kuvaamia etiikkaan ja muihin yhteiskunnallisiin normeihin perustuvaa eroavaisuutta ei sen sijaan tunnuta painotettavan *D&D:n* olemassaolon tasoilla, vaan ne kuvataan ennen kaikkea ympäristöjensä kautta. En myöskään näe, että *D&D:n* olemassaolon tasot tarkastelisivat Hynesin kuvaamia, primäärisessä maailmassa erossa pysyvien valtakuntien (kuten elämän ja kuoleman) vuorovaikutusta. (Hynes 2018, 8.) Toki mahdollisuudet tähän on, sillä tasot ovat vahvasti temaattisia (esimerkiksi Eeterinen taso yhdistetään tekstissä uniin), ja yhdessä ne sisältävät selvän viestin siitä, mistä osasista *olemassaolo* kokonaisuudessaan koostuu. Mutta kuten jo edellä mainitsin, *Dungeon Master's Guide* keskittyy kuvamaan tasoja ennen kaikkia tiloina ja ympäristöinä hahmojen kuljettavaksi.

Mikäli viittaamme Ryanin mahdollisten maailmojen malliin, voidaan nähdäkseni pohtia, tulisiko olemassaolon tasot ainakin osittain nähdä erillisinä tekstuaalisina maailmoina? Tasot voivat erota toisistaan Ryanin (1991, 34) määrittämien genrejen saavutettavuusluokkien osalta, ja esimerkiksi Astraalitasolla luonnonlait ovat omanlaisensa, kun hahmot voivat liikkua ajatuksen voimalla (Carter et al. 2014, 47). Olemassaolon tasojen välillä matkaaminen luo niiden välille suhteen, joka muistuttaa Ryanin (1991, 32) kuvaamaa TAW:n ja TAPW:n (*textual actual possible world*) välistä suhdetta. Ryanin mallissa TAW:n sisällä voidaan matkata TAPW-käsitteen kautta, joka kuvaa tekstin sisäisten hahmojen mentaalisesti luomia mahdollisia maailmoja (Ryan 1991, 32). Erona toki on, että *D&D:n* olemassaolon tasojen kontekstissa ne ovat yhtä todellisia kuin TAW:ta vastaava Materiaalinen taso. Mikäli muutamme TAPW-käsitteen *D&D:n* tapauksessa mentaalisista maailmoista fyysisiksi maailmoiksi, sopivat ne Ryanin olemassa olevaan malliin. Selkeyden vuoksi voisimme käyttää tästä termiä *textual alternative plane* (TAP), joka poistaa *possible*-sanat tuoman hypoteettisuuden ja epävarmuuden. Ryan (2019, 63) on myöhemmin esittänyt *storyworld*-käsitteensä, jonka määritelmä ”kokonaisuutena, joka kattaa tilan, ajan ja olemassa olevat yksiköt, jotka tapahtumien johdosta läpikäyvät muutoksia”<sup>9</sup> kattaisi kaikki *D&D:n* olemassaolon tasot, jolle se vaatisi muutoksen läpikäymistä. Olemassaolon tasot esitetään *Dungeon Master's Guide* -teoksessa sellaisenaan, potentiaalisina tarinoiden alustoina, mutta ilman olemassa olevaa sellaista. Täten puollan *D&D:n* olemassaolon tasojen käsittelyä edellä esittämäni TAP-käsitteen kautta, tai vähintäänkin Ryanin mahdollisten maailmojen teorian

---

<sup>9</sup> [...] totalities that encompass space, time, and individuated existents that undergo transformations as the results of events. (Suomennos oma.)

harmaana alueena. Mielestäni meidän ei tulisi sulkea pois sitä mahdollisuutta, että olemassaolon tasot tarjoavat erilaisia tekstuaalisia maailmoja, jotka puolestaan tukevat erilaisten tarinoiden kerrontaa. En esitä tätä tyhjentävänä vastauksena tai kritiikkinä Ryanin teorialle, vaan tapana määrittää olemassaolon tasojen ontologinen asema siten, kun se on tämän tutkielman puitteissa tarpeellista. Kattavamman vastauksen saamiseksi meidän tulisi pureutua laaja-alaisesti siihen, miten ”maailman” tai ”tekstin” kaltaiset käsitteet tulisi määrittää. Myös *D&D*-multiversumiin kuuluvien universumien suhde Ryanin mahdollisten maailmojen malliin on nähdäkseni yhä samalla tapaa määrittämätön.

*D&D*:n fantasiamaailmassa toimimisen kannalta sen rakennetta voisi ajatella kehänä, jonka keskustasta hahmo aloittaa ja jossa tämä etenee ulkoreunoja kohden sen mukaan, kun tämän toimintamahdollisuudet kasvavat pelin ja tarinan edetessä. Tasot ovat kuitenkin myös muilla tavoin yhteydessä pelaajaan ja pelin hahmoihin, vaikka nämä eivät voisikaan vieraillla niissä. *Dungeon Master's Guide* rajaakin *D&D*-kampanjan pakolliset olemassaolon tasot ja näiden perustelut seuraavasti:

- A plane of origins for fiends
- A plane of origins for celestials
- A plane of origins for elementals
- A place for deities, which might include any or all of the previous three
- The place where mortals go after death, which might include any or all of the first three
- A way of getting from one plane to another
- A way for spells and monsters that use the Astral Plane and the Ethereal Plane to function

(Carter et al. 2014, 43.)

Kuten edeltä näkee, eri olemassaolon tasoissa on olennaista se, että siirtyminen Materiaaliselta tasolta niille on ainakin periaatteessa mahdollista. Kyseessä ovat fyysiset paikat, jotka ilmentävät fantasiamaailman muiden ominaisuuksien tavoin pelaajan toimintamahdollisuuksia. Huomionarvoista on, että monissa fantasiamaailmoissa metafysisesti tai muuten määrittämättömät jumalten asuinsijat ja kuolemanjälkeinen todellisuus on nekin suunniteltu *D&D*:n fantasiamaailmassa fyysisiksi paikoiksi, joihin hahmojen on mahdollista matkustaa. Lähestymistapa onkin hyvin järjestelmällinen. Jon

Peterson kuvaa tapaa, jolla *D&D* järjestee maailmansa myyttisiä elementtejä; sankareita, hirviöitä, esineitä ja loitsuja, rakennuspalasiksi, jotka alentavat fantasian tuottamisen rimaa. Nämä elementit on ”pakotettu” sopimaan osaksi *D&D*:n järjestelmää, antaen niille yksityiskohtaisuuden, jonka avulla niitä voitiin simuloida pelissä. Vertailukohdaksi hän nostaa fantasiakirjoittajat, jotka kykenevät käsittelemään myyteistä perittyjään elementtejä ratkaisematta niitä kantaneiden legendojen epämääräisyyttä. (Peterson 2012, 201). Mielestäni sama järjestelmällisyys ja tarve systemaattisuuteen on havaittavissa myös *D&D*-fantasiamaailman rakenteessa. Se on ottanut monista mytologioista tutun monitasoisen maailmanrakenteen ja tehnyt siitä konkreettisemmän ja tarkoin määritellyn, poistaen täten suuren osan toispuoleisten maailmojen mystisyydestä ja epämääräisyydestä lukijan/pelaajan ymmärryksen ja toimintamahdollisuuksien vuoksi. Toisaalta on tunnustettava H.P. Lovecraftin kauhukirjallisuuden vaikutus *D&D*:n fantasiamaailmalle sen mysteeristen ja kauhistuttavien jumalien kautta (Carbonell 2019, 22). Pirujen, selestiaalien ja jumalien kotitasoissa on nähtävissä tietty *lovecraftimainen* vivahde; tavallisten ihmisten tajunnan ulkopuolella oleva ulottuvuus, joka kätkee jotain suuruudessaan kauhistuttavaa. Tätä voisi ajatella aiemmin käsitellyn, klassisesti tunnetun portaalifantasian pimeänä ”peilikuvana”.

Espen Aarseth on määrittänyt seikkailupelien, jollaisen *D&D*:n voidaan katsoa olevan, dominantiksi rakenteeksi pelaaja-avatarien liikkumisen maiseman (*landscape*) lävitse saavuttaakseen tietyn päämäärän, ylittäen samalla useita haasteita (Aarseth 2004, 368). Tämän puitteissa ei ole yllättävää, että myös olemassaolon tasot on valjastettu tällaisiksi maisemiksi. Will Hindmarchin mukaan pöytäroolipelien nautinto syntyy pelaajien saamasta täydellisestä narratiivisesta ja luovasta vapaudesta, joka luo hauskuutta riippumatta siitä, mikä näiden kautta kerrotun tarinan laatu loppujen lopuksi on. Hän myös painottaa vapauden tärkeyttä menestyksekkään kerronnallisen pelin kannalta, jota voidaan hallita Henry Jenkinsin määrittämän ”narratiivisen arkkitehtuurin” kautta: antamalla rajat, joiden puitteissa tarina tapahtuu. (Hindmarch 2007, 52–53.) Tämä tasapaino on nähtävissä myös *D&D*:n olemassaolon tasoissa: pelaajilla on mahdollisuus olla niiden kanssa vuorovaikutuksessa, mikä laajentaa näiden toimintamahdollisuuksia ja tuo peliin mielekkyyttä, mutta tasojen rakenne ja roolit ovat tarkoin määritellyt. Rakenne, jossa ”fantastisemmat” olennot on sijoitettu Materiaalisen tason ulkopuolisille olemassaolon tasoilla, vastaa myös Tolkienin huomiota, jonka mukaan lapset uskovat satuolentojen olemassaoloon verrattain lähellä, kun taas aikuiset uskovat hirviöihin kaukaisten planeettojen pinnalla (Tolkien 1974, 38). Voitaisiin sanoa, että *D&D* käyttää hyväkseen tätä tuttua ajatusmalliamme täyttämällä

odotuksia, joita meillä jo ennestään on, mikä kuuluu fantasiatarinoiden perusominaisuuksiin: ne eivät keskity mahdollisuuteen vaan haluttavuuteen (Tolkien 1974, 39).

## 2.3 Jumaluus

*Dungeon Master's Guide* -teoksen fantasiamaailman luomista käsittelevässä luvussa 1 on nostettu jumalat varsin tärkeään asemaan. Näiden luonnetta ja merkitystä maailmalle käsitellään noin viiden sivun verran. Suurin osa tästä tilasta käytetään erilaisten vaihtoehtojen esittelyyn. Teos kuitenkin painottaa, että useimmissa *D&D*:n fantasiamaailmoissa seurataan polyteististä, väljää (*loose*) pantheonina. Vaihtoehtoiksi tälle tarjotaan tiivistä (*tight*), kulttimaista, monoteististä, dualismista, animismista tai voimiin ja filosofioihin perustuvaa uskonjärjestelmää. Keskityn tässä tutkimuksessa kuitenkin näistä ensimmäiseen, kaikkein yleisempään jumaluuden muotoon. Myös tämän voidaan katsoa saaneen vaikutteita Tolkienilta, joka käytti fantasiamaailmansa mytologian luomisessa apunaan erilaisia pakanamyyttejä: hän siirsi esimerkiksi Kalevalan Kullervo-tarinan osaksi *Silmarillion*-teostaan (Attebery 2014, 121) ja järjesti maailman pääluoja Ilúvatarin alaiset Valar-olennot pantheonin kaltaiseksi järjestelmäksi (Fimi 2018, 379). Samalla Tolkienin kerronnasta on huomattavissa useita viittauksia kristinuskoon, vaikka uskontojärjestelmä ei itse olekaan osa maailmaa. Näihin kuuluvat esimerkiksi lembas-leivän verrannollisuus ehtoollisleipään sekä Gandalfin ja Frodon asema kristushahmoina. Tolkien itse kuvaili fantasiaansa ”syvästi katoliseksi” teokseksi. (James 2012, 69.) *D&D* onkin ottanut selvästi vaikutteita myös kristinuskosta, kuuluihan sen maailmaan alun perin kristinuskon Saatana ja Helvetti (von Thorn 1979). Tämä vaikutus on yhä nähtävissä esimerkiksi pelin sarvipäisessä, Yhdeksän helvetin hallitsijan Asmodeuksen perimää ja esivanhemman syntiä kantavassa *thiefling*-lajissa (Carter et al. 2018, 42). Uskonnon asemaa *D&D*:n fantasiamaailmassa ilmentävät hyvin myös sen kaksi jumaliin yhteydessä olevaa hahmoluokkaa, *cleric* (”pappi”) ja *paladin* (”temppliritari”), joiden kautta pelaajahahmoille tarjotaan mahdollisuus suoraan suhteeseen jumalansa kanssa:

Some individuals feel a calling to a particular deity's service and claim that god as a patron. Particularly devoted individuals become priests by setting up a shrine or helping to staff a holy site. Much more rarely, those who feel such a calling become clerics or paladins invested with the responsibility of true divine power. (Carter et al. 2014, 10.)

Hahmoluokat määrittävät jumaluutta myös siten, että papit jakavat voimansa kahdeksaan eri ”piiriin” (*domain*), jolla jokaisella tulee olla sitä vastaava jumala: *Death, Knowledge, Life,*

*Light, Nature, Tempest, Trickery* ja *War*. Vaikka *Dungeon Master's Guide* huomauttaakin, että kyseisten piirien vastuualueita voidaan kutakin laajentaa myös muille elämän osa-alueille (Carter et al. 2014, 10), muodostavat ne selkeän kuvan fantasiamaailman perimmäisistä filosofisista peruspilareista. Myös Attebery sanoo, että osa myyttien organisaatiovoimasta on niiden kyky eristää ja torjua sitä, mikä on vaarallista ja häiritsevää (Attebery 2014, 67). *D&D:n* jumaljärjestelmä hyödyntääkin tätä kykyä tehokkaasti. Tärkeänä syynä tähän voidaan pitää tällaisen jaottelun ja organisaation kykyä yksinkertaistaa maailmankuvaa ja tehdä sitä kautta pelin maailmasta toimimisesta helpompaa. Toisaalta *D&D* välttää esimerkiksi kristinuskossa käytetyn kahtiajaon, jossa jumalallinen olemus kuvataan puhtaan hyvänä ja tämän vastavoima taas pahana. Tätä kuvaa myös pelin moraalijärjestelmä (*alignment*) joka muodostaa hyvä-paha/laiillinen-laiton-kaksoisakselilla yhteensä 10 erilaista moraalista asemaa.

Curtis D. Carbonell on käsitellyt *D&D:n* kosmologian ja jumaluuksien kehittymistä teoksessaan *Dread Trident: Tabletop Role-Playing Games and the Modern Fantastic*. Carbonell keskittyy siihen historialliseen kontekstiin, jonka kautta *D&D:n* maailma vähitellen muotoutui kohti nykyistä tilaansa. Hän nostaa yhdeksi varhaiseksi virstanpylvääksi Alexander von Thornin pelin virallisessa *The Dragon #28* -lehdessä vuonna 1979 julkaistun artikkelin, jossa esitellään pelin kuvitteellisten pirujen ja Saatanan historiikkia. Carbonell itse painottaa tekstin taustalla olevan huumoria ja ironiaa. (Carbonell 2019, 89–90.) Artikkelista on nähtävissä, että peli rakentui vielä tässä vaiheessa vahvasti kristillisen mytologian varaan: kristinuskon Jumala ja Saatana mainitaan siinä osana *D&D:n* kosmologiaa, samoin kuin kristinuskon Helvetti (von Thorn 1979). Tästä eteenpäin käytävässä keskustelussa *D&D:n* kosmologia alkoi kuitenkin erkaantumaan kristinuskosta, kun jumalien asema ja näiden kotina toimivat olemassaolon tasot määritettiin tarkemmin. Jumalista tehtiin helleenisen taruston mukaan epätäydellisen inhimillisiä ja kuolevaisilla hahmoilla oli mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa näiden kanssa; vieraila jumalten kodeissa ja jopa nousta itse jumaliksi. (Carbonell 2019, 89–92.) Mendlesohn onkin huomauttanut yhteyden kristinuskon ja portaalifantasian välillä, kuvaillen kristinuskon Taivasta ”ultimaattiseksi portaaliksi” (Mendlesohn 2018, 4–5). Tämän perinteen puitteissa ei siis ole mikään ihme, että jumalien ja muiden ”tuonpuoleisten” olentojen valtakunnat toimivat *D&D:n* fantasiamaailmassa portaalifantasian käytäntöjen tavoin potentiaalisina määränpäinä. Tällainen sekoitus osittain kristillistä ja osittain pakanallista mytologiaa muistuttaa länsimaisen fantasian toista peruspilaria C.S. Lewisin *Narnia*-kirjasarjaa (Hunt 2003, 34), joka on ollut äärimmäisen



vaikutusvaltainen nimenomaan portaalifantasiassa. Mutta siinä missä *Narnia* asettaa maailmansa Kristus-allegoriana toimivan Aslan-leijonan hallintaan (Hunt 2003, 34), *D&D* sovittaa kristilliset vaikutteensa osaksi laajempaa kehystä, muiden vaikutteiden rinnalle.

Fantasian ja jumaluuteen liittyvän mytologian suhde on historiallisesti ollut häilyvä. Tolkien itse kiistautti jaon, jossa mytologia nähtiin ”ylevänä” aiheena ja fantasia taas sen ”alempana”. Aiemmin jopa uskottiin yleisesti, että fantasiatarinat olivat mytologioiden ”hiipuneita” [tai vesittyneitä] versioita. Tolkien kiisti tämän luokkajaon sanomalla, että kaikkien näiden tarinoiden alkuperä on ihminen. Mytologisten jumalien persoonat ovat lähtöisin aidoista persoonista, ja ne saavat henkilökohtaisen merkityksen ja kunnian ainoastaan niiden kautta: ”Niiden [ylempien ja alempien mytologioiden] kansat elävät, jos he elävät ollenkaan, samaa elämää, aivan kuten kuolevaisen maailman kuninkaat ja talonpojat.<sup>10</sup> (Tolkien 1974, 26–27.) Kun ottaa huomioon tämän Tolkienin huomauttavan yhteyden fantasian ja uskontomytologian välillä, tuntuu luonnolliselta, että jumaluus on esitetty *D&D*:n fantasiamaailmassa konkreettisenä ja jopa arkisena osana maailmaa. Ovathan ne, Tolkienia vapaasti lainaten, samasta puusta veistettyjä.

Seuraavassa luvussa tarkemmin käsiteltävä lajin käsite on läsnä myös fantasiamaailman jumaluuden käsittelyssä. *Dungeon Master's Guide* huomauttaa, että ihmiset palvovat verrattain massiivista määrää eri jumalia, kun taas muut lajit palvovat vain pientä määrää tai yhtä ainoaa jumalaa:

When it comes to gods, humans exhibit a far wider range of beliefs and institutions than other races do. In many D&D settings, orcs, elves, dwarves, goblins, and other humanoids have tight pantheons. It is expected that an orc will worship Gruumsh or one of a handful of subordinate deities. In comparison, humanity embraces a staggering variety of deities. Each human culture might have its own array of gods. (Carter et al. 2014, 13.)

Kuvauksessa on nähtävissä samankaltainen ei-ihmisrotujen toiseuttaminen kuin näiden myöhemmin tässä tutkielmassa käsiteltävien muiden ominaisuuksien kanssa. Ihmiset taas pohjautuvat tosimaailmaan, joten näiden uskontojärjestelmät ovat verrattain moninaisempia. *Dungeon Master's Guide* huomauttaa lisäksi, ettei ihmisten luomistyön takana ole useimmissa *D&D*-maailmoissa yksi tietty jumala, mikä on osaltaan johtanut uskontojen monimuotoisuuteen (Carter et al. 2014, 13). Lajien problematiikka on *D&D*:n kontekstissa

---

<sup>10</sup> Their peoples live, if they live at all, by the same life, just as in the mortal world do kings and peasants. (Suomennos oma.)

monimutkainen aihe, joten en paneudu siihen uskonnon kontekstissa sen tarkemmin, sillä uskon myöhemmin esiin nostamieni havaintojen ja johtopäätöksen pätevän myös tähän aiheeseen.

## 2.4 Fantasiamaailman rakenteet ja niiden kautta vaikuttaminen

*Dungeon Master's Guide* -teoksen sivut 14–23 käsittelevät fantasiamaailman mittakaavaa, sen rakenteita ja pelaajien vuorovaikutusta maailman eri toimijoiden kanssa. Käsittelen niitä tässä yhtenä kokonaisuutena siten, mitä ne kertovat maailman perusluonteesta ja sen säännöistä.

Maailman mittakaava on esitelty skaalautuvasti pienemmästä suurempaan: Kampanjan kartoitus on jaoteltu kolmeen osaan: provinssiskaalaan, valtakuntaskaalaan ja mannerskaalaan. Myös erilaiset asumukset noudattavat samanlaista jakoa kylistä kaupunkeihin ja lopulta suurkaupunkeihin (*village, town, city*). Jokaisen yhteydessä on kuvailtu niiden sisältämiä ominaisuuksia, jotka ovat populaatio, hallinto, puolustus, kauppa ja organisaatiot. Lisäksi asumusten tarkoituksiksi on ehdotettu joko paikallisvärin luomista, sankarijoukon tukikohtana toimimista tai seikkailupaikkaa. (Carter et al. 2014, 14–20.) Alexander C. Irwine käsittelee kaupunkeihin sijoittuvaa urbaania fantasiaa kattavasti teoksessa *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (Irvine 2012), mutta ainakaan *Dungeon Masters Guide* ei anna syytä uskoa, että *D&D*:llä olisi merkittävää yhtymäkohtaa tämän fantasiagenren kanssa. Kaupungit muodostavat ensisijaisesti vastakohtan villin luonnon vaaralle: turvapaikan, jossa hahmot voivat levätä ja täydentää resurssejaan. Tämä vastaa Anthony Padgett-Gettysin (2020, 41–42) ehdottamaa, Mieke Balin tilan ja tapahtuman välisiin suhteisiin pohjautuvaa pöytäroolipelien trooppijakoa. Esimerkiksi *dungeon*-ympäristöt yhdistetään vaaraan ja aarteisiin, majatalot taas lepäämiseen. Myös *D&D*:n tilat ja ympäristöt yhdistyvät ensisijaisesti tietynlaiseen, niihin ominaiseen toimintaan. Toki *D&D*:n laajaan kirjallisuuteen kuuluu myös teoksia, joissa kaupungeille on annettu oma, uniikki identiteettinsä. Yksi esimerkki tästä on klassista *D&D*-maailmaa urbaanimman ja modernimman Eberronin suurkaupunki Sharn.

*D&D*:n pienestä mittakaavasta suurempaan skaalautuva fantasiamaailma on tuttu niin kutsutusta tehtäväfantasiasta (*quest fantasy*), joka W.A. Seniorin mukaan ”alkaa yksinkertaisista yhteenotoista ja vaaroista, eskaloituen sitten uhkaavampiin sekä

vaarallisempiin tilanteisiin”<sup>11</sup> ja jossa tehtävä ”jatkuu läpi massiivisen, villin maiseman täynnä jokia, vuoria, laaksoja, kyliä ja satunnaisia kaupunkeja”.<sup>12</sup> Senior painottaa, että maisema itsessään toimii henkilöhahmona. (Senior 2012, 190.) Näen Seniorin tehtäväfantasian vastaavan pitkälti samaa määritelmää kuin jo aiemmin esittelemäni portaalfantasia (*portal quest fantasy*). Tutuista elementeistä huolimatta *D&D*:n fantasiamaailmaa ei sen sisältämien variaatioiden vuoksi voida voidakaan luetella kokonaisuudessaan osaksi tehtäväfantasiaa, vaikka se onkin ottanut siitä selvästi vaikutteita.

Tämä matkaaminen kaupunkien välillä mukailee jo aiemmin mainittuja Tolkienin käyttämiä ja popularisoimia fantasiagenren juonivälineitä (*plot devices*): matka fantasiamaailman kartan lävitse (*Cook's Tour*) ja hidas kulkeminen maisemien lävitse (*Walking*) (James 2012, 64). Eri mittakaavojen esittelytapa, pienemmästä suurempaan, antaa kuvan *D&D*-fantasiamaailmassa tapahtuvan seikkailun kulusta. Uusien, suurempien asutusten löytäminen tai niihin käsiksi pääseminen toimii pelaajien palkkiona. Tätä tukee myös suurien asutusten verrattainen harvinaisuus verrattuna pieniin kyliin ja tyhjään pinta-alaan, mikä tekee niistä poikkeuksellisia:

Most settlements are agricultural villages, supporting themselves and nearby towns or cities with crops and meat. [...] A village's population is dispersed around a large area of land. Farmers live on their land, which spreads them widely around the village center. (Carter et al. 2014, 17.)

Kylät ovat pienen kokonsa vuoksi hahmojen toimintamahdollisuuksia rajoittavia asumuksia: niiden asuinmäärä on pieni, hallintohenkilöt yksittäisiä, kauppatavara vain perustarvikkeita ja organisaatiot vähälukuisia. Vastaavasti suurkaupungit tarjoavat hahmoille toimintamahdollisuuksia miltei kaikkeen, ja niistä on saatavilla ”lähestulkoon mitä tahansa tavaroita tai palveluita”<sup>13</sup> (Carter et al. 2014, 17). Hankintoja rajoittavana tekijänä toimii kuitenkin valuutta, joka on yleisimmin jaettu erityyppisiin kolikkoihin, joista jokainen vastaa kymmentä edeltävää: kupari, hopea, kulta ja platina. Onkin tavallista, että hahmot palkitaan seikkailujensa aikana suoritetuista tehtävistä rahalla, jonka määrä kasvaa näiden kehittymisen ja tehtävien vaikeuden myötä. Näin hahmojen toimintamahdollisuuksia laajennetaan myös taloudellisesti ja nämä liitetään tiiviisti osaksi fantasiamaailman talousjärjestelmää:

---

<sup>11</sup> [...] begins with the simplest confrontations and dangers and escalates through more threatening and perilous encounters. (Suomennos oma.)

<sup>12</sup> [...] continues across a massive, wild landscape of forests, rivers, mountains, valleys, small villages and occasional cities.

<sup>13</sup> Almost any goods or services [...] (Suomennos oma.)

aloittaessaan hahmot saattavat olla ”perusduunarin” tasolla, mutta saattavat seikkailunsa loppupuolella muistuttaa varallisuudeltaan ja sosiaaliselta statukseltaan enemmänkin paikallista aatelistoa. Stephanie Dreier on kritisoinut fantasiagenren ympärille rakentunutta tuotteistamista, jossa painotetaan omistamisen positiivista vaikutusta kokemuksiin, itsekuvaan ja sosiaaliseen asemaan (Dreier 2016, 191). Koska rahan ansaitseminen, kerääminen ja käyttäminen ovat olennainen osa *D&D*:n fantasiamaailmaa, voidaan senkin katsoa olevan ainakin filosofisesti osa tätä modernia fantasiagenren suuntausta.

Fantasiamaailman organisaatiot ja ryhmittymät (*organizations, factions*) rakentavat omalta osaltaan fantasiamaailman skaalaa. Ne edustavat toimijoita, jotka ovat pelaajahahmoja suurempia silkan vaikutusvaltansa kautta ja jotka voivat sitoa nämä osaksi maailmaa odottamattomilla tavoilla:

Factions and organizations aimed at player characters are a way to keep higher-level adventurers connected to your world, providing ties to key NPCs and a clear agenda beyond individual gain. In the same way, villainous organizations create an ongoing sense of menace above and beyond the threat of solitary foes.

Having different characters tied to different factions can create interesting situations at the gaming table, as long as those factions have similar goals and don't work in opposition to one another all the time. Adventurers representing different factions might have competing interests or priorities while they pursue the same goals.

Adventurer organizations are also a great source of special rewards beyond experience points and treasure. Increased standing in an organization has value in and of itself, and might also come with concrete benefits such as access to an organization's information, equipment, magic, and other resources.

(Carter et al. 2014, 21.)

*Dungeon Master's Guide* ei siis pyri määrittämään fantasiamaailmaan kuuluvia organisaatioita, mutta se antaa silti raamit ja kerronnalliset tavoitteet sille, mikä näiden toiminnallinen rooli tulisi olla pelaajien näkökulmasta. Täten organisaatiot kykenevät ajamaan sekä kerronnallista roolia (sitovat pelaajat maailmaan ja luovat konfliktia) sekä toiminnallista roolia (aiheuttavat pelaajille vahinkoa ja tarjoavat palkintoja). Palataksemme takaisin *D&D*-fantasiamaailman peruspilareihin, organisaatiot voidaan nähdä fantasiamaailman alati käynnissä olevan muutoksen mahdollistajina. Ne ovat konkreettisia ”lankoja”, jotka yhdistävät pelaajahahmot laajempaan maailmaan ja kykenevät reagoimaan pelaajien toimintaan näiden profiilista ja valta-asemasta huolimatta. Ne voidaan myös nähdä immersiiivisen fantasiaperinteen mahdollistajina, jossa oleellista on, että protagonistin kykenee

haastamaan ja tuomitsemaan maailman (Mendlesohn 2008, 113). Myös eriävät arvomaailmat itsessään ovat osa immersiiivistä fantasiaa, joka on ennen kaikkea ”perspektiivin fantasiaa” (Mendlesohn 2008, 97). Eri arvoja edustavat organisaatiot tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden sanoa; ”tämä on oikea tapa toimia” tai ”näin ei tulisi tehdä”.

Tämä poliittisesti monimuotoinen yhteiskuntajärjestelmä on osa pitkää fantasiaperinnettä, jonka varhaisiin merkkiteoksiin kuuluu Sara Coleridgen kirjoittama, vuonna 1837 julkaistu *Phantasmion*, joka sisältää kuuden eri keijumaan valtion välistä valtapeliä (Wolfe 2012, 14). Tämä ei tietenkään ole fantasiagenressä minkäänlainen vakio, ja monet genren merkkiteoksista sisältävätkin hyvin suoraviivaisia valta-asetelmia. Kirjoittajan näkökulmasta binäärinen asetelma, jossa protagonistia tukevat ja vastustavat tahot on selvästi määritelty, helpottaa juonen kirjoittamista. Pelimaailmassa se kuitenkin rajoittaa ja kahlitsee. Jos näkemykset siitä, mitä tahoja tulisi seurata ja mitä vastaan taistella eivät kohtaa pelinjohtajan ja pelaajan välillä, voi pelikokemus olla pilalla. On myös ymmärrettävää, ettei *Dungeon Master's Guide* pyri määrittämään valmiiksi fantasiamaailman organisaatioita ja ryhmittymiä, sillä ne olisi liki mahdotonta muovata jokaiseen pelikampanjaan sopiviksi. Kuitenkin tällaisten tahojen olemassaolo pönkittää maailman uskottavuutta ja tukee täten Tolkienin fantasiamaailmasta tuttua asuttavuutta (*livability*) ja luettavissa olevuutta (*legibility*).

Organisaatiot ja ryhmittymät voivat myös muodostaa suhteita henkilöhahmojen kanssa. Näitä on mahdollista seurata numeerisesti vaihtoehtoisen *Renown*-pistemäärän avulla (Carter et al. 2014, 22). Eri organisaatiot lisäävät täten fantasiamaailmaan laajemman sosiaalisen ulottuvuuden. Hahmojen tulee teoissaan harkita myös niiden ei-välittömiä, kauaskantoisia ja laajempia vaikutuksia. Suuret ja vaikutusvaltaiset organisaatiot myös varmistavat, ettei pelkkä raaka voima välttämättä riitä kaikkien ongelmien ratkaisemiseen. *D&D*:n fantasiamaailman on täten mahdollista välttää vaikutelma pelaajahahmojen asemasta maailman keskiössä ja luoda pysyviä sosiaalisia vertailukohtia, jotka muistuttavat jatkuvasti näiden verrattaisesta ”pienuudesta”.

## 2.5 Magia osana fantasiamaailmaa

Magian käytännön toimintaa tullaan esittelemään tarkemmin tämän tutkielman seuraavassa luvussa. Mitä tulee kuitenkin sen asemaan osana fantasiamaailmaa, *Dungeon Master's Guide* huomauttaa, että magian rooli voi vaihdella eri *D&D*-maailmojen ja kampanjoiden välillä. Kuitenkin se mainitsee, että useimmissa *D&D*-maailmoissa magia on tavallista, mutta silti ihmeellistä tai kauhistuttavaa. Se myös ilmenee eri tavoin ja eri tarkoitusperein. (Carter et al.

2014, 23.) Teos erottelee kolme erityisen huomionarvoista magian ilmenemistapaa: magian koulukunnat, teleportaatiopiirit (*teleportation circle*) ja kuolleiden herättämisen.

Magian koulukuntien läsnäolo pohjautuu perimiltään *D&D*-fantasiamaailman perinteeseen ja käytännön suunnitteluun. Sen magia on historiallisesti jaettu eri koulukuntiin näiden ominaisuuksien mukaan; *abjuration, transmutation, conjuration, divination, enchantment, illusion* ja *necromancy* (suojelu, muodonmuutos, manaus, selvännäkijyys, loitsiminen, illuusiot ja epäkuolleisuus). Tämä vastaa hyvin jo aiemmin mainitsemani Petersonin kuvausta *D&D*-fantasiamaailman eri ”rakennuspalasista” (Peterson 2012, 201). *Dungeon Master’s Guide* kuitenkin huomauttaa, ettei koulukuntia ole pakko sisällyttää, mikäli pelikampanjan fantasiamaailma on sovellettu tämän mukaan. Voi esimerkiksi olla, että magia on maailmassa niin harvinaista, ettei koulukuntia ole muodostunut. (Carter et al. 2014, 24.) Useimmissa *D&D*:n fantasiamaailmoista magia on kuitenkin tällä tavoin järjestelty ja jaoteltu jopa niin, että eri koulukuntia edustavat omat hierarkkiset organisaationsa. Tämä tekee magiasta lähestulkoon tieteellisen, ei-mystisen elementin niille, jotka paneutuvat siihen kunnolla, vaikka se saattaakin tavalliselle kansalaiselle jäädäkin mysteeriseksi ilmiöksi. Tämä järjestelmällisyys juontaa juurensa siitä, että sekä pelaajan että pelinjohtajan täytyy kyetä ymmärtämään magian toimintaa perin pohjin, jotta nämä kykenevät käyttämään ja tulkitsemaan sitä johdonmukaisella tavalla. Käsittelen tätä taikuuden rationalisointia tarkemmin tutkielman kolmannessa luvussa käytännön loitsimisen yhteydessä.

Teleportaatiopiirien esiin nostaminen puolestaan johtuu näiden vaikutuksesta pelin skaalaan ja pelimaailman kanssa vuorovaikuttamisen haasteellisuuteen. Teleportaatiopiirit luovat maagisen ”maalitaulun”, jonne hahmot kykenevät eri loitsujen avulla matkustamaan pitkien matkojen takaa (Carter et al. 2014, 24). Ne ovat siis osa fantasiamaailman pitkän matkan liikennevälineitä. On huomattavaa, että *Dungeon Master’s Guide* mainitsee teleportaatiopiirien sijaitsevan nimenomaan suurkaupungeissa, ja että niitä vartioidaan tarkasti (Carter et al. 2014, 24). Niiden hyödyllisyyttä tasapainottaa siis niiden harvinaisuus ja arvokkuus. On selvää, ettei hahmojen haluta kyetä käyttävän teleportaatiopiirejä liian helposti. Koska *D&D*:n fantasiamaailma on rakennettu nimenomaan pelaajien toiminnan alustaksi, kuuluu tähän oleellisesti mielekäs haasteellisuus, mikä ulottuu myös matkustamiseen ja sen laajaan mittakaavaan. Teleportaatiopiirien halutaan olla olemassa pelaajien toiminnan palkintona, mutta samalla niiden ei tule tehdä matkustamista täysin vaivattomaksi. *Dungeon Master’s Guide* myös huomauttaa, että teleportaatiopiirejä voidaan niiden tuoman hyödyn vuoksi käyttää pelaajan ankkuroimiseen tiettyyn paikkaan (Carter et al. 2014, 24). Vaikka

teleportaatiopiirien läsnäolo ja asema maailmassa ovatkin lähtöisin fantasiamaailman pelillisyydestä, tuntuvat ne vievän fantasiamaailmaa modernimpaan suuntaan poistamalla useista fantasiamaailmoista tutun matkustamisen haasteen, toimien täten eräänlaisena lentokoneen fantastisena korvaajana. Tämä myös tarkoittaa, että Tolkienin fantasiamaailmasta tutut matka fantasiamaailman kartan lävitse (*Cook's Tour*) ja hidas kulkeminen maisemien lävitse (*Walking*) (James 2012, 65) menettävät merkitystään, jos pelaja saa teleportaatiopiirit käsiinsä.

Mahdollisuus herättää kuolleet takaisin eloon erottelee *D&D:n* fantasiamaailmaa merkittävällä tavalla. Se poistaa kuoleamisen lopullisuuden ja luo varman todisteen olevuudesta kuoleman jälkeen:

When a creature dies, its soul departs its body, leaves the Material Plane, travels through the Astral Plane, and goes to abide on the plane where the creature's deity resides. If the creature didn't worship a deity, its soul departs to the plane corresponding to its alignment. Bringing someone back from the dead means retrieving the soul from that plane and returning it to its body. (Carter et al. 2014, 24.)

*Dungeon Master's Guide* esittelee tapoja, joilla hahmon henkiin herättäminen voidaan estää, kuten vaikka kaappaamalla näiden keho. Kuten jo aiemmin on tullut ilmi, olemassaolon tasot on *D&D:n* fantasiamaailmassa esitelty nimenomaan fyysisinä tiloina. Tämä on totta myös hahmon sielun kannalta. Vaikka *Raise Dead* ja *Resurrect* -loitsut siis mahdollistavatkin hahmon henkiin herättämisen käytännössä välittömästi, vihjaa edellä oleva katkelma myös mahdollisuudesta noutaa hahmon sielu fyysisesti toiselta olemassaolon tasolta. Espen J. Aarseth (1994, 774) on huomauttanut kuoleman ja kuolleista heräämisen olevan kybertekstien tapauksessa tilanne, jossa käyttäjä, hahmo ja kertomuksen yleisö erotellaan toisistaan jatkuvan uudelleensyntymisen kautta. *D&D:n* tapauksessa mahdollinen henkiinherääminen on kuitenkin kontekstoitu fantasiamaailman rakenteiden avulla, mikä pitää edellä mainitut käsitteet yhtenäisimpinä. Lisäksi useasta pelaajasta koostuva pelitilanne tarkoittaa, ettei ”kuollutta” pelaajaa tarvitse puhutella pelin jatkamiseksi, mikä niin ikään yhtenäistää hahmon ja pelaajan kokemusta.

Marcus Carter ja Premeet Sidhu ovat todenneet, että kuoleman koetaan olevan *D&D:ssä* merkittävämpi kokemus kuin muissa peliympäristöissä, ja että pelaajien ja pelinjohtajien merkittävämpi vaikuttamismahdollisuus luo kuolemankokemuksiin arvokkaampia merkityssuhteita (Carter & Sidhu 2021, 1056). Nicholas St. Jacques ja Samuel Tobin argumentoivat niin ikään, että pelaajahahmon kuolema on kaikkia muita pelin tapahtumia

tärkeämpi. Se kääntää pelaajien huomion hahmoon, katkoo peliaikaa ja ”tuo pelin virtauksen hetkelliseen tai joskus lopulliseen pysähdykseen”.<sup>14</sup> (St. Jacques & Tobin 2020, 24.) Kuoleman voidaan täten katsoa olevan *D&D*:n narratiivin kannalta äärimmäisen voimakas tapahtuma, ja tätä vasten on mielenkiintoista, ettei se kuitenkaan ole välttämättä lopullinen. Myös Gonzalo Frasca on tunnistanut digitaalisissa peleissä mukanaolevan kuoleman ”korjaamisen” piirteenä, joka hänen mukaansa estää niitä käsittelemästä vakavia aiheita. Vaihtoehtona tälle Frasca on tarjonnut ”yhden session narratiivipeliä” (OSGON, *one-session game of narration*), jonka voi pelata vain kerran ja jossa pelihahmon kuolema on pysyvä. (Frasca 2001). *D&D*:n ei voi katsoa kuuluvan puhtaasti Frascaan OSGON-termin alle, sillä sen peluu voidaan jakaa useisiin pelisessioisiin ja hyvinkin pitkälle aikavälille. Kuitenkin on mielenkiintoista, että peli sisältää hahmojen alemmilla tasoilla Frascaan esittämän pysyvän kuoleman mahdollisuuden, mutta poistaa sen, mikäli pelihahmot saavat kehittyessään haltuunsa edellä mainitut loitsut. Kuoleman mahdollisuus pienenee sen mukaan, mitä pidemmälle peli jatkuu, mikä tekee siitä myös helpompaa (St. Jacques & Tobin 2020, 21–22). Frascaan tutkimuksen pohjalta tätä voisi pitää negatiivisena piirteenä, joka estää vakavien aiheiden käsittelyn pelin kautta. Voitaisiin vaikkapa pohtia, kuinka merkittäviä uhka- ja vaaratilanteet ovat, kun hahmot voidaan joka tapauksessa palauttaa kuolleista? Vastavuoroisesti kuolema voidaan nähdä pelaajia rajoittavana piirteenä; sen uhka voi estää näitä ottamasta riskejä, ja hahmon lopullinen kuolema voidaan nähdä kohtuuttomana rangaistuksena. Staffan Björk ja José P. Zagal (2018, 331) ovatkin todenneet, että hahmon kuolema voi tuottaa pelaajalle pettymyksen, sillä näihin liittyy merkittävä tunteellinen side ja nämä voivat olla tärkeitä pelin narratiivin kehittämiseksi. Pelaajan perspektiivi törmää tässä Frascaan kuvaamien narratiivisten ulottuvuuksien kanssa tavalla, johon on vaikea löytää täydellistä ratkaisua.

## 2.6 Aarteet fantasiamaailman resursseina

Pelimaailman sisältämiä aarre-esineitä käsitellään *Dungeon Master's Guide* -teoksen sivuilla 133–227, pääosin luettelomaisesti. Tästä syystä en käy niitä kattavasti lävitse, vaan luon läpikatsauksen siihen, miten aarteiden läsnäolo vaikuttaa *D&D*:n fantasiamaailmaan. *Dungeon Master's Guide* kuvaa aarteiden roolia pelin maailmassa oheisella tavalla:

Adventurers strive for many things, including glory, knowledge, and justice. Many adventurers also seek something more tangible: fortune. Strands of golden

---

<sup>14</sup> [...] bringing the flow of play to a temporary or, sometimes, final halt. (Suomennos oma.)



chains, stacks of platinum coins, bejeweled crowns, enameled scepters, bolts of silk cloth, and powerful magic items all wait to be seized or unearthed by intrepid, treasure-seeking adventurers. (Carter et al. 2014, 133.)

Katkelmassa luodaan selkeä oletus siitä, että aarteet ovat olemassa nimenomaan löytämistä varten. Myös aarteiden kuvailut esteettisesti miellyttävillä sanayhdistelmillä herättelevät lukijoiden mielenkiinnon niitä kohtaan. Aarteilla ei täten ole oletettavasti aiempaa omistusoikeutta tai historiallista merkitystä; lukijalle/pelaajalle annetaan lupa niiden haltuunottoon, sillä ne on luotu juurikin sitä varten. Tästä on mahdollista vetää yhteys kolonialismin kulttuuriseen perintöön ja sen Afrikka-käsitteeseen. Esimerkiksi Olli Löytty on kuvannut tätä perinnettä juurikin pelin, eli Afrikan Tähten tapauksessa sanomalla, että se esittää alueet ”ei löydettyinä” ja että Afrikasta etsittiin legendojen lupaamaa aarretta, joiden puutteessa Afrikan luonnonvarat voitiin valistaa länsimaisten talouskasvun käyttöön (Löytty 1997, 16). Myös Aaron Tramell on huomauttanut, että *D&D*-pelaajien kokemus on vahvasti sidoksissa sodankäyntiin, mikä on historiallisesti ollut yhteydessä jatkuvan laajentumisen kautta kolonisaatioon sekä eksoottisten resurssien arvostamiseen. Tramell myös korostaa, että laajentumisen kautta voi syntyä monikulttuurisuuden arvostamista, mikä on nähtävissä myös *D&D*:n viidennessä laitoksessa. (Tramell 2016.) Täysin suoraa yhteyttä *D&D*:n ja kolonisaation välille ei kuitenkaan voi vetää, sillä pelin aarteiden alkuperä riippuu täysin pelikampanjan kehystarinasta, ja yleistä onkin, että ne riistetään jonkin tuhoa viljelleen vihollisen, kuten vaikkapa lohikäärmeen kynsistä. Periaate juhlavasta aarteesta, jonka haltuunotto on oikeutettua ja omistajuussuhde tai historia poispyyhittyä, on kuitenkin havaittavissa myös pelin nykyisessä versiossa.

Teos myös lajittelee aarteet neljään eri tyyppiin: kolikkoihin (*coins*), jalokiviin (*gemstones*), aarre-esineihin (*art objects*) ja maagisiin esineihin (*magical items*). *D&D*:n kerronnallisesti vapaan luonteen takia ei voida olettaa, että nämä ovat ainoita fantasiamaailmasta löytyviä aarteita, mutta niiden esiin nostaminen ja luetteleminen *Dungeon Master's Guide* -teoksessa tekee niistä olennaisen osan maailmaa.

Maailmasta löytyviä aarre-esineitä on esitelty teoksen taulukoissa ja luetteloissa. Taulukot sisältävät ominaisuuksia, joista voi napanheittojen perusteella yhdistellä erilaisia kokonaisuuksia. Pelinjohtaja voi näin luoda kokonaisia aarreksvoja. Taulukoissa jaotellaan valokivet ja aarre-esineet arvonsa mukaan, kymmenistä kultakolikoista aina useisiin tuhansiin. Tietyn arvokategorian sisällä esineiden väliset erot ovat enimmäkseen esteettisiä: 1000 kultarahan arvoinen jalokivi voi olla opaali taikka keltainen safiiri, 7 500 kultarahan arvoinen

taide-esine taasen kultainen korurasia tai norsunluinen juomasarvi. Se, että nämä erot on kuitenkin nostettu esille ja erilaisille vaihtoehdoille on omistettu niin paljon tilaa kuitenkin osoittaa, ettei aarteiden arvo ole tässä tapauksessa puhtaasti rahallinen. Niiden välinen variaatio luo fantasiamaailmalle ja sen historialle uskottavuutta, ja aarteen tyyppi voi olla myös yhteydessä sen löytöpaikkaan. Ei kuitenkaan voida täysin jättää huomiotta sitä, kuinka perustavanlaatuisesti aarteiden rahallinen arvo on osa niiden identiteettiä. Stephanie Dreier on aiemmin muodostanut yhteyden modernin fantasiakirjallisuuden taikaesineiden ja kaupallisuuden välille seuraavalla tavalla:

The fantasy industry is of course no exception. In the last fifty years, mass producers made use of the marketing potential of fantasy objects and their transitional qualities. As a result, an entire multibillion-dollar market of fantasies appeared, and we are constantly encouraged to purchase products that relate to stories from fantasy fiction. In this way fantasy is strongly responsive to contemporary mass culture: It feeds the belief that the possession of things can generate experiences, alter peoples' self-identification, and impact their social standing. (Dreier 2016, 191.)

Dreierin analyysiin pohjautuen voidaan sanoa, että *D&D*:n fantasiamaailma on tietyllä tavalla kapitalisoitu, mitä tulee sen käsitykseen rahasta ja taloudesta. Pelaajahahmoja paitsi palkitaan jatkuvasti kasvavilla rahasummilla, mutta heille myös annetaan käytettäväksi aina uudenlaisia esineitä, ”leluja”, jotka ovat aiempia hausempia. Padget-Gettys (2020, 153) onkin huomauttanut varallisuuden ja vapauden yhteyden olevan yksi roolipelien ajankohtaisimmista teemoista. Toki *D&D* on ytimeltään kaupallinen ja kulutusta rohkaiseva kirjainstituutio. Wizards of the Coast -julkaisijan emoyhtiönä toimii yhdysvaltalainen lelujätti Hasbro, ja sarjan olemassaolo on riippuvainen ainiaan markkinoille julkaistavista uutuustuotteista, useimmiten nimenomaan kirjoista.

Erilaisille maagisille esineille on teoksen Aarteet-osiossa varattu kaikkein eniten tilaa: noin 92 sivua, joista suurin osa keskittyy eri esineiden esittelemiseen. Tämä on taas yksi merkki *D&D*:n fantasiamaailmaan luonteesta paikkana, joka painottaa lukijoiden/pelaajien toimintamahdollisuuksia. Maagiset esineet ovat nekin tuttu fantasiatarinoiden elementti, joita Stephanie Dreier kuvaa seuraavanlaisesti: ”*Fantasy fiction centers on objects that have unusual powers. Such objects can serve many different purposes: Advancing stories, shaping identities, and determining relationships*” (Dreier 2016, 189). *D&D*:n taikaesineet asettuvatkin *Dungeon Master's Guide* -teoksessa juuri tällaiseen keskeiseen asemaan. Niiden kuvaukset ovat verrattain runsas yhdistelmä ohjeistavaa ja kerronnallista tekstiä, joka pyrkii vetoamaan pelaajan mielikuvitukseen. Myös esineiden erilaisia ominaisuuksia ja niihin

liittyvää toimintaa luetellaan luvussa muita aarteita kattavammin. Esineitä eritellään niiden harvinaisuuden (*rarity*) sekä kategorian mukaan, jonka lisäksi niiden myyntiä ja ostamista, tunnistamista, virittäytymistä (*attunement*), käyttöä ja pukemista, aktivointia ja erikoiskykyjä käydään lävitse. Huomattavaa on, että *Dungeon Master's Guide* (135–227) erottelee tavallisemmat maagiset esineet näitä harvinaisemmista ja voimakkaimmista maagisista muinaisesineistä (*artifacts*) sekä älyllisistä maagisista esineistä (*sentient magic items*). Näistä kategorioista ainoastaan jälkimmäiset omaavat tekstissä aiemman historian ja taustan tavalla, jonka perusteella ne voisi yhdistää Mark Wolfin (2018, 30) kuvaukseen esineistä kulttuurin ilmentämisen muotona. Tavallisia taikaesineitä ei ole sidottu minkäänlaiseen historialliseen taustaan, ei henkilöön, alueeseen tai kulttuuriin. Ne on helppo ”pudottaa” minne tahansa pelaajien palkinnoksi. Näenkin ennen kaikkea nämä esineet aiemmin kuvaaminani ”leluina” käyttöesineinä pelaajien tarpeisiin, ilman laajempaa kontekstia tai yhteyttä maailmaan. Toki tässäkin on syytä huomioida, että tällainen konteksti voidaan aina luoda yksittäisen pelikampanjan puitteissa.

Toisin kuin Dreierin analyysissä, jossa tämä esitteli *Harry Potter* -kirjasarjasta löytyvien taikaesineiden (Harryn kutsukirje, näkymättömyysviitta ja Erised-peili) temaattisia ulottuvuuksia (Dreier 2016, 191–194), eivät *D&D*:n fantasiaesineet sisällä tällaista ulottuvuutta, vaan ne esitetään rikkaasta taustastaan huolimatta pääasiassa käyttöesineinä. Syynä tähän on mitä ilmeisimmin se, että esineiden tulee olla mahdollista sisällyttää mihin tahansa kampanjaan tai tarinaan, eikä niitä täten haluta sitoa mihinkään tiettyyn teemaan, joka ei välttämättä sopisi yhteen tarinan tai pelin henkilöhahmojen kanssa. Tässäkin kohtaa on tosin taas mainittava, että mahdollisuudet tällaisen kerronnallisen ulottuvuuden sisällyttämiseen ovat toki olemassa, ja moni esine onkin niin persoonallinen, että ne soveltuvat tähän käyttötarkoitukseen varmasti. Aivan kuten Dreier muodostaa artikkelissaan yhteyden *Reckless*-fantasiaromaanin itsenäisen, aktiivisen ja rohkean päähenkilön Jacobin sekä tämän etsintöjensä kautta löytämien, ja omin päinsä käyttämien taikaesineiden välillä (Dreier 2016, 195), myös *D&D*:n fantasiamaailmassa taikaesineiden luonne on muovattu näiden käyttäjien mukaan.

Edellä mainituista tekstikatkelmista voidaan vielä nostaa esille, että maagisten esineiden harvinaisuus sekä niiden osto ja myynti vakiinnuttavat esineiden erikoisasemaa fantasiamaailmassa. Esineet jaetaan harvinaisuutensa mukaan viiteen luokkaan: tavallinen, epätavallinen, harvinainen, hyvin harvinainen ja legendaarinen (*common, uncommon, rare, very rare, legendary*), jotka skaalautuvat pelihahmon tason mukaan. Toisin sanoen hahmojen

oletetaan löytävän kaikkein harvinaisimpia (ja voimakkaimpia) esineitä vasta kehityskaarensa loppupuolella. (Carter et al. 2014, 135.) Useimmat taikaesineet ovatkin niin harvinaisia, ettei niitä kykene ostamaan mistään, ja tavallisimmatkin ovat paljon ”hyllytavaraa” erikoisempia. Samoin myös esineiden myyminen on haasteellista sopivan ostajan löytämisen vaikeuden vuoksi. (Carter et al. 2014, 135.)

Kirjallisuushistorian näkökulmasta mammonan ja voimakkaiden esineiden keräämisestä voidaan vetää yhteys kolonialistiseen kirjallisuuteen ja Daniel Defoen *Robinson Crusoe* -romaanin. Olli Löyttyä lainaten ”neuvokkaasti luonnon resursseja hyödyntävä Robinson on *homo economicus* paljaimmillaan”. Löytty sekä nostaa esille Peter Hulmeen osoittaman seikkailijäkäsitteen johtumisen investoimisesta, kaupanteosta ja merentakaisesta kaupasta, sekä huomauttaa Oxfordin sanakirjan lainaavan Defoeta samassa yhteydessä, kun se sisällyttää ”seikkailun” selitykseen ajatuksen ”johonkin kyseenalaiseen ryhtymisestä” ja ”rikkauksille/kohtalolle/onnelle [*fortune*] omistautumisesta. Löytyn mukaan sana ”seikkailu” sisältää ainakin kolmeen asiaan liittyviä merkityksiä: matkustamiseen, vaaralle alttiiksi asettumiseen ja omaisuudella keinotteluun. (Löytty 1997, 48–49.) Myös *D&D*:n maailmassa pelaajahahmoja tituleerataan usein seikkailijoiksi, ja termin kapitalistinen tausta on huomattavissa myös siinä, miten pelaajat hankkivat omaisuutta: vaaroja uhmaamalla, vihollisia peittoamalla ja ottamalla haltuunsa sitä kautta löytämänsä valuutan ja esineet. Roolipelisuunnittelija Michael J. Tresca on maininnut *D&D*:n amerikkalaisenhenkisiksi peruseriaatteiksi 1) kaupankäynnin, kuluttajien ostovoiman ja talouden rajattoman kasvun 2) rikkauden haalimisen paradoksaalisesti vahingoittamatta ketään 3) hyvän ja pahan vastakkaisen suhteen 4) protestanttinen menestyksen työn seurauksena, joka näkyy pelihahmojen kasvuna tasojen kautta (Nikolaidou 2015, 147). Tavarankerääminen onkin yksi pelin perustavoitteista, ja sen säännöt varmistavat, että pelaaja voi aina olla varma siitä, että näiden työ palkitaan. Samalla hyvän ja pahan vastakkaisuus sekä näennäisesti rajaton ja oikeutetusti haltuun otettava aarre vapauttavat pelaajat hahmoineen toimintaansa ympäröivistä moraalisisistä kysymyksistä. Tätä utopista versiota kapitalismista voisi sitäkin kutsua tietynlaiseksi fantasiaksi.<sup>15</sup>

Maagisten esineiden käyttöön liittyvät vielä omat erikoisuutensa: niiden tunnistaminen, niille virittäytyminen (*attunement*), niihin liittyvä mahdollinen aktivaatio tai kirous, sekä niiden

---

<sup>15</sup> Esimerkiksi Dan Hassler-Forest (2018, 309) on käyttänyt termiä ”fantastinen kapitalismi” fantasiamaailmoista, jotka ”omaksuvat neoliberalismin kyynisen kaupankäyntietiikan” [embracing neoliberalism’s cynical business ethic (käännös oma)].

käyttöön liittyvät säännöt luovat eroa maagisten ja tavallisten esineiden välille. Nämä erikoispiirteet korostavat taikaesineiden ainutlaatuisuutta ja toisaalta tasapainottavat niiden käytön antamia etuja. *D&D:n* fantasiamaailman kannalta voidaan nähdä, että esimerkiksi esineiden kiroukset ja niiden käyttöön mahdollisesti vaadittavat taikasanat (*command word*) ovat osa pidempää fantasiagenren jatkumoa, ja että näiden avulla luodaan lukijalle/pelaajalle vahvempi kuva esineiden identiteetistä maagisina olemuksina. Mielenkiinnon vuoksi mainittakoon, että Gygax mainitsi loitsujen somaattisten taikasanojen esikuvaksi suomalaisen mytologian. Sen sijaan J.R.R. Tolkienin kuvaaman taikuuden hän torjui täysin, kuvaillen sitä ”yleisesti heikoksi ja verrattain tehottomaksi”.<sup>16</sup> (Gygax 1976, 3.) Myös esineeseen virittäytyminen vahvistaa näiden identiteettiä osana fantasiamaailmaa ja sen tarinankerrontaa:

Some magic items require a creature to form a bond with them before their magical properties can be used. This bond is called attunement, and certain items have a prerequisite for it. [...] Attuning to an item requires a creature to spend a short rest focused on only that item while being in physical contact with it (this can't be the same short rest used to learn the item's properties). This focus can take the form of weapon practice (for a weapon), meditation (for a wondrous item), or some other appropriate activity. (Carter et al. 2014, 137–138.)

Esineeseen virittäytymisen voidaan nähdä tukevan kahta tarkoitusta, jotka molemmat löytyvät edeltävästä kerronnallisesta tekstikatkelmasta: Ensinnäkin se luo rajoituksia esineen käytölle, mikä helpottaa pelisessioiden tasapainottamista. Hahmot eivät voi jatkuvasti vaihtaa taikaesineiden välillä tai kääntää uhkaavaa tilannetta täysin sellaisen löydettyään. Toisaalta esineeseen virittäytyminen toimii myös kerronnallisena toimintana. Se luo mielikuvan esineen käytön haasteellisuudesta ja sen voimasta, sekä tarjoaa mahdollisuuden luoda siteen hahmon ja taikaesineen välillä. Yhteen esineeseen virittäytyminen tekee siitä myös hahmolle erikoisen, ja toiseen vaihtamisen vaikeus nostaa vaihtamisen kynnystä, mikä ohjaa valitsemaan käytettävän esineen tarkkaan. Tälläkin tavalla taikaesineiden rooli maailmassa on normaaleja käyttöesineitä erityisempi ja niiden käyttö vaatii harkintaa.

Analysoin vielä *Dungeon Master's Guide* -teoksessa esiteltyjen yksittäisten taikaesineiden tekstuaalista kuvausta käyttämällä esimerkkinä Papupussia (*Bag of Beans*). Käytän analyysissäni apua Roland Barthesin (s.a.) semioottista teoriaa.

---

<sup>16</sup> [...] generally weak and relatively ineffectual magic [...] (Suomennos oma.)

## BAG OF BEANS

*Wondrous item, rare*

Inside this heavy cloth bag there are 3d4 dry beans. The bag weighs ½ pound plus ¼ pound for each bean it contains.

If you dump the bag's contents out on the ground, they explode in a 10-foot radius, extending from the beans. Each creature in the area, including you, must make a DC 15 Dexterity saving throw, taking 5d4 fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. The fire ignites flammable objects in the area that aren't being worn or carried.

If you remove a bean from the bag, plant it in dirt or sand, and then water it, the bean produces an effect 1 minute later from the ground where it was planted. The DM can choose an effect from the following table, determine it randomly or create an effect.

(Carter et al. 2014, 152.)

Kuten edeltä näkee, Papupussi ei vaadi erillistä virittäytymistä. Tämän sijaan se, kuten moni muukin taikaesine, sisältää kuitenkin sattumanvaraisen elementin, joka niin ikään vahvistaa mielikuvaa taikaesineen voimasta. Esineen sisältämä arvaamattomuus ikään kuin vaatii kunnioittamaan sitä. Pussin tyhjentämisen seuraamukset, pahimmillaan 20 pisteen vahinko, voidaan tulkita niin ikään rangaistuksena siitä, ettei pussin käyttötarkoitusta ole kunnioitettu. Edellä mainitun taulukon seuraamukset vaihtelevat nekin hurjasti, esimerkiksi myrkyllisestä tai vahvistavasta sienestä jättiläisen linnaan johtavaan papusalkoon. Tekstistä onkin huomattavissa intertekstuaalisia elementtejä, kuten monista saduista tuttu taikuuden kunnioittamisen tarve tai pussiin itseensä sisältyvä viittaus Jaakko ja pavunvarsi -satuun.

Huomattavaa on, kuinka maaginen esine hyödyntää semioottisia numeroita kuvauksessaan. Esimerkiksi kolmen nelisivuisen nopan heittoa edustava 3d4 pitää sisällään useita mahdollisia papujen lukumääriä kuvaavia merkityksiä. Runsaimmillaan pussissa voi olla 12 papua, niukimmillaan taasen kolme. Numeerinen merkitsijä, 3d4, osoittaa tässä yhteydessä useaan mahdolliseen merkkiin, jotka aktualisoivat vasta nopanheiton yhteydessä. Myös Papupussin kokonaisluonne on täten vielä lukukokemuksen aikana samanlaisessa, epävarmassa tilassa, sillä ero kolmen ja kahdentoista pavun välillä on merkittävä esineen käyttömahdollisuuksia ajatellen. Myös mahdollisen räjähdysvahinko ja siihen liittyvä *Dexterity saving throw* sisältävät samanlaisen semioottisen ulottuvuuden. Tekstikatkelma viittaa merkitsijänä pelitilanteessa toteutuviin, fantasiamaailman sisäisiin merkittyihin. ”*DC 15 Dexterity saving throw*” edustaa itse tekstissä nopanheiton ja siihen ynnätyn lisän tulosta, mutta

pelimaailmassa hahmon yritystä väistää räjähdys. Samoin “*5d4 fire damage*” edustaa pelimaailmassa räjähdysten voimakkuutta, ja mahdollinen puolitettu vahinko sitä, että hahmo onnistui väistämään sen osittain. Papupussin potentiaalisesti aiheuttama vahinko tarkoittaa myös, että lukija voi nähdä sen mahdollisena aseena. *D&D*-maailman kulttuurisen koodin tunteva lukija kykenee tulkitsemaan 15 pisteen ylittävän nopanheiton vaatimuksen tietynlaisena varovaisena kehotuksena tällaiselle käytölle, sillä se sijoittuu täysin vaikeusasteikon keskivaiheelle (Carter et al. 2018, 174). Erityisen ketterän hahmon omaava lukija voi myös tulkita Papupussin mahdolliseksi aseeksi muita helpommin.

Pussin paino ja istutetun pavun kasvu-aika ovat seikkoja, jotka sitovat muuten niin ihmeellisen esineen tiukasti fantasiamaailman konkreettiseen rakenteeseen: Ne ovat tarkasti määriteltyjä, luotettavia piirteitä, jotka tasapainottavat esineen maagista puolta. Esineen paino on niin pieni, ettei sillä useimmissa tapauksissa ole edes merkitystä, mutta kuten muillakin maailman esineillä, Papupussillakin tulee olla paino, jollei sen painottomuutta haluta erityisesti korostaa. Toisaalta papujen kasvu-aika rajoittaa ja ohjaa niiden käyttöä. Tosielämässä minuutti on verrattain lyhyt aika, mutta *D&D*:n tunteva lukija osaa tulkita sen toimivan merkitsijänä paitsi 60 sekunnin ajanjaksolle, myös kymmenelle *D&D*-taistelun vuorolle, joka olisi pelin mittapuulla poikkeuksellisen pitkä taistelu. Tämä viestittää selvästi, ettei papujen istutusta tule käyttää taistelun apuna.

Papupussia, ja *D&D*:n merkkijärjestelmää yleensäkin, voitaisiin pitää Barthesin määritelmän mukaan ainakin osittain kirjoitettavana tekstinä (Barthes 1974, 4–5). Tällaisessa tekstissä lukija itse toimii kirjoittajan asemassa. *D&D*-kirjallisuus ei toki ole kokonaisuudessaan kirjoitettavaa tekstiä, sillä opas- ja kampanjakirjat muodostavat aina pohjan, johon lukija tai pelaaja pohjaa omat merkityksensä. Kuitenkin tälle jätetään selkeä rooli merkitysten aukkokohtien täyttäjänä. Esimerkiksi Papupussin tapauksessa voisimme ottaa vertailukohdaksi alkuperäisen Jaakko ja pavunvarsi -sadun, josta esine selvästikin polveutuu. Kyseisen sadun, Barthesin (s.a., 4–5) määritelmän mukaan luettavan tekstin, kohdalla Papupussin rooli ja funktio kertomuksessa ovat kiveen hakattuja jo lukuhetkellä. Kykenemme tulkitsemaan sen merkityksiä ainoastaan tekijän luoman koodin puitteissa. Voimme esimerkiksi tarkastella, mihin lopputulokseen papujen ostaminen ja käyttö sadussa johtaa: Jaakko rikastuu ja nai kauniin prinsessan. Usko papuihin ja niiden ostaminen ”riski” palkittiin. Nykymaailmassa luemme uutisissa monia kertomuksia talousmaailman ”taikapavuista”, tuotteista ja palveluista, joihin uskoneet ihmiset palkitaan rahalla ja menestyksellä. Rosemary Jackson (1986, 41) on sanonut fantasian (erillisenä saduista)

vastustavan allegoriaa ja metaforaa tehdessään kuvainnollisesta kirjaimellista. Tämä on nähtävissä myös Papupussin tapauksessa. Siinä missä voimme lukea alkuperäistä Jaakko ja pavunvarsi -satua metaforana, ei Papupussin kanssa tällaista voi tehdä. *D&D:n* fantasiamaailmassa taikapapujen olemassaolo ja näiden tarkasti määritellyt ominaisuudet häivyttävät metaforisen ja allegorisen tulkinnan toissijaiseksi. ”Ostin taikapapuja”, viittaa *D&D:n* fantasiamaailmassa ensisijaisesti Papupussin sisältöön.

*Player's Handbook* -teoksesta löytyvä Papupussi onkin täysin irrallinen minkäänlaisesta kerronnallisesta kehyksestä. Se saa sellaisen vasta, kun pelaaja käyttää sitä käytännön pelaamisen yhteydessä. Samaten papujen maagisten seuraamusten sattumanvaraisuus tarkoittaa, ettei niiden kerronnallista roolia voi määrittää etukäteen. Pavut voivat pettää käyttäjänsä tai palkita hänet huimasti. Harri Veivo on kuvannut Barthesin kirjoitettavaa tekstiä ”semioottis-esteettiseksi utopiaksi” (Veivo 2011, 76) ja onkin totta, ettei *D&D* kykene irtautumaan läheskään täysin tekijöidensä auktoriteetista. Voidaan kuitenkin sanoa, että se kykenee paikoitellen ilmentämään kirjoitettavan tekstin ominaisuuksia. Väitän, että roolipelikirjallisuus soveltuukin (muiden pelien ja kybertekstien tavoin) kirjoitettavan tekstin tavoitteluun perinteistä proosakirjallisuutta paremmin, sillä teoksen käyttäjä on siinä lähtökohtaisesti jo korkeammassa asemassa tekstin merkityksien luomisen kannalta.



### 3 **PLAYER'S HANDBOOK – PELAAJAN KÄSIKIRJA**

*Player's Handbook* on jokaisen *D&D*-pelaajan oleellisin opaskirja. Se käy lävitse pelihahmon luomisen ja tällä pelaamisen askel askeleelta, alusta alkaen. Teos antaa perusteet siihen, millaisiin luokkiin fantasiamaailman hahmot asetetaan ja millaisia toiminnallisia mahdollisuuksia näillä on ulottuvillaan. Teos myös rakentaa pelin fantasiamaailmaa siltä osin, kun on oleellista hahmojen toiminnalle. Kuten tässä luvussa tuleekin ilmeiseksi, hahmojen keskiössä ovat nimenomaan niiden toiminnalliset mahdollisuudet; se mitä pelaaja kykenee näiden kautta tekemään, sekä näiden kerronnalliset ominaisuudet. Teoksen sisältö rakentuu merkittävässä osin sekä kerronnallisesta että ohjeistavasta tekstistä, joten tulen tässä luvussa käsittelemään sitä sekä fantasiakirjallisuuden tutkimuksen että semiotiikan kautta.

Käsittelen tässä luvussa *Player's Handbook* -teoksen osuutta *D&D*:n fantasiahahmojen luomisessa, sekä niiden toiminnallisten ja kerronnallisten raamien rakentamisessa. Käyn lävitse yksittäiset luvut, jotka ohjeistavat hahmon luomiseen ja toimintaan eri tavoilla. Nämä luvut ovat *Chapter 2: Races*, *Chapter 3: Classes*, *Chapter 4: Personality and background*, *Chapter 7: Using ability scores*, *Chapter 8: Adventuring*, *Chapter 9: Combat*, *Chapter 10: Spellcasting*, *Chapter 11: Spells* ja *Appendix B: Conditions*. Osa teoksen luvuista on jätetty tämän analyysin ulkopuolelle, sillä ne eivät tarjonneet tarpeeksi olennaista aineistoa analyysin tueksi tai niiden aihealueita käsitellään laajemmin tutkielman muissa luvuissa.

#### 3.1 **Hahmojen rakennuspalikat**

##### 3.1.1 *ability scores* – pisteet perusteina

Hahmon mekaanisen pohjan muodostavat tämän kykypisteet, *ability scores*. Ne käsitellään teoksen luvussa 7, mutta niiden tärkeyden vuoksi ne on selkeintä käydä lävitse aiheista ensimmäisenä. Kyseiset pisteet ovat tekstuaalisesti yksinkertaisia, mutta toimivat mekaanisesti pelin selkärangana. *Ability score* -pisteet jakautuvat kuuteen luokkaan: *Strength*, *Dexterity*, *Constitution*, *Intelligence*, *Wisdom* ja *Charisma* (Carter et al. 2018, 12). Näistä puolestaan johdetaan 18 taitoa (*Skill*), kukin tietyn *ability score* -pistelukan alaisuuteen (Carter et al. 2018, 174).<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Ks. [Liite 1]

Vaikka kyseessä ovat siis pisteluokat, jotka muodostuvat kukin vain yhdestä sanasta, on näillä sanavalinnoilla olennainen rooli siinä, mitkä mahdollisuudet pelaajilla on saatavillaan ja miten näiden hahmot kykenevät vuorovaikuttamaan pelimaailman kanssa. Siksi niitäkin voidaan pitää kaunokirjallisina ja kerronnallisina valintoina. Esimerkiksi voidaan nostaa se, kuinka hahmon ajattelua kuvaavat kyvyt on jaettu kahden eri *ability score* -tyyppiin: *Intelligence* ja *Wisdom* (älykkyys ja viisaus). Kykyjen erona on *D&D*:n kontekstissa se, että älykkyys viittaa opitun tiedon muistamiseen ja päättelyyn, kun taas viisaus ympäröivän maailman havainnointiin ja vaistoamiseen (Carter et al. 2018, 177–178). Nämä termit (merkitsijät) vastaavat täten kahta samanaikaista merkittyä: sanan yleisesti ymmärretty merkitystä sekä yksinomaan *D&D*:n kontekstissa määritettyä, vahvasti mekaaninen merkitystä. Myös Padgett-Gettys (2020, 51) on huomioinut tämän: Kun pelaaja vaikkapa viittaa pulmanratkaisussa hahmonsa viisauteen, hän viittaa nimenomaan *D&D*:n kontekstissa viisauden sisältämiin ominaisuuksiin ja hahmon viisauspisteiden (*Wisdom Score*) määrään. Kun pelaaja taas puhuu hahmonaan ja viittaa viisauteensa, hän käyttää termiä sen yleisessä ja kansanomaisessa merkityksessä.

Se, miten pelaaja jakaa pisteensä vaikuttaa paitsi siihen, miten taitava tämä on tietyissä kyvyissä, myös siihen, millainen tämän hahmo luonteenpiirteiltään on. Jos hahmolla on vaikkapa korkea älykkyys mutta matala viisaus, olisi tällä niistä johdettuna korkea *Nature*-taito ja matala *Survival*-taito. Tässäkin tapauksessa yhdestä konseptista, luonnosta, on johdettu kaksi kielellisesti eroavaa käsitettä. Edellä mainitun kaltainen hahmo olisi kirjaviisaasti tietoinen luonnosta löytyvistä lajeista ja ilmiöistä, mutta selviäisi matalan havainnointikykynsä vuoksi huonosti maastossa. Tällainen yhdistelmä saattaisi taas ohjata pelaajaa luomaan hahmosta akateemisen ja vähän käytännön kokemusta saaneen. Matt Lust ja Dennis Waskul kuvaavatkin, kuinka näistä sanavalinnoista johdettu hahmon tietotaito ja sen erottaminen pelaajan omasta persoonasta ovat olennainen osa roolipelikokemusta (Lust & Waskul 2014, 348). *Ability score* -pisteitä ja näistä johdettuja taitoja lukiessa oleellista ei olekaan niiden puhtaasti tekstuaalinen olemus, vaan se, millaisen kokonaisuuden ne muodostavat hahmosta, kun ne tämä asetetaan pelitilanteeseen osaksi maailmaa. Jo pelkkä kirjan lukukokemus ohjaa lukijaa tulkitsemaan *D&D*:n pistejärjestelmää tätä kautta. Carbonellin mukaan pelaaminen ei olekaan välttämätön aktiviteetti opaskirjojen käyttöön, vaan että niiden ”pelitekstien” kuluttaminen pelisessioiden ulkopuolella voidaan rinnastaa lukemiseen, opiskeluun tai vaikkapa taiteelliseen luomistyöhön. Jo näissäkin tapauksissa lukija viettää aikaa pelin fantasiamaailmassa. (Carbonell 2019, 46–47.) Väitän, että pelin

ohjeistavien ja sääntöpohjaisten tekstien, kuten pistejärjestelmän, lukeminen voi jopa luoda kerronnallista tekstiä vahvemman immersion fantasiamaailmaan, sillä tällöin fantastisen uudelleen kuvittelun kohteena ei ole lukijaa ympäröivä maailma, vaan lukijan henkilöllisyys itse.

Edellä mainittua lukutapaa voidaan pitää vahvasti semioottisena. Teoksen lukeminen kutsuu etsimään siihen sisältyviä merkityksiä ja siirtämään ne uuteen kontekstiin; osaksi henkilöhaamon kokonaiskuvaan. Barthesin käyttämän merkitsijä/merkitty-käsitteen lisäksi tulkinnan apuna voidaan käyttää Charles Peircen merkkikäsitteä, joka koostuu objektista, tähän viittaavasta merkistä ja merkin aiheuttamasta efektistä vastaanottajassa, eli *interpretantista* (Veivo 2000, 131). Kykypisteiden nimet toimivat tässä merkkeinä, jotka viittaavat teoksen niistä antamaan määritelmään, eli objektiin. Käytännössä kykypisteiden voidaan kuitenkin katsoa muodostuvan kahdesta osasta: kyvyn nimestä ja sen pistemäärästä (esimerkiksi *Dexterity*: 18). Tässä kyvyn nimi määrittää objektin ominaisuudet ja sen pistemäärä taas niiden *kokoluokan*. Yksi näiden monista mahdollisista interpretantista voi taas olla esimerkiksi niiden vaikutus mielikuvaan hahmon olemuksesta. Edellä antamassani esimerkissä *Dexterity* 18 -pistemäärän omaava hahmo olisi ketterä, nopearefleksinen ja hyvän tasapainon omaava, joka olisi taidokas akrobatiasa, kädenliikkeissä ja hiipimisessä (Carter et al. 2018, 176–177). Tästä johdettu interpretantti voisi olla se tapa, jolla pelaaja tai pelinjohtaja ottaa nämä ominaisuudet huomioon hahmon ulkonäössä, persoonassa, henkilöhistoriassa tai käytöksessä. Interpretantin merkitys on äärimmäisen oleellinen pelin sääntöpohjaisissa vuorovaikutustilanteissa, kuten taisteluissa, joissa kykypisteen suuruus vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Pelaaja voi esimerkiksi käyttää kykypisteestä johdettua *Dexterity modifier* -lisäänsä (kaavalla  $(X-10)/2$ ) *Armor Class* -luokkansa määrittämiseen. Mitä suurempi luokka, sitä vaikeampi hahmoon on osua. Näin *Dexterity*-pisteiden määrä johtaa konkreettiseen toimintaan (interpretanttiin) taistelutilanteessa, kuten vaikkapa hyökkäyksen väistämiseen.

Yksittäisten sanojen, termistön, strukturalistiset ja semioottiset ulottuvuudet ovatkin olennainen osa *D&D*-kokemusta, sekä pelaamista ylipäättänsä. Pelien sääntöjen ja niiden kautta luotujen toiminnallisten mahdollisuuksien kautta termeille muodostuu merkityksiä, jotka eroavat pelin tekstuaalista kontekstia tuntemattoman henkilön käsityksestä. Matthew L. Barnes, Stephanie Owen Fleischer ja Susan A. Wright kuvaavat ilmiötä seuraavalla tavalla:

Hayden also attests that there is a type of literacy specific to gaming: “They’ve got their own jargon, . . . there’s a literacy to each individual game to some degree . . . their own guidelines for interaction, guidelines for play. Rules and language,

syntax and vocabulary.” A computer-based RPG such as Diablo II has a specific vocabulary, one that can enhance the general vocabulary of the player. For example, one must acquire “mana,” a small blue orb that fuels the character’s magical power within the game. (Barnes et al. 2007, 154.)

Edellä kuvattu termi, mana, muodostaa selkeät raamit pelihahmon toiminnallisille ulottuvuuksille. Mannan määrä kasvattaa tai rajoittaa pelaajien taikakykyjen toimintamahdollisuuksia, ja sen kerääminen toimii hahmon kokonaisvaltaisen kehityksen representaationa. *D&D:n* fantasiamaailmassa mannan tavoin toimivia termejä ovat esimerkiksi pelaajan maksimiloitsumäärä, joka kasvaa tämän kehittyessä ja noustessa korkeammille ”tasoille” (*levels*, joita on kaikkiaan 20). Tulkitsen, että tältä osin *D&D:n* pelaajahahmot sijoittuvat luonnollisesti Joseph Ewenin henkilöahmojen luokitteluun tarkoitettulle kehittyvyysakselille: hahmojen kykyjen ja toimintamahdollisuuksien kehittyminen on läsnä näissä kaikissa, ja on osa koko pelimaailman ydintä. Tämä onkin Ewenin akseleista ainoa, joista voidaan vetää näin suoraa päätelmiä, sillä hänen kaksi muuta akseliaan, kompleksisuus ja sisäisen elämän kuvaus, ovat riippuvaisia pelinjohtajan ja pelaajien valinnoista. (Rimmon-Kenan 1991, 55.) *D&D:n* pelaajahahmot voivat olla näiltä osin aivan millä tasolla tahansa, mutta näihin sisältyy aina mahdollisuus kehittyä legendaariselle 20-tasolle asti, muuten nämä eivät olisi yhteensopivia pelin kanssa. Hahmot voivat myös kehittyä diegeettisesti näiden kokemien tapahtumien kautta, ja tämä yhdessä strukturalistisen [mekaanisen] kehityksen kanssa on kerännyt paljon kehuja ja edesauttaa vahvan tunnesiteen syntymistä pelaajan ja hahmon välillä (Björk & Zagal 2018, 331–332).

Myös pelihahmojen *ability score* -pisteet ja taidot toimivat samankaltaisesti, vaikeivat täysin identtisesti mannan kanssa. Pelaajat kykenevät korkeammille tasoille noustessaan kasvattamaan *ability score* -pisteitään ja täten myös näistä johdettuja taitoja. Pelimaailman sisäisesti nämä tekstuaalisesti numeeriset, korkeammat pistemäärät toimivat siis representaationa pelaajan taitojen ja kykyjen kasvulle. Tämä taasen mahdollistaa entistä haastavampien ja hohdokkaampien, suurempia palkintoja jakavien tehtävien (*quests*) ratkaisemisen. Yleensä pelihahmon kehittyminen ja korkeammille tasoille nouseminen tapahtuukin erilaisia haasteita ratkaisemalla. Pelihahmon tasojen ja *ability score* -pisteiden kasvu vaikuttaa myös näiden identiteettiin ja asemaan pelin fantasiamaailmassa: esimerkiksi tason 1 velho on käytännössä vasta-alkaja, kun taas tasolla 20 pelihahmo voi olla vastuussa koko maailman tai multiversumin kohtalosta. Samanlainen numeerisen representaation skaalautuminen pätee myös *ability score* -pisteissä ja taidoissa: jos pelaajan vahvuuspistemäärä (*Strength*) on 1, on tämä liki voimaton, kun taas vahvuuspistemäärän 20 omaava

hahmo on suorastaan herkulesmainen. Padget-Gettys (2020, 140) pitääkin hahmon kehitystä, sekä mekaanisesti että emotionaalisesti, luontaisena osana pöytäroolipelejä. Näistä hahmon emotionaalinen kehitystarina on nähdäkseni vaihtoehtoinen ja riippuvainen yksittäisen pelaajan lähestymistavasta, mutta samalla hahmon jopa radikaali kykyjen ja toimintamahdollisuuksien kasvu tarjoaa oivan pohjan myös sisäiselle kasvutarinalle. Kuten Padget-Gettys (2020, 140) toteaa, pöytäroolipelien järjestelmät rohkaisevat luonnostaan kasvutarinan luomiseen.

Hahmojen numeerinen rakennus pohja tarkoittaa sitä, että näiden toimintamahdollisuudet ovat perustavanlaatuisesti määritettyjä ja rajoitettuja. Lähestulkoon kaikki hahmon piirteet aina lajista hahmoluokkaan vaikuttavat tämän kykypisteisiin ja täten toiminnallisiin mahdollisuuksiin. Tällä on vahva yhteys fantasiahahmojen, etenkin satuhahmojen, strukturalistiseen lukutapaan. Vladimir Propp määritteli satuhahmot ei henkilöinä, vaan ”toiminnan piireinä”. Hahmon sisäiset, psykologisesti moniulotteiset ominaisuudet eivät tässä ole yhtä tärkeitä kuin se, miten tämä vaikuttaa tarinan kulkuun. A. J. Greimas jakoi hahmot tämän vaikutustavan perusteella *aktanteiksi*, joita voivat olla esimerkiksi Sankari, Antaja tai Objekti. (Attebery 2012, 83.) *D&D:n* fantasiamaailmassa hahmot määritellään ensisijaisesti sen mukaan, miten nämä kykenevät toimimaan ja vaikuttamaan ympäristössään. Perustan tälle toiminnalle luovat hahmon kykypisteet ja muut niitä koskevat säännöt. Ilman tätä perustaa hahmo ei ole yhteensopiva *D&D:n* fantasiamaailman kanssa, ja se ohjaa vahvasti sitä, millaiseen rooliin hahmo asettuu. Greimasin aktantit ovatkin hyvin samankaltaisia *D&D:ssä* käytettyjen kategorioiden, kuten hahmoluokkien ja lajien kanssa. Ne eivät määritä hahmolle yhtä ainoaa roolia, mutta kaventavat niitä mahdollisia toimintarooleja, joihin hahmo parhaiten soveltuu. Hahmonluonnin kannalta olennaisimpana kysymyksenä voidaan pitää sitä, mitä pelaaja haluaa hahmollaan tehdä, joka puolestaan ohjaa tämän ominaisuuksiin liittyviä valintoja. Mikäli pelaaja tai pelinjohtaja haluaa tehdä vaikkapa hiiviskelyyn soveltuvan hahmon, kannattaa näiden valita kykypisteitä ajatellen lajiksi puolituinen (*halfling*). Sama pätee myös toisin päin: puolituinen soveltuu kykypisteiltään ja muilta ominaisuuksiltaan paremmin rosvoksi kuin vaikkapa taistelijaksi. Pelinjohtajan luomissa, ei-pelaajahahmoissa tämä korostuu vielä entisestään, sillä niiden perimmäinen tarkoitus on toimia osana pelaajien fantasiakokemusta. Hahmoilla voi olla oma, rikas taustansa ja asemansa pelin fantasiamaailmassa, mutta mikäli nämä eivät ole millään tavoin kiinnostuneita olemaan vuorovaikutuksessa pelaajien hahmojen kanssa, eivät ne tuo pelikokemukseen paljoakaan arvoa. Hahmoilla on siis lähestulkoon aina jonkinlainen perimmäinen, yksi tai useampi

potentiaalinen funktio, jotka ovat niin ikään lähellä Greimasin *aktanteja*. Hahmo voi esimerkiksi pelaajahahmojen käytöksen ja kykyjen (kuten vaikkapa suostuttelun (*Persuasion*)) perusteella toimia joko näiden Auttajana tai Vastustajana.

Tältä osin saattaa vaikuttaa siltä, että *D&D:n* hahmot ovat osa modernin kirjallisuuden hahmokäsitystä, joka torjuu niiden ihmiskäsityksen ja psykologisen syvyyden. Henkilö on julistettu ”kuolleeksi”. (Rimmon-Kenan 1991, 40–41.) *D&D* karsii varsin raa’alla tavalla henkilön peruspiirteet numeerisiksi arvoiksi, pelkistäen näitä entisestään Proppin ja Greimasin luokituksista. Ja kiistatonta onkin, että hahmojen numeeriset arvot antavat näiden toiminnalle raamit, joita nämä eivät kykene ylittämään. Tietyn toiminnan merkityksellisyys hahmon kasvukaarelle tai psykologiselle kokonaiskuvalle ei pelin sääntöjen näkökulmasta vaikuta tämän onnistumiseen. Esimerkiksi perheenjäsenen pelastaminen rosvojoukon kynsistä on liki mahdotonta, mikäli nämä ovat pisteiltään merkittävästi hahmoa korkeammalla. Toki tässäkin on liikkumisen varaa; pelinjohtaja kykenee vaikuttamaan ”juonen” kulkuun oman tahtonsa mukaan, ja noppien edustama sattuma voi avittaa vaikeissakin tilanteissa. Pelaaja ei kuitenkaan kykene ”selittämään” hahmoaan voittoon toiminnan merkityksellisyyteen vedoten.

En kuitenkaan usko *D&D:n* hahmojen menettävän psykologista syvyyttään tai ”kuolevan” edellä kuvatulla tavalla. Jo aiemmin kuvaamani perusteet hahmojen kehityskaarelle luovat niistä täydempää kuvaa, ja vaikka hahmojen numeeriset arvot luovatkin selvät kerronnalliset raamit, sama on totta minkä tahansa uskottavan henkilöahmon kohdalla: hahmo ei saa olla ristiriidassa itsensä kanssa tai se menettää uskottavuutensa. Esimerkiksi Sarah Lynne Bowman on määrittänyt yhdeksän eri tapaa, joiden kautta roolipelien pelaaja kykenee identifioimaan pelihahmonsensa kanssa (Bowman & Schrier 2018, 403–404), mikä osoittaa, että numeerisesti tarkoin määritetyistä raameistaan huolimatta *D&D:n* henkilöahmoihin peilautuu vahva psykologinen ulottuvuus. Hahmot saattavat olla vaikkapa pelaajan kaksoisolentoja, ideaalimuotoja tai vastakohtia. Kenties *D&D*-hahmojen *ability scores* -pisteitä ei tulisikaan nähdä rajoittavana vaan *keskittävänä* tekijänä, joka auttaa muovaamaan hahmon identiteettiä suhteessa pelaajaan, peleille ominaisesti tämän toimintamahdollisuuksiin vaikuttamalla. Parhaimmillaan tämä johtaa Padget-Gettysin (2020, 77–78) kuvaamaan, Mieke Balin hahmovaikutuksen (*character-effect*) kaltaiseen immersioon, jossa pelaaja tuntee olonsa hahmon kaltaiseksi tai vastaa tunteilla hahmon maailmassa tapahtumiin asioihin.

### 3.1.2 Lajin valinta

Hahmon luominen alkaa varsinaisesti lajin (*race*) valinnalla. Sanavalinta on kielellisesti ongelmallinen, mutta myös merkittävä. Englanninkielinen termi *race* on kantanut mukanaan ikävää painotaakkaa rotujaotteluun ja rasismiin liittyen. Pidän itse laji-käännöstä mielekkäänä, sillä se tekee selväksi eron fantasiamaailman eri edustajien välillä, joka on merkittävämpi kuin ihmisen välisten etnisten ryhmien (*race*) välillä. Toisaalta laji on biologisesti määritelty niin, että sen kaksi edustajaa eivät kykene tuottamaan keskenään jälkeläisiä, mikä kuitenkin on useiden *D&D*-lajien välillä mahdollista. Voidaankin kyseenalaistaa, onko fantasiamaailman edustajien jaottelu tällä oman maailmamme tieteellisellä mittapuulla lainkaan pätevää.

Pelin julkaisija Wizards of the Coast myönsi kategorioiden ongelmallisuuden kesäkuussa 2020 julkaistussa verkkokirjoituksessaan, etenkin niiltä osin, kun ne rajoittavat hahmojen toimintaa tai luovat näille ennakko-odotuksia. Jo käyttöönotetuista muutoksista mainittiin örkki- ja drow-lajit, joita on uusimmissa kirjoissa esitetty vanhempia versioitaan monimuotoisemmin, ”yhtä moraalisesti ja kulttuurisesti monitahoisina kuin muutkin lajit”. (Wizards of the Coast 2020.) Nimenomaan nämä lajit ovat olleet merkittävän kritiikin kohteena niihin liitettyjen tosielämän rotustereotyyppioiden vuoksi (Ahlroth 2020). Yhtiö lupasi kirjoituksessa korjata tilanteen ja julkaista tulevaisuudessa muutoksia lajikategorioiden toimintaan (Wizards of the Coast 2020). Kyseiset muutokset sisällytettiin marraskuussa 2020 julkaistuun *Tasha’s Cauldron of Everything* -opaskirjaan, jonka vapaavalintaisen säännön myötä pelaaja kykenee soveltamaan hahmonsa lajipohjaiset *ability score* -bonukset itse haluamallaan tavalla (Chapman 2020). Sama linja on jatkunut myös myöhemmissä kirjajulkaisuissa. Koska vähemmistöryhmillä on voimakkaampi ääni nimenomaan postmodernissa fantasiassa (Casey 2012, 118), voidaan pohtia, onko *D&D*:n siirtymässä tai jo siirtynyt tämän uuden lajikäsityksensä myötä klassisesta fantasiamaailmasta postmoderniin? Toki *D&D*:n Viides laitos eroaa jo itsessään esikuvansa, *Taru Sormusten Herrasta* -teoksen lajikäsitteistä, jotka on asetettu hierarkkisen järjestykseen (Fimi 2018, 379). *D&D*:n tapauksessa tällaista selkeää arvojärjestystä ei ole, vaan kritiikkiä ovat keränneet lajien kuvainnollisiin ja kerronnallisiin ominaisuuksiin liittyvät ongelmat.

Aion tässä tutkimuksessa käyttää selkeyden vuoksi laji-käsitettä, vaikka tiedostankin sen problematiikan ja historiallisen taakan, sillä en ole löytänyt fantasiakirjallisuuden laajemmasta kulttuurisesta keskustelusta sille korvaavaa käsitettä. Myös Fredman et al. ovat *D&D*:hen

pohjautuvassa *Legendoja ja Lohikäärmeitä: Pelaajan kirja* -teoksessaan päätyneet käyttämään laji-termiä.<sup>18</sup> *D&D*:n lajeihin kuuluu monia välimuotoja ja lisävaihtoehtoja, mutta *Player's Handbook* -teoksessa lajeja on kaikkiaan yhdeksän; *dwarf*, *elf*, *halfling*, *human*, *dragonborn*, *gnome*, *half-elf*, *half-orc* ja *thiefing*. Jokaiselle lajille on varattu kirjassa oma osuutensa. Käytän tässä esimerkkinä *dwarf*-lajia (kääpiöt), sillä uskon sen olevan useimmille tuttu konsepti.

Huomattavaa on, että lajia käsittelevissä osioissa noin puolet sivuista on varattu puhtaasti kuvailevaan, kaunokirjalliseen tekstiin. Nämä auttavat paitsi lajien kokonaiskuvan muodostamisesta, myös ohjaavat omalta osaltaan pelaajaa siinä lajissa toimimiseen, jonka tämä tulee valitsemaan:

Individual dwarves are determined and loyal, true to their word and decisive in action, sometimes to the point of stubbornness. Many dwarves have a strong sense of justice, and they are slow to forget wrongs they have suffered. A wrong done to one dwarf is a wrong done to the dwarf's entire clan, so what begins as one dwarf's hunt for vengeance can become a full-blown clan feud. (Carter et al. 2018, 18–19.)

Edellä oleva teksti ohjaa pelaajaa miettimään, miten hänen hahmonsa asettuu osaksi kääpiöiden yhteisöä. Noudattaako hän käytöksessään näiden yleisiä piirteitä, vai onko hän jotenkin poikkeava? Liittyykö lajille ominainen yhteisöllisyys jotenkin hahmon taustatarinaan, ja miten se vaikuttaa tämän suhteisiin niiden hahmojen kanssa, joiden mukana hän liikkuu? Vaikka tämän kaltaiset, lajia erittelevät kuvaukset vaikuttavatkin pelkistäviltä, ne tarjoavat selkeät raamit pelaajalle ja ohjaavat näin itse pelaamiseen. Darrin Coe selittää artikkelissaan, että roolipelaamisen yhtenä motivaationa toimii itsensä tunteminen ja tutkiskelu. Tämä voi tarkoittaa sellaisen hahmon luomista, joka on pelaajan kaltainen täysin, osittain tai ei laisinkaan. (Coe 2017, 2853.) Selkeästi määriteltyjen ja helposti tunnistettavien lajien piirteiden voidaan siis nähdä antavan pohjan tällaiselle itsetutkiskelulle.

Toisaalta on perusteltua nostaa esille, että koko lajin kattavat fyysiset ja henkiset ominaisuudet muistuttavat ikävällä tavalla tosimaailman rotuoppia. Helen Young on huomauttanut, että etenkin örkkien kuvauksissa on havaittu samanlaista kieltä, jota on historiallisesti käytetty Afrikan alkuperäisasukkaiden kuvaamisessa; puhetta iholtaan erivärisistä, voimakkaista ja aggressiivisuuteen suuntautuvista ”toisista” (Young 2016, 93–

---

<sup>18</sup> Tässä tutkielmassa käytetty suomennettu termistö noudattaa osittain *Legendoja ja Lohikäärmeitä* -teoksen linjaa, mutta olen myös tarvittaessa painottanut suoraa käännöstä esteettisemmän vaihtoehdon sijaan.



94). Tämä ei kuitenkaan ole yksinomaan *D&D*:lle ominaista, vaan samanlainen pelkistetty jaottelu on merkittävä osa koko fantasiagenreä ja juontaa juurensa J.R.R. Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -teokseen, josta etenkin kääpiöt, haltiat ja örkit on nostettu muuhun kirjallisuuteen. Tolkien itse suhtautui luomuksiinsa ristiriitaisesti. Hän kuvasi örkkejä ”mongolimaisiksi” (Tolkien 1981, 274), mutta myös kirjoitti, että tosimaailmassa ”örkkejä” ilmenee sodan molemmilla puolilla (Tolkien 1981, 82).

Aina *D&D*:n neljänteen laitokseen asti nämä ei-ihmislajit toimivat vastakohtana pääasiassa valkoisiksi kuvitettuja ihmisiä vasten: ei-ihmislaajien perimmäisiin heikkouksiin kuului esimerkiksi ahneus ja lyhytpinnaisuus, kun taas ihmisillä ei ollut samanlaisia klassisia heikkouksia. Tämä muuttui vuonna 2000 julkaistun neljännen laitoksen myötä, kun ihmisten heikkoudeksi lisättiin näiden alttius korruptiolle. (Young 2016, 42–43.) Antero Garcia kuvaa lajin rajoitteiden problematiikkaa seuraavalla tavalla:

Across the editions of the game, race has meant a series of mechanical augmentations to a character and preset attitudinal beliefs about other races within the world. These are fixed assumptions about distinct races built into the ideology of the gaming system. Even in the most recent version of the game [...], textual descriptions of races hint at bigotry and oppression within the game’s history for different races. Half-orcs, for example, are described as having powerful “savage attacks” (p. 41) that provide opportunities for extra damage in certain situations. However, in playing such a character, participants also acknowledge that half-orcs have been largely despised by others: (Garcia 2017, 241.)

Kuten Garcian kuvauksesta näkee, laji on läpi pelin historian nähty kokoelmana ominaisuuksia, jotka pätevät sen kaikkiin yksilöihin. Tämä pelinsisäinen ideologinen näkemys on sittemmin lieventynyt, mutta on yhä läsnä sen uusimmassa painoksessa. Riippumatta näiden ominaisuuksien arvottamisesta (ovatko ne positiivisia vai negatiivisia) merkittävää on, että yksilöt ovat jo syntyessään rajoittuneet lajinsa aiheuttaman ”muotin” myötä. On oikeutettua pohtia, millä tavoin tällaiset yleistävät lajien kuvaukset luovat mahdollisuuksia stereotypisoinnille ja rasistisille hahmotyypeille. Teoksessahan tiettyyn lajiin kuuluminen määrää sen edustajille sekä biologisia että henkisiä ominaisuuksia. Myös yksilöiden moraaliteetti on määritetty tiettyjen lajien tasolla: esimerkiksi *Hoard of the Dragon Queen* -teoksessakin esiintyvän Blue Dragon -lajin jokainen yksilö on moraaliteetiltaan *lawful evil*. Tämä on periaate, joka ei tietenkään päde reaali maailmaan, mutta jota on kuitenkin yritetty levittää rotuopin ja muiden rasististen ideologioiden kautta. Asiaa monimutkaistaa vielä pelin fantasiamaailman pitkä, yli 40-vuotinen historia ja sen luomistyöhön osallistunut mittava henkilömäärä, jotka tekevät sen ideologisten tarkoituksien määrittämisen

hankalaksi. Väitän kuitenkin, ettei *D&D* ainakaan sen nykymuodossa edusta edellä mainittua, rasismiin juurrutettua rotuoppia. Teoksen lajikäsityksen poistaminen kokonaisuudessaan olisi ongelmallista, sillä se poistaisi merkittävän palasen pelin ”matalan kynnyksen” suunnittelupohjasta. *D&D*-fantasiamaailman lajit voidaankin vaihtoehtoisesti nähdä *commedia dell’arte* -teatteriperinteen jatkeena, jossa pelkistetyt ja kärjistetyt hahmotyypit antavat pelaajille helpon tarttumapinnan tiettyjen luonteenpiirteiden ilmaisemiseen. Nämä luonteet taasen peilautuvat hahmojen fyysisessä olemuksessa; arvokkuus haltioiden kauniissa ulkomuodossa, itsepintaisuus kääpiöiden vankassa ruumiinrakenteesta, aggressio puoli-örkkien (*half-orc*) vahvassa fysiologiassa ja niin edelleen. Toisin sanoen eri lajit kuvaavat ihmisluonnon eri osa-alueita, kuten Matthew Chrulew (2006, 138) on todennut.

Helen Young on käsitellyt kirjassaan *Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness* *D&D*:n lajinäkemyistä sekä tämän suhdetta tosimaailman rotuoppiin ja rasismiin historiaan. Young nostaa kappaleessa neljä tarkastelun kohteeksi örkit, tutkien näitä sekä *D&D*:n että muiden fantasiatuotteiden kautta. Örkkien kehittymistä aiempien laitojen primitiivisistä ja liki eläimellisistä yksilöistä modernimpaan suuntaan Young kuvaa vuonna 1989 julkaistun *The Orcs of Thar* -julkaisun kautta:

Orcs cease to be merely the passive foot-soldiers of evil, monsters who are always already enemies who exist only to kill or be killed; they are still Othered,<sup>66</sup> but become more human-like, gaining a much higher level of agency in the game-world as it is imagined, and as it is played. This fleshing-out of orcs and the other inhabitants of the Broken Lands – trolls, goblins, ogres, gnolls, and kobolds – was driven by the *D&D* franchise; the details and backstory made orcs attractive to gamers and enabled them to play as a new race but was also a commercial transaction as they bought the two-part manual. (Young 2016, 97.)

Kuten Young huomauttaa, pelaajien mahdollisuus tutkia *D&D*:n fantasiamaailmaa uusista näkökulmista on ollut merkittävä taustavoima sen lajikäsityksen kehittymisen takana. Samalla myös pelin kehittäjät ja kirjoittajat kykenivät kertomaan uudenlaisia, entistä monitasoisempia tarinoita ja täten vahvistamaan fantasiamaailman uskottavuutta. On myös huomionarvoista, että perinteisesti rodullistetuista örkeistä pyrittiin tekemään samaistuttavia, ja että pelaajille syntyi tätä kautta halu pelata örkkeinä. Koen, että kyky astua sellaisen yksilön saappaisiin, joka on määritelty jollain tavalla ”erilaiseksi”, voi olla arvokas ja tehokas oppimiskeino. Young kuitenkin huomauttaa, että tässäkin vaiheessa örkkejä ja muita humanoidihirviöitä kuvattiin vähemmistöryhmistä valikoitujen kulttuuristen viittausten avulla, joka erottaa nämä valkoihoisista (Young 2016, 97). Myös pelin Viidennessä laitoksessa on yhä huomattavissa, että ei-ihmislajeilla kuvataan koko lajin kattavilla peruspiirteillä, kun taas ihmisiä kuvataan

nimenomaan monimuotoiseksi ja paljon vaihtelua sisältäväksi lajiksi. Esimerkiksi maahisten (*gnomes*) ”energia ja elämisen innokkuus loistavat näiden pienten kehojen jokaisesta tuumasta” ja näillä on leveät hymyt, mahtavat nenät ja kirkkaat silmät (Carter et al. 2018, 35).<sup>19</sup> Tämä muistuttaa vahvasti ”jaloiksi villeiksi” kuvailtujen alkuperäiskansojen lapsenomaista stereotyyppiä (Löytty 1997, 58–59). Vaikka *D&D*:n lajijako toimiikin yhä tärkeän rakennuspalasena hahmojen luomista varten, ja mahdollistaa ihmisluonnon eri osasten kuvaamisen ja tarkastelun liioittelun keinoin, on niiden historiallinen tausta silti hyvä pitää mielessä ja tiedostaa. Youngin esittämät havainnot alleviivaavat, että lajien historiallinen taakka on tiedostettu jo varhaisessa vaiheessa, ja kuten jo aiemmin tuli ilmi, näiden kehitys ja uudelleenkontekstointi jatkuu tänäkin päivänä.

Lajin kuvauksen toinen puolisko on varattu ohjeistavalle tekstile, joka sekin rakentaa osaltaan teoksen laajempaa fantasiamaailmaa. Esimerkiksi kääpiöillä on ominaisuus, joka vahvistaa näiden *Constitution*-kykyä (yleiskunto) (Carter et al. 2018, 20), mikä vaikuttaa taasen siihen, kuinka paljon vahinkoa hahmo kykenee kärsimään ja kuinka hyvin tämä kykenee vastustamaan vaikkapa sairauksia. Toinen lajin ominaisuus taasen auttaa näitä vastustamaan myrkyttämistä. Tämä toimii yhteistyössä kääpiöiden kerronnallisen kuvauksen kanssa, joka korostaa näiden kestävyyttä:

Though they stand well under 5 feet tall, dwarves are so broad and compact that they can weigh as much as a human standing nearly two feet taller. Their courage and endurance are also easily a match for any of the larger folk.[...] Dwarves are solid and enduring like the mountains they love, weathering the passage of centuries with stoic endurance and little change. (Carter et al. 2018, 18.)

Lukijalle välitetään täten paitsi kaunokirjallinen, mielikuvallinen viesti kääpiöiden kestävydestä, myös toiminnallinen valmius sen toteuttamiseen. Siinä missä kääpiöiden kestävyuden toiminnallinen puoli rakentuu edellä mainittujen kykyjen kautta, kerronnallisesti sitä vahvistavat tekstin kuvaus näiden leveydestä, tiiviydestä ja kestävydestä. Nämä yhdessä ohjaavat pelaajaa muodostamaan lajin kokonaiskuvan. Samanlainen yhdistelmä löytyy vaikkapa maahisten kuvauksessa, jossa mekaanisista luomuksistaan tunnetun rodun edustajille annetaan etu näiden älykkyyks-kykyyn (Carter et al. 2018, 36). Karl Bergström kuvaa tätä ”*rules as inspiration*”-rooliksi, jossa säännöt tarjoavat inspiraatiota, jollaiseen pelaajat eivät välttämättä olisi päätyneet itsekseen (Bergström 2012, 11). Erilaisten lajipohjaisten etujen kautta pyritään hellästi ”tönimään” pelaajaa kohti tietynlaista pelitapaa,

---

<sup>19</sup> [...] energy and enthusiasm for living shines through every inch of his or her tiny body. (Suomennos oma.)

luonnetta ja maailmankuvaa. Ilman niitä mahdollisuuksien määrä saattaisi aiheuttaa etenkin vasta-alkajalle tai vähän pelaavalle lamauttavaa valinnan vaikeutta. Staffan Björk ja Jussi Holopainen ovat jo aiemmin tunnistaneet tällaiset *funktionaaliset roolit*, joilla hahmonluontia helpotetaan olemassa olevien arkkityyppien avulla (Björk & Zagal 2018, 327).

Edellä mainitut tekstuaaliset elementit ovat esimerkkejä keinoista, joilla teoksen kirjoittajat esittelevät omistusoikeuttaan *D&D:n* maailmaan pelaajien lähestulkoon äärettömän vapauden tasapainoksi. Nämä puitteet asettavat pelaajille rajoitteita, jotka ovat välttämättömiä *D&D:n* fantasiamaailman identiteetin mahdollistamiseksi; kääpiöt ovat vankkoja, haltiat siroja ja maahiset älykkäitä. Samalla rakennetaan semanttinen ymmärrys siitä, mitä nämä lajit nimenomaan *D&D:n* kontekstissa tarkoittavat. Voidaan kuitenkin kyseenalaistaa, missä määrin pelaajien on mielekästä pysyä näissä varsin pelkistävissä raameissa. Jos tämän viehätys esimerkiksi kääpiöitä kohtaan on puhtaasti visuaalinen, miksi tätä tulisi rankaista mekaanisesti arkkityyppiä ”vastaan” pelaamisesta? *D&D* toki painottaa pelaajien vapautta, ja sääntöjen muuttamista (pelaajien keskuudessa nimeltään ”*homebrew*”, kotitekoisen versio pelistä) rohkaistaan. Usein ymmärretään, että sääntöjen ylin auktoriteetti on kirjan sijasta pelinjohtaja (Atmore 2016). Lukijoille annetaan täten mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa tekstin kanssa; muokata tai jopa jättää se huomiotta.

Voidaan kuitenkin väittää, että tällainen pelkistetty ja nimenomaan kärjistetty maailmankuva on osa fantasiagenren viehätystä. Se kuvaa maailmaa, jossa kaikki on tosimaailmaa ihmeellisempää ja suurempaa. Näin myös eri sivilisaatioiden erot ovat korostuneet. On hyvin mahdollista, että *D&D:n* tulevissa laitoksissa lajienvälisten erojen syyt tulevat olemaan enenemissä määrin kulttuurillisia ja yhteiskunnallisia, fyysisten sijaan. Vaikka lajit kantavatkin mukanaan ikävää historiallista taakkaa, ei niiden täydellinen poistaminen tunnu realistiselta niin pelaamista ohjeistavia raameja kuin fantasiagenren perinteitäkään ajatellen.

### 3.1.3 Hahmoluokan valinta

Seuraavaksi pelaaja valitsee itselleen hahmoluokan (*class*). Luokka kuvaa hahmon ammattia, elämäntapaa tai muuta osaamista ilmaisevaa roolia. Näitä ovat *Player's Handbook* -teoksessa *barbarian, bard, cleric, druid, fighter, monk, paladin, ranger, rogue, sorcerer, warlock* ja *wizard*. Luokka on kaikkein tärkein määrittäjä siinä, millaisilla kyvyillä pelaaja kykenee vaikuttamaan pelimaailmassa. Samalla ne ovat yksi palanen pelaajahahmon persoonasta (Lust & Waskul 2004, 336). Käytän tässä esimerkkinäni barbaari-luokkaa (*barbarian*).

Fantasiakirjallisuuden laajemmassa kontekstissa näiden esikuvana voidaan pitää *sword and*

*sorcery* -fantasian esi-isiin kuuluvan Robert E. Howardin Conan Barbaari -hahmoa. Kuten lajienkin kanssa, barbaari-luokan esittelyssä käytetään hyväksi kerronnallista tekstiä:

These barbarians, different as they might be, are defined by their rage: unbridled, unquenchable, and unthinking fury. More than a mere emotion, their anger is the ferocity of a cornered predator, the unrelenting assault of a storm, the churning turmoil of the sea. (Carter et al. 2018, 46.)

Jo yllä olevasta tekstikatkelmasta on huomattavissa kaksi barbaareille merkittävää kerronnallista elementtiä. Ensimmäinen niistä on barbaarien raivo, jonka ympärille hahmo rakentuu niin mekaanisesti kuin tarinallisestikin. Toinen ovat toistuvat viittaukset luontoon barbaarien voiman alkulähteenä. Lukijaa ohjataan jo tällä tyylillisellä keinolla yhdistämään barbaarit osaksi luontoa, joka on näiden koti. Seinien ja ihmismassojen keskellä barbaarit tuntevat olonsa epämukavaksi (Carter et al. 2018, 46). Matthew Chrulew kuvaa barbaareja *D&D:n* vanhempaan, Kolmanteen laitokseen keskittyvässä artikkelissaan pitkälti samalla tavalla; sivilisaation ”antiteeseinä”, joissa yhdistyy raivo, kaaos, intohimo ja raaka voima. He ovat villejä sydämeltään ja lähempänä ihmisyyden eläimellistä puolta. (Chrulew 2006, 139.)

Tätä raivo- ja luontoelementtiä tuetaan myös mekaanisesti. Barbaarit kykenevät valitsemaan kaksi taitoa (*Skill*), joihin heillä on niin sanotusti *advantage* (etu; pelaaja voi heittää noppaa kahdesti ja valita suuremman luvun) joukosta, johon kuuluvat *Animal Handling*, *Athletics*, *Intimidation*, *Nature*, *Perception* ja *Survival* (Carter et al. 2018, 47). Tämän kautta, kuten aiemminkin kääpiöiden tapauksessa, kaunokirjallista ja kerronnallista elementtiä tuetaan mekaanisesti ja toiminnallisesti. Pieni vivahde näiden kahden edun esitystavassa tuottaa kuitenkin merkittävän eron: Esimerkiksi kivimaahisten (*rock gnome*) sanotaan omaavan ylivertaisen luonnollisen kekseliäisyyden, ja näillä on pätevyys (*proficiency*) käsityöläistyökalujen käyttöön (Carter et al. 2018, 37). Tekstin kautta on siis tehty selväksi, että tämä lukeutuu kivimaahisten synnynnäisiin kykyihin. Barbaarit puolestaan valitsevat näille annetusta listasta kaksi taitoa, joihin heillä on pätevyys. Listaan kuuluvat *Animal Handling*, *Athletics*, *Intimidation*, *Nature*, *Perception* ja *Survival*. Tämä listaus yhdessä barbaari-luokan antaman kontekstin kautta ohjaa pelaajaa ajattelemaan näiden kykyjen etuja nimenomaan harjoittelun ja toiminnan kautta saatuina, mikä puolestaan ohjaa pelaamisessa toimimiseen. Jos hahmolle valitaan esimerkiksi etu *Animal Handling* -taitoon, olisiko sopivaa sisällyttää eläinrakkaus jollain tavalla osaksi hahmon tarinaa? Palataksemme Peircen merkkikäsitykseen, voidaan sanoa, että sekä barbaarien että maahisten saamat edut kykenevät saamaan aikaan saman interpretantin (pätevyyslisä napanheiton yhteydessä), mutta niiden

merkki (nimi) ja objekti (konteksti) ovat eri. Toki eriävät kontekstit tarkoittavat myös sitä, että molemmat edut luovat myös erilaisia interpretantteja, sillä kontekstin niille antamat käyttömahdollisuudet ovat eri. Käsiyöläistyökalujen käytöstä ei ole paljoakaan apua eläintä kesyttäessä.

Barbaarien toiminta pelimaailmassa keskittyy vahvasti taisteluun. Tätä varten nämä saavat haltuunsa erilaisia erikoiskykyjä sen mukaan, kun hahmo kehittyy ja kasvaa. Luokan eittämättä tunnetuin ja olennaisin kyky on nimeltään *rage*, jota kuvataan näin:

In battle, you fight with primal ferocity. On your turn, you can enter a rage as a bonus action. While raging, you gain the following benefits if you aren't wearing heavy armor:

- You have advantage on Strength checks and Strength saving throws.
- When you make a melee weapon attack using Strength, you gain a bonus to the damage roll that increases as you gain levels as a barbarian, as shown in the Rage Damage column of the Barbarian table.
- You have resistance to bludgeoning, piercing, and slashing damage.

(Carter et al. 2018, 48.)

Tässä *Strength check* ja *Strength saving throw* tarkoittavat tilanteita, joissa pelaaja joutuu jonkin vahvuusperusteisen teon vuoksi tekemään nopanheiton, johon lisätään näiden *Strength*-pisteistä johdettu lisä. Tämä voi olla vaikkapa lohikareen nosto. Jos pelaaja saa nopan luvuksi esimerkiksi 17 ja näiden vahvuusperusteinen lisä on 3, kokonaispisteiksi tulee 20. Tällöin pelinjohtaja päättää, oliko teko onnistunut. Yleisesti käytetyt raja-arvot ovat yhden ja 30 välillä, jossa yksi on helppo ja 30 lähestulkoon mahdoton. Lisäksi lainauksessa mainittu vastustuskyky (*resistance*) tiettyjä vahinkotyyppisiä vastaan tarkoittaa, että hahmon ottama vahinko puolittuu. Eli jos hahmo ottaisi vaikkapa 8 pistettä vahinkoa, todellisuudessa siitä merkitään vain 4 pistettä.

Vaikka kyseessä on pääasiassa pelaamisen mekaanisia toimintoja kuvaava teksti, nimenomaan barbaareille olennainen raivo antaa sille kerronnallisen kontekstin. Pelaajalle ei esitetä tämän erikoiskykyjä puhtaasti numeerisesti, vaan häntä ohjataan sekä kokemaan että kuvaamaan hahmoaan voimia antavan raivon vallassa. Samalla *Strength*-pohjaiset edut korostavat luokan fyysistä voimakkuutta, niin tarinallisesti kuin mekaanisestikin. Etujen sitominen *melee*-aseisiin ja raskaan haarniskan puuttumiseen taasen ohjaavat pelaajaa, eivät pakottaen vaan suostutellen, kehittäjien luomaan barbaarin arkkityyppiin, joka taistelee

käsiasein ja ilman raskaita suoja. Toisaalta vastustuskyky fyysisiä hyökkäyksiä kohtaan luo kuvaa taistelijasta, joka raivonsa vallassa kykenee ottamaan vastaan yli-inhimillisen määrän hyökkäyksiä ja silti pysyä pystyssä. Samaa kerronnallista mielikuvaa hyökkäyksiä pelotta vastaan ottavasta barbaarisoturista vahvistaa myös hahmoluokan *reckless attack* -kyky. Tämä antaa barbaarille edun vuoron aikaisiin *Strength*-pohjaisiin *melee*-hyökkäyksiinsä, mutta vastaavasti myös tätä kohti hyökkäävillä vihollisilla on etu hahmon seuraavaan vuoroon asti (Carter et al. 2018, 48). Karl Bergström kuvaa tätä ”säännöiksi kommunikaationa”, jossa selvät ja numeeriset säännöt tekevät abstraktien konseptien ymmärtämisestä helpompaa, kuten juurikin siitä, kuinka pahasti hahmo vahingoittuu. Tämä puolestaan auttaa pelaajia roolipelaamisen kanssa. (Bergström 2012, 11.) Mekaaniset säännöt ovat tässä tapauksessa kommunikaatiossa paitsi lukijan, myös niitä ympäröivän kerronnallisen tekstin kanssa, joka luo kontekstin sääntöjen ohjeistavalle sisällölle. Molempien hahmojen hyökkäyksillä on etu, koska barbaari heittää varovaisuuden romukoppaan ja hyökkää vastustajaansa kohti ”raivokkaan epätoivon” vallassa. Tämä kerronnallinen konteksti on taasen osa laajempaa barbaarin henkilöahmon kokonaisuutta villiä ja eläimellistä raivoa hyödyntävänä taistelijana. Jokaisen pienemmän, sisäkkäisen kokonaisuuden tulee olla yhteensopiva muiden kanssa, jotta kokonaisuus olisi mielekäs ja eheä.

Hahmoluokat rinnastuvat kaikkein vahvimmin Greimasin aktanteista johdettuihin, kunkin kertomuksen omiin aktoreihin (Rimmon-Kenan 1991, 46–47). Merkittävä ero on kuitenkin siinä, etteivät ne edusta juonelle alistettuja toiminnallisia rooleja. Hahmoluokka ei rajoita hahmoa yhteen, juonen kannalta merkittävään toimintaan (kuten esimerkiksi Auttajaksi), vaan enemmänkin rajaa näille mielekkäät toimintamahdollisuudet äärettömyydestä helpommin hallittavaan rypääseen. Esimerkiksi kuulustelutilanteessa barbaarin kannattaa nojata uhkailuun tai pieksemiseen, kun taas bardilla on paremmat mahdollisuudet suostutella kohde puhumaan. Joel Weinsheimer (1979, 195) on kuvannut semioottisen kritiikin alla tarkasteltuja henkilöitä ”enintään toistorakenteiksi”. Tämä on erittäin osuva kuvaus nimenomaan *D&D*:n fantasiamaailmasta, jossa hahmoluokkien toimintamahdollisuudet supistetaan ja nämä nousevat toistuvan toiminnan kautta yhä korkeammille tasoille. Pelissä käytetty pistejärjestelmä tarkoittaa, ettei hahmon ole mahdollista vaihtaa kehityssuuntaansa (vaikkakin hahmolle voi valita toisen, rinnakkaisen hahmoluokan) tai levittää kykypisteitään laajalle alueelle, sillä tällöin yksittäisten kykyjen tehokkuus laimenee. Oman barbaarimme kannattaa siis toistuvasti vuorovaikuttaa maailmassa fyysisyyden ja väkivallan kautta, sillä juuri tämä on hahmoluokan ”tarkoitus”.

### 3.1.4 Muita hahmon luomiseen vaikuttavia käsitteitä

Edellä mainittujen seikkojen lisäksi *Player's Handbook* sisällyttää hahmonluomiseen näiden taustan (*background*). Lajin ja luokan tavoin myös tausta sisältää sekä kerronnallista että toiminnallista tekstiä. Käytän tässä esimerkkinäni *outlander*-taustaa (Carter et al. 2018, 136), vapaasti suomennettuna ”ulkopuolinen”. Ulkopuoliset hahmot ovat viettäneet elämänsä metsissä luonnon keskuudessa, selviytyen oman taitavuutensa ja kykyjensä avulla. Toisin kuin edellisten ominaisuuksien kanssa, hahmon taustan voidaan katsoa olevan pääasiallisesti kerronnallinen ominaisuus. Mekaanisesti ulkopuolinen-taustaan kuuluvat pätevyys *Athletics* ja *Survival* -kykyihin sekä yhteen musiikki-instrumenttiin, yksi pelaajan valitsema kieli sekä joukko tarvikkeita, joihin kuuluvat sauva, metsästysansa, surmatun eläimen voittosaalis, vaatteita ja 10 kultarahaa.

Taustaan liittyvä erikoisominaisuus, *wanderer* (kulkija), kuvaillaan kuitenkin yksinomaan kerronnallisesti. Siihen ei liity puhtaasti mekaanisia etuja, vaan tekstin kautta pyritään tarjoamaan pelaajalle kuva niistä mahdollisuuksista, joita erikoiskyky tarjoaa:

You have an excellent memory for maps and geography, and can always recall the general layout of terrain, settlements, and other features around you. In addition, you can find food and fresh water for yourself and up to five other people each day, provided that the land offers berries, small game, water, and so forth. (Carter et al. 2018, 136.)

Erikoiskyky vahvistaa näin aiemmin luotua narratiivia ulkopuolisista luonnossa selviytymisen konkareina. Se myös ohjeistaa pelaajan toimintaa ja näin ollen tämän oman narratiivin rakentamista *Player's Handbook* -teoksen jatkeena. Pelitilanteessa hahmon toiminta on pääosin pelaajan itsensä vastuulla, joten tämän tehtäväksi jää tulkita miten ja milloin ulkopuolisen hahmon tulisi hyödyntämään erikoiskykyjään. Bergsröm kuvaa tätä ”*System creativity*” -luovuudeksi, jossa pelin sääntöjä pyritään soveltamaan luovalla tavalla (Bergström 2012, 13). Kerronnallinen teksti rohkaisee toteuttamaan juuri tällaista avointa ja luovaa toimintaa. Ulkopuolinen-taustaisen pelaajan tulee pitää nämä erikoiskyvyt mielessään, jotta hän kykenisi käyttämään niitä oikealla hetkellä. Huomionarvoista on myös yksikön toisen persoonan kerronta, sekä tässä osiossa että muuallakin teoksessa, jonka avulla on roolipeleissä perinteisesti saatu pelaaja asetettua itsensä Sekundääriseen Maailmaan (Cover 2010, 107). Nämä seikat ohjaavat pelaajaa eläytymään hahmoon ja näkemään fantasiamaailman tämän silmien kautta, aktiivisesti ja jokaisella pelihetkellä. Monika Fludernik (1994) on jo aiemmin tutkinut toisen persoonan kerrontaperinnettä kirjallisuudessa.



*D&D* on Fludernikin katsaukseen verrattuna siten poikkeuksellinen, että sen käyttämä asetelma, jossa ”sinä” vastaa lukijaa eikä fiktiivistä persoonaa, on Fludernikin luettelemien esimerkkien perusteella harvinainen ja tämän itsensä mukaan toissijainen (Fludernik 1994, 288–289). Toisaalta Fludernikin (1994, 298–299) esille nostama, Nathaniel Hawthornen vuonna 1835 julkaistu *The Haunted Mind* asettaa lukijan fiktiiviseen ympäristöön tavalla, jonka kieli on kuin suoraan roolipelisessistä nostettu. Tämän kerrontastrategian tehokkuus lukijan asettamisessa kertomuksen ”sisälle” on siis huomioitu jo kauan aikaa sitten. Samalla tämän illuusion, puhuteltavan ”sinän” ja lukijan yhtenäisyyden, ylläpito on perinteisen proosatekstin kontekstissa hankalaa, joten ei ole yllättävää, että se on otettu laajaan käyttöön vasta roolipelikirjallisuuden ja kybertekstien kaltaisissa, interaktiivisuuteen nojautuvissa teksteissä.

Hahmojen taustaan kuuluu myös puhtaasti kerronnallisia ominaisuuksia; sukupuoli (*Sex*), pituus ja paino (*height & weight*) tausta (*background*), alkuperä (*origin*), moraali (*alignment*), luonteenpiirre (*personality trait*), ihanne (*ideal*), side (*bond*) ja vika (*flaw*) (Carter et al. 2018, 121–141). Nämä on lueteltu ja selostettu taulukoissa, joista pelaaja voi valita jokaisesta yhden tai vaihtoehtoisesti antaa napanheiton sanella sen sattumalta. Padget-Gettys (2020, 18–19) on verrannut hahmon tämänkaltaisia, kuvailevia ominaisuuksia romaanin kirjoittamiseen ja pitää niitä tärkeinä apuvälineinä roolipelaamisen ja pelaajien ”jaetun mielikuvituksen” kannalta. Nämä eivät tarjoakaan minkäänlaista mekaanista etua, vaan niiden ainoana tehtävänä on ohjata hahmon kerronnallisen olemuksen, näiden henkilökuvan, luomista:

#### d6 Bond

- 1 My family, clan, or tribe is the most important thing in my life, even when they are far from me.
- 2 An injury to the unspoiled wilderness of my home is an injury to me.
- 3 I will bring terrible wrath down on evildoers who destroyed my homeland.  
[...]

(Carter et al. 2018, 137.)

Vaikka kyseiset ominaisuudet ovat puhtaasti kerronnallisia, sitovat ne silti pelaajaa itse pelitilanteessa. Jos hahmolla on esimerkiksi vahva side perheeseensä, voi pelaajalla olla vaikea perustella, miksi tämä hylkäisi heidät vaaratilanteessa. Pelaajan tahto, halu pitää hahmo hengissä, voi johtua ristiriitaan hahmon tekstuaalisen minän kanssa. Pelinjohtaja saattaa huomauttaa, jos hahmo toimii luonteensa vastaisesti. Tällä tavalla puhtaasti

tekstuaalisellakin elementillä, jopa muutamilla sanoilla, voi olla merkittävä vaikutus pelin kulkuun. Lust ja Waskul alleviivaavat tätä hahmoidentiteetin ja pelaajaidentiteetin eroa seuraavalla tavalla:

This precarious distinction between player and persona is crucial to role-playing games. “The *character* identity is separate from the *player* identity. In this, fantasy gaming is distinct from other games” (Fine 1983:186; original emphasis). As Dave 348 Symbolic Interaction Volume 27, Number 3, 2004 stated, “I separate myself from my character. Some of the things I may consider logical my character may not. Sometimes they do coincide. But I can’t play me and my character [at the same time].” (Lust & Waskul 2004, 347.)

Huomattavaa on, että hahmon siteet on tässä yhteydessä esitetty ensimmäisessä persoonassa. Voidaan tulkita, että tämän tarkoituksena on saada lukija samaistumaan hahmoon ja asettumaan tämän rooliin. Pelatessa pelaajat yleensä viittaavat itseensä nimenomaan hahmoinaan,<sup>20</sup> joten tämä esitystapa tuntuu valmentavan sitä varten. Samalla tavoin huomionarvoista on, kuinka tunteisiin vetoavaa teksti on. Sanavalinnat kuten ”*the most important thing in my life*”, ”*an injury*” ja ”*terrible wrath*” pyrkivät niin ikään välittämään hahmon tunnemaailmaa ja auttaa pelaajaa ymmärtämään sitä jo tässä vaiheessa, ennen itse pelin alkua. Antamalla pelaajalle mahdollisuuden määrittää hahmonsansa näin kokonaisvaltaisesti itse pelitilanteen ulkopuolella, *Player’s Handbook* -teoksen lukukokemuksen kautta, vältetään Daniel Punday (2019, 40) kuvaama pelaajan ja hahmon välinen ristiriita, jossa pelaaja pakotetaan toimimaan tälle annetun hahmoidentiteetin vastaisesti. Pundayn antamassa esimerkissä tämä ristiriita syntyy tilanteesta, jossa pelaajahahmo tietää enemmän tämän maailmasta kuin itse pelaaja. Kuten jo aiemmin mainitsin, *D&D* ”ulkoistaa” merkittävän osan pelin fantasiamaailman opettelemisesta itse pelitilanteen ulkopuolelle, opaskirjojen lukemiseen ja hahmon luomiseen, mikä auttaa välttämään Pundayn kuvaamia tilanteita. Ja mikäli aukkokohtia tulee vastaan itse pelitilanteessa, voidaan nämä paikata välittömästi konsultoimalla pelinjohtajaa.

Nämä edellä mainitut, hahmon kerronnalliset ominaisuudet vastaavat Seymour Chatmanin psykologian persoonallisuusteorioista mallinsa saanutta hahmokäsitystä, jossa henkilöahmo on piirteiden paradigma. Piirre tarkoittaa tässä ”joksiinkin vakiintunutta tai pysyvää persoonallista ominaisuutta”. Samalla lailla hahmoja on kuvannut myös James Garvey, joka jakoi hahmon 1) henkilöahmon nimeen 2) predikatiiviin ja 3) aste-eroja ja varauksia ilmaisevaan modalisioijaan. (Rimmon-Kennan 1991, 49–59.) Vaikka edellä mainitut

---

<sup>20</sup> Myös Stephanie Sullivan (2010, 75) on huomioinut tämän.

ominaisuudet soveltuvatkin Chatmanin ja Garveyn psykologisen lähestymistavan tapaisiin henkilöhahmoihin, ovat ne useassa tapauksessa näiden kaksi- tai kolmiosaista termistöä huomattavasti runsaammat. Niitä ominaisuuksia, jotka noudattavat Chatmanin ja Garveyn tapaista kuvausta, voisi kutsua ”staattisiksi”; ne ilmaisevat hahmon ominaisuuksia suorien ja universaalisesti ymmärrettävien sanavalintojen kautta. Hahmo voi olla ”mies”, ”seitsemän jalkaa pitkä” ja ”ujo”. Sen sijaan pidemmät, kerronnallista kuvausta jäljittelevät tekstit jättävät tilaa pelaajan tulkinnalle. Miten esimerkiksi hahmon vahva side tämän heimoon ilmenee käytännössä? Tämä ero kahdenlaisen hahmon luonnehtimisen välillä vertautuu kirjallisuudessa käytettyyn suoraan määrittelyyn ja epäsuoraan esittämiseen (Rimmon-Kenan 1991, 78), siitäkin huolimatta, ettei *Player’s Handbook* -teoksessa ole kyse perinteisestä kerrontatilanteesta.

Uskon, että juurikin hahmonluomisesta löytyvä tulkinnanvaraisuus antaa lukijalle/pelaajalle mahdollisuuden täyttää kuvauksessa olevat ”aukkokohdat”, ja tuo täten toiminnallisuuden vahvemmin osaksi hahmonluontia ja lukuprosessia. Myös Jessica Hammer et al. (2018, 360) ovat osoittaneet aukkokohtien ja tulkinnanvaraisuuden olevan roolipeleissä käytetty tehokeino. Teksti suorastaan vaatii lukijaa tekemään omat johtopäätöksensä ja rakentamaan hahmon kokonaiskuvan näiden pohjalta. Toki lukemistapahtumaa voi yleisestikin pitää luonteeltaan virtuaalisena, jossa lukija osallistuu tekstin merkitysten tuottamiseen, ja myös aukkokohtien käyttö on vakiintunut kirjallinen tehokeino (Rimmon-Kenan 1991, 149, 162–163), jolla voidaan saada lukijat vetämään omat johtopäätöksensä teoksen sisällöstä. Erona *Player’s Handbook* -teoksen tapauksessa on se, että sen tekijyys on jakautunut vahvasti kirjoittajan ja lukijan välillä. Siinä missä perinteisen proosakirjallisuuden lukija ei ennen kirjan päättymistä tiedä, tullaanko teoksen aukkokohtat täyttämään, on *Player’s Handbook* -teoksen lukija lukutapahtuman yhteydessä tietoinen roolistaan tekstin toisena tekijänä; sen aukkokohtien ja epämääräisyyksien täyttäjänä. Tämä on jälleen kerran esimerkki siitä, kuinka roolipelikirjallisuus kykenee ilmentämään Barthesin (1974, 4–5) määrittämää kirjoitettavaa tekstiä.

Paljon onkin kirjoitettu siitä, mikä on pelaajan ja pelattavan hahmon (avatarin) suhde nimenomaan pelien yhteydessä.<sup>21</sup> Tämä pelitilanteessa muodostuva yhteys ei suoranaisesti liity teoksen lukutilanteeseen, mutta se on hyvä mainita tässä kontekstin vuoksi. Esimerkiksi Mirosław Filiciak on *Everquest* MMORPG-pelin (joka pohjautuu vahvasti *D&D*:hen

---

<sup>21</sup> Katso hyvänä yleiskatsauksena Bowman & Schrier (2018).

esimerkiksi hahmoluokkien suhteen) tarkastelun ohessa sanonut, että MMORPG:t tarjoavat idealisoidun kuvan postmodernin ihmisen tilanteesta, jossa tämä kykenee vapaasti muovaamaan omaa ”minuuttaan”. Hän myös yhdistää Elisabeth Reidin tekstipohjaisista MUD-peleistä sanoman lausuman edelleen MMORPG-peleihin: ”avatarit ’ovat paljon muuta kuin vain muutamia bittejä tietokonedataa—ne ovat kyborgoja, minuuden ilmentymiä fyysisyyden tuolla puolen, olemassa tilassa, jossa identiteetti on itsemäärätty ennaltamäärätyn sijaan”<sup>22</sup> (Filiciak 2003, 90.) Vaikka avatarit eivät olekaan pöytäroolipeleissä yhtä keskeisessä asemassa (esimerkiksi hahmon ulkoista olemusta edustavat hahmopiirustukset ja figuurit, joiden kyky representoida hahmojen ulkonäköä ei ole yhtä taattu kuin digitaalisten avatarien) voidaan hahmot silti nähdä digitaalisten avatarien vastineina. Hahmonluonnin kerronnalliset elementit toimivatkin erityisen tehokkaana tapana sitoa pelaajahahmo omaan identiteettiin, sillä ne eivät ole mekaanisten elementtien tavoin pelin järjestelmille alisteisia. Esimerkiksi fyysinen voima tai älykkyys ovat ominaisuuksia, jotka on pisteytetty, ja jotka täytyy täten ”ansaita” hahmon kehittymisen myötä. Tason 1 hahmo voi olla pitkä, punatukkainen ja ujo, mutta ei vielä pelimaailman mittapuulla väkivahva. Toisaalta hahmojen mekaaniset ominaisuudet toimivat erityisen hyvin idealisoidun minän ilmentäjinä, sillä ne ovat numeeristen arvojensa kautta ”objektiivisia” totuuksia. *D&D:n* maailmassa esimerkiksi viisaus ei ole monimuotoinen tai vaikeasti mitattava käsite, vaan numeerisesti mitattava arvo, jonka kasvun myötä hahmo kykenee vaikuttamaan ympäröivään maailmaansa ja muihin hahmoihin konkreettisilla tavoilla.<sup>23</sup>

Tähän asti läpi käytyjen ominaisuuksien lisäksi hahmon luontiin kuuluu myös tämän varustuksen, kuten aseiden ja vaatekappaleiden, valinta. Näiden suhteen pelaajalla on kuitenkin varallisuutensa raameissa varsin vapaat kädet, ja varustuksen luonne on *Player's Handbook* -teoksen tekstissä pääasiassa mekaaninen. Siksi en paneudu niihin tässä tutkielmassa sen tarkemmin.

*D&D:n* hahmokuvaus seisoo pitkälti siinä solmukohdassa, jota kirjallisuustiede on pyrkinyt selvittämään pohtiessaan henkilöahmojen perimmäistä luonnetta. Mutta kuten Rimmon-Kenan on argumentoinut, henkilön tai toiminnan ei tarvitse olla toiselle alistettu, vaan pikemminkin [samanaikaisessa] riippuvuussuhteessa. Samaten näiden kahden välinen alistuneisuussuhde

---

<sup>22</sup> [...] avatars “are much more than a few bytes of computer data—they are cyborgs, manifestations of the self beyond the realms of the physical, existing in a space where identity is self-defined rather than preordained [...] (Suomennos oma.)

<sup>23</sup> Ks. Liite 1 alta ”*Intelligence*”.

voi kenties olla yhteydessä itse kertomuksen tyyppiin. (Rimmon-Kenan 1991, 48.) *D&D*:n tapauksessa kertomustyyppien roolia edustavat maailman pelillisuus ja kerronnallisuus, joiden valta-asema vaihtelee tilanteesta riippuen. Pelillisesti on tärkeää, että hahmoilta löytyy objektiivisesti vertailtavia, numeerisia ominaisuuksia, ja että näiden toimintamahdollisuudet on keskitetty lamauttavan mahdollisuuksien ylitsevuotavuuden välttämiseksi. Toisaalta uskottavan maailman luominen vaatii, että henkilöhahmoilta löytyy myös psykologinen, ”täyteläinen” ulottuvuus. Taistelutilanteita lukuun ottamatta rajanveto siihen, kummassa ”moodissa” hahmo toimii, on pitkälti pelinjohtajan ja pelaajien yhteisen sopimuksen varassa. Näiden kahden välinen painopiste kallistuu silti merkittävästi luokittelua ja pistetystä painottavaan hahmokäsitykseen, sillä ilman niitä pelihahmo ei voi toimia *D&D*:n fantasiamaailmassa, kun taas psykologisesti ”litteä” hahmo ei ole mikään mahdottomuus.

### 3.2 Taikuus

Fantasiagenrelle ominaisesti *D&D*:hen kuuluu olennaisena osana taikuus, joita pelihahmojen toiminnassa ilmennetään loitsujen (*spells*) kautta. Loitsut voivat keskittyä joko taisteluissa vastustajia vahingoittamiseen tai pelimaailman muunlaiseen manipulaatioon. Mekaanisesti loitsujen käyttöä rajoittavat loitsujen tasot (*spell level*), käytettävien loitsujen määrä (*spell slots*) ja loitsujen ominaisuudet: loitsimisaika (*casting time*), kantama (*range*) ja komponentit (*components*). (Carter et al. 2018, 201–203.) Tämä taikuusjärjestelmän pohjautuu Jack Vancen *Dying World* -kirjasarjaan (Carbonell 2019, 20, 54), jossa loitsujen tekeminen vaatii tavujen ulkoa opettelua, joita loitsija voisi muistaa vain rajoitetun määrän kerrallaan, ja jotka katoaisivat tämän mielestä niiden sanomisen jälkeen. Gary Gygax (1976) perusteli *D&D*:n taikuusjärjestelmää ja sen rajoitteita pelitasapainoon ja käytännön pelaamiseen vedoten. Taikuuden periaatteiden tuli olla selkeitä kaikille osallistujille, ilman että sen käyttäjät olisivat liian heikkoja tai vahvoja muihin hahmoihin verrattuna. Carbonell huomauttaa, että tällaisen taikuusjärjestelmän avulla mahdoton on saatu selitettyä oman, rationaalisesti toimivan järjestelmän avulla. Se lainaa modernin ja rationaalisen maailman työkaluja ja metodeja, jotka siten mahdollistavat fantasian olemassaolon osana modernia maailmaa. Carbonell kutsuu tätä tapahtumaa ”ironiseksi lumoamiseksi”. (Carbonell 2019, 20, 54.) Mendlesohn puolestaan yhdistää tällaisen rationaalisen lähestymistavan fantasiagenreihin sanomalla, ettei tarpeeksi immerssiivistä fantasiaa kyetä erottamaan tieteiskirjallisuudesta (Mendlesohn 2008, 62). *D&D*:n taikuus ja etenkin loitsut olisivatkin tarkoin määriteltyine ominaisuuksineen helposti nähtävissä osana tieteellisten luonnonlakien järjestelmää. Se, ettemme *tarkasti* tiedä miten

taikuus toimii ei tässä haittaa, sillä emmehän aiemmin tieneet painovoimankaan peruseriaatteita, mutta kykenimme silti käsittelemään sitä tieteen keinoin.

Tätä eroa erilaisten taikajärjestelmien välillä on käsitelty mittavasti fantasiaa koskevassa diskurssissa, ja sen kannalta olennaisia termejä ovat niin kutsutut ”kovat” ja ”pehmeät” fantasiatarinat (*hard & soft fantasy*). Kovissa fantasiatarinoissa taikuutta käsitellään liki tieteellisin, säännönmukaisin periaattein (Clute & Grant 1997, 451), kun taas pehmeät fantasiatarinat ovat näiden vastakohtia (esimerkiksi Tolkien). Näen, että pehmeän fantasian taikuus asettuu usein temaattiseen rooliin, kun taas kovissa fantasiatarinoissa taikuutta käytetään ongelmanratkaisuvälineenä ja taitona muiden joukossa. Esimerkiksi *Harry Potter* -kirjasarjassa taikuus voi edustaa rakkautta Harryn äidin tälle antaman maagisen suojan kautta, ja toisaalta pahuutta Voldemortin sielunpalasia sisältävien hirnykkien kautta. *D&D:n* on vaikea käsitellä loitsujaan tällä tavalla, sillä niiden tulee olla kaikenlaisten hahmojen käytettävissä. *Player's Handbook* toki jakaa loitsut hahmolukittain, joka tuo niille tietynasteista temaattisuutta. Esimerkiksi luonnosta voimansa ammentavat Druidit käyttävät sellaisia loitsuja kuin *Thorn Whip*, *Animal Friendship*, *Insect Plaque* ja *Control Weather* (Carter et al. 2018, 208).

On helppo nähdä, kuinka Gygaxin suunnitteluperiaatteet ovat johtaneet Carbonellin kuvailemaan, osittain moderniin taikajärjestelmään. Pelin fantasiamaailmalle oli tietenkin ensiarvoisen tärkeää, että taikuus toimii tarkasti määriteltyjen sääntöjen mukaan. Muussa tapauksessa se olisi pitänyt rajata pelaajien käytön ulottumattomiin, mikä tuskin olisi ollut mieluisa vaihtoehto. Taikuudesta on tehty täten ”arkista”, jotta sen opettelu ja käyttö olisi kaikkien hahmojen ulottuvissa, muiden taitojen tavoin. Tämä sopii hyvin yhteen modernin, rationaalisen maailmankuvamme kanssa, jossa olemme tottuneet siihen, että liki kaikki ympärillämme kyetään selittämään rationaalisesti ja juurta jaksain. Ero Gygaxin mainitsemaan Tolkienin taikuuteen, jossa velhot ja muut loitsijat olivat olemukseltaan yliluonnollisia olentoja ja jota Gygax piti ”yleisesti heikkona ja verrattain tehottomana” (Gygax 1976, 3), on merkittävä. Paradoksaalisesti taikuuden saattaminen lukijan/pelaajan ulottuville, mitä voidaan pitää yhtenä genren suurimmista fantasioista, vie osan sen ”lumosta” ja tekee siitä arkisempaa. Tolkien itse kohtelee *On Fairy-stories* -esseessään taikuutta ja fantasiaa äärimmäisen kunnioittavasti, sanomalla esimerkiksi, että ”Lumous [*Enchantment*] luo Sekundäärisen Maailman, johon sekä suunnittelija että yleisö voivat astua [...] Taikuus

luo, tai teeskentelee luovansa, muutoksen Primäärisessä Maailmassa” (Tolkien 1974, 48).<sup>24</sup> Vastaavasti Ryan Vu on sanonut, ettei erilaisuuden tai ihmeen tuntua voi pitää RPG-fantasioiden tavoitteena edes niiden laajimmassa merkityksessä, sillä reilu peli jättää vähän tilaa moniselitteisyydelle. Opaskirjojen kautta toteutettu pelimaailmojen yksityiskohtainen selostaminen tekee niistä yhtä tuttuja kuin mikä tahansa tunnettu maailma. (Vu 2017, 282.) Joudunkin tässä turvautumaan puhtaaseen spekulatioon sanoessani, että on hyvin mahdollista, ettei Tolkien itse pitäisi *D&D*-kirjallisuuden taikuuden kautta rationalisoitua ja arkistettua fantasiaa oman työnsä uskollisena jatkeena. Käytännön pelaamisen vuoksi on jouduttu uhraamaan Tolkienin hartaasti vaalima Lumous.

Käytän taikusjärjestelmän tarkemman analyysin apuna *Evard’s Black Tentacles* -loitsua, jota tarkastelen seuraavaksi semioottisen analyysin kautta:

## EVARD’S BLACK TENTACLES

*4th-level conjuration*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 90 feet

**Components:** V, S, M (a piece of tentacle from a giant octopus or a giant squid)

**Duration:** Concentration, up to 1 minute

Squirming, ebony tentacles fill a 20-foot square on ground that you can see within range. For the duration, these tentacles turn the ground in the area into difficult terrain.

When a creature enters the affected area for the first time on a turn or starts its turn there, the creature must succeed on a Dexterity saving throw or take 3d6 bludgeoning damage and be restrained by the tentacles until the spell ends. A creature that starts its turn in the area and is already restrained by the tentacles takes 3d6 bludgeoning damage.

A creature restrained by the tentacles can use its action to make a Strength or Dexterity check (its choice) against your spell save DC. On a success, it frees itself.

(Carter et al. 2018, 238.)

Edeltävä loitsu sisältää monia tekstuaalisia elementtejä, joiden funktio on vahvasti semioottinen: Niiden merkityssuhteet ja rooli rakentuvat vahvasti niiden sovittujen

---

<sup>24</sup> Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter [...] Magic produces, or pretends to produce, an alteration in the Primary World. (Suomennos oma.)

merkityksien varaan, jotka ovat nimenomaan *D&D*-harrastajille tuttuja. Jos peli tai teos on lukijalle vieras, voi näiden elementtien merkitys jäädä epäselväksi. Käyn seuraavaksi lävitse, millaisia semioottisia merkityksiä tekstistä voi tulkita.

Huomionarvoista on jo loitsussa löytyvä nimi, Evard, joka viittaa sen kehittäjään, käyttämättä kuitenkaan merkittävää palstatilaa yksityiskohtaiseen selostamiseen tai historiikkiin. Kyseessä on pelin Greyhawk-maailmaan kuuluva kunnianhimoinen velho, joka esiteltiin *Dungeon*-lehdessä vuonna 2004 (Dungeon Staff 2004, 36–37). Tämä nimeämistapa, ”jonkun jokin jotain”, toistuu muissakin teoksen loitsuissa, ja luo mielikuvaa laajemmasta magiaan liittyvästä historiasta. Tämä on esimerkki kulttuurisemiotiikasta, jossa sijoitetaan semiosfääriin keskustaan (Huttunen & Veivo 1999, 155). Evard on nimittäin hahmo, joka tuskin on tunnettu edes jokaiselle *D&D*:tä aktiivisesti pelaavalle lukijalle, joten viittauksen ja sen semioottisen sisällön ymmärtäminen aukeaa todennäköisimmin *D&D*-kulttuurin *ytimeissä* sijaitseville, sen parhaiten tunteville lukijoille. Evardin lisäksi loitsun lonkeroista ja uhkaavasta mustasta väristä voidaan nähdä yhteys H.P. Lovecraftin Cthulhu-mytologiaan, josta *D&D*-kirjallisuus on ottanut vahvasti vaikutteita (Carbonell 2019, 22).

Loitsun loitsimisaika ja kantama ovat varsin yksiselitteisiä. Sen sijaan sen komponentit ovat visuaalinen, somaattinen ja materiaallinen. Toisin sanoen loitsu vaatii **eleen, lausumisen** ja käytettävän **materiaalin**. Nämä antavat pelaajalle mahdollisuuksia luovaan toteuttamiseen, kuten vaikkapa taikasanaan tai dramaattiseen eleeseen. Loitsun materiaali, lonkero, voi niinkin toimia dramaattisena elementtinä, mutta pelinjohtajan päätöksen mukaan myös rajoittavana elementtinä. Lonkeroiden haltuun saaminen voi olla haastavaa, mikä nostaa loitsun arvokkuutta ja luo sen käytölle itsessään kliimaksisen auran. Loitsun yhteydessä käytetty kerronnallinen kuvaus (”*Squirming, ebony tentacles [...]*”) ei tarjoa sille minkäänlaista toiminnallista elementtiä, vaan toimii puhtaasti pelaajaa aktivoivana kaunokirjallisena elementtinä, jonka tarkoituksena on luoda vahvempi visuaalinen kuvitelma loitsusta ja jopa houkutella pelaajaa tämän käyttämiseen. Kertooko velhon halukkuus käyttää juuri tätä pahaenteistä loitsua jotain tämän persoonasta? Edellä mainitut elementit voidaan nähdä Umberto Econ teoria mukaan kulttuurisina yksikköinä (Huttunen & Veivo 1999, 82), joita määrittävä kulttuuri on *D&D* itse. Esimerkiksi kirjaimet U, V & M välittävät sellaisenaan merkityksensä kulttuurin jo tuntevalle lukijalle. Komponenttien merkitys perustuu vahvasti Pariisin koulukunnan esittämiin vastakohtiin (Huttunen & Veivo 1999, 71). Pelaaja joko kykenee tuottamaan ne tai ei. Tämän perusteella muodostuu lukijassa vaihtoehtoinen interpretantti, vaikutus (Veivo 2000, 131): hän joko kykenee suorittamaan



loitsun tai ei. Kerronnallisella tasolla voidaan sanoa, nämä merkitykset välittyvät pelaajien ja pelinjohtajan jakamasta, kognitiotutkimuksen määrittämästä mielikuvaskaemasta, eli kulttuurin jakamasta käsityksestä (Huttunen & Veivo 1999, 78): pelaaja on sidottu, joten hän ei voi liikuttaa käsiään, tai pelaajan suu on tukittu, joten hän ei pysty puhumaan.

Loitsun muut elementit ovat tekstuaaliselta luonteeltaan vahvasti ohjeistavia. ”*Difficult terrain*” tarkoittaa, että alueen lävitse kulkevat hahmot kykenevät kulkemaan vain puolet kulkunopeudestaan vuoronsa aikana. Virkkeen voidaan katsoa sisältävän sekä ohjeistavan että kerronnallisen ulottuvuuden: pelin tunteva lukija voi kulttuurisen tietonsa kautta tunnistaa sen mekaanisen efektin, kulkunopeuden puolittumisen. Samalla tekstin kerronnallinen tulkinta nojaa useiden muiden fiktiivisten maailmojen tavoin myös oikean maailman tietoon (Veivo 2011, 104). ”Lonkerot” yhdistyvät mielessämme ”tarttumiseen”, joten voimme ymmärtää kulkunopeuden puolittumisen johtuvan lonkeroiden otteita vastaan kamppailemisesta.

”*Dexterity saving throw*” tarkoittaa d20-nopanheittoa, johon lisätään hahmon *Dexterity ability modifier*. Tällä on myös kerronnallinen subteksti; hahmot voivat välttää lonkerot niitä väistämällä, mikä tarkoittaa sitä, että vikkeliämmät hahmot välttävät ne helpommin. Tämä antaa pelinjohtajalle kerronnallisen mahdollisuuden sen kuvaamiseen, miten hahmo väistämässä onnistuu: korkealla nopanheitolla hahmo voi välttää lonkerot tanssijan kaltaisella taidokkuudella ja matalalla hahmo voi suorastaan kompastua niihin. Samalla tavalla lonkeroiden 3d6-nopanheiton vahinko sisältää niiden aiheuttaman vahingon potentiaalin; matalimmillaan kolme pistettä ja korkeimmillaan kahdeksantoista. Onnistunutta nopanheittoa voi kuvata pelkkää lonkeroiden hipaisua, korkea taasen rajua murskausta. Näiden numeeristen merkitysten voidaan katsoa perustuvan pragmaattisen semiotiikan määrittämään samanlaisuuteen (Huttunen & Veivo 1999, 45): Saatu numeroarvo (merkkiväline) yhdistetään pelitilanteessa tapahtuvaan kerronnalliseen tapahtumaan (objekti), joka noudattaa suoritustasossaan kyseistä numeroarvoa. Kyseessä on siis merkin ja merkkivälineen osien suhteita kuvaava diagramminen ikoni (Huttunen & Veivo 1999, 45).

Loitsussa käytetty termi ”*restrained*” sisältää sekä ohjeistavan että kerronnallisen viittauksen. Yleistajuisesti ymmärrämme kaikki, millaista tilaa sana tarkoittaa. Tällä on kuitenkin *D&D:n* sääntöjen puitteissa oma, tarkempi määritelmänsä: tälle tilalle altistunut pelaaja ei voi liikkua, tätä vastaan tehdyillä hyökkäyksillä on etu, tämän tekemät hyökkäykset ovat epäedullisia (*disadvantage*, pelaaja heittää noppaa kahdesti ja valitsee pienemmän silmäluvun) ja tämän kaikki *Dexterity saving throw* -nopanheitot ovat *epäedullisia* (Carter et al. 2018, 292). Samoin

toimii myös lonkeroiden aiheuttaman vahingon tyyppi, ”*bludgeoning*” (murskaava). Kielellisesti ymmärrämme sen kuvaavan tietynlaista vahingoittamista, mikä taasen antaa pelin osallistujille mahdollisuuden tapahtuman tarkempaan kuvitteluun. Toisaalta vahingon tyyppillä on *D&D*:ssä oma mekaaninen funktionsa: hahmoilla voi olla haarniskan tai muun suojauksen ansiosta vastustuskykyä tiettyä vahinkotyyppiä vastaan. Tämä vähentää sekä mekaanisesti näiden ottamaa vahinkoa että antaa mahdollisuudet tapahtumien kerronnalliselle kuvaukselle; lonkerolla on vaikeuksia sankarin vahvan haarniskan murskaamisessa tai kestävän kehon vahingoittamisessa. Tässäkin voimme sanoa, että nämä termit toimivat kulttuurisen semiosfäärin (Huttunen & Veivo 1999, 155) keskustassa. Näiden termien ymmärtäminen auttaa käsittämään tapahtumat niiden kerronnallisella tasolla, jota kuitenkin pitäisin tässä yhteydessä sekundäärisenä. Sen sijaan termien primäärinen merkitys on se, miten ne määritetään *D&D*:n kulttuurissa: mitä ne tarkoittavat teoksen ohjeistavalla tasolla. Umberto Econ semioottiseen käsitykseen pohjautuen voidaan sanoa, että teksti sisältää ohjeen siitä, kuinka sitä tulisi tulkita (Veivo 2000, 137). Tässä tapauksessa loitsun käyttö ymmärretään vahvasti sääntöpohjaiseksi tilanteeksi, joten termien mahdolliset sääntöjä määrittävät merkitykset asetetaan niiden kerronnallisten merkityksien edelle.

Lonkeroiden otteesta voi päästä irti kahdella eri tavalla: *Dexterity*- tai *Strength check* -napanheiton kautta. Jälleen kerran, tämä sisältää sekä ohjeistavan että kerronnallisen potentiaaliin. Luonnollisestikin vahvan hahmon kannattaa yrittää irtautua *Strength check* -heiton, vikkelän taasen *Dexterity check* -heiton kautta. Kerronnallisesti tällä on merkitystä siihen, miten pelinjohtaja kuvaa itse vapautumista: Vahva hahmo saattaa vääntää lonkeron irti kehostaan tai katkaista se, vikkelä taasen livahtaa sen otteesta. Semioottisesti nämä tapahtumat noudattavat jo edellä esittämiäni periaatteita.

Edellä esitellyt esimerkit tekstin käytöstä osana pelin tapahtumia on nostettu esille myös Tuomas Ali-Hokan (2018) artikkelissa ”Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipeleissä ja pelimoduuleissa”. Ali-Hokka nostaa siinä esille roolipelien tarinankerronnassa käytetyn funktionaalisen kuvailun ja interaktiivisen tarinankerronnan yhdistelmän. Funktionaalisella kuvailulla tarkoitetaan sellaista kuvailua, jolla on jokin käytännön tavoite, ja interaktiivisella tarinankerronnalla tarinankerrontaa, joka on ihmisten yhdessä toteuttamaa. Ali-Hokka kuvaa näiden yhdistelmää kuvailuksi ”jolla on jokin käytännön merkitys tarinankerronnassa, jota kertoo ryhmä ihmisiä yhdessä toisilleen” (Ali-Hokka 2018, 96). Sekä loitsussa käytetty ohjeistava että kerronnallinen teksti asettuvat tähän Ali-Hokan määrittämään yhtymäkohtaan. Kerronnallisen tekstin, esimerkiksi lonkeroiden

ulkonäön, tavoitteena on visuaalisen mielikuvan välittäminen pelin osanottajille. Ohjeistavien tekstien, esimerkiksi edellä mainittujen termien, tavoitteena taas on välittää osanottajille tieto pelimaailman muuttuneista olosuhteista, jotka näiden tulee ottaa huomioon pelatessaan. Monessa tapauksessa teksti voi toki kuulua molempiin; ”*bludgeoning*”-termi toimii sekä hyökkäyksen visuaalisena kuvaajana että vahinkotyyppin määrittäjänä, jonka pelaaja voi joutua ottaa huomioon.

### 3.3 Tutkimusmatkailu

*D&D:n* pelimaailmassa tutkimusmatkailua käydään lävitse verrattain lyhyesti *Player’s Handbook* -teoksen sivuilla 181–187. Tästä syystä keskityn analyysissäni enimmäkseen siihen, millä tavalla seikkailulle asetetut mahdollisuudet ja rajoitteet luovat kuvaa *D&D:n* fantasiamaailmasta, syventymättä sen enempää yksittäisten aktiviteettien analysointiin. Seikkailuun kuuluvia ominaisuuksia ovat teoksessa aika, liikkuminen, ympäristö, lepääminen ja seikkailuiden väliset hetket.

Aikaa käsitellään teoksessa ominaisuuksista kaikkein lyhyimmin, vain neljän kappaleen verran. Teos jakaa ajalliset mittayksiköt kolmeen luokkaan: minuutteihin (*dungeon*-ympäristöissä), tunteihin (luonnossa) ja päiviin (pitkillä matkoilla). Vaikka tämä jakaminen saattaa vaikuttaa yksinkertaiselta, se luo olennaisesti mittakaavan pelin fantasiamaailmalle. Luolastoissa (*dungeon*), joissa pelin vaarallisimmat hetket sijoittuvat, toimitaan minuutti minuutilta. Tilanne voi muuttua hetkessä puolesta toiseen. Tämän aikaskaalan määrittäminen auttaa myös havainnollistamaan sen, että tosimaailmassa useita tunteja kestävä toimintapelisessio voi pelimaailmassa kestää vain murto-osan siitä. Esimerkiksi taisteluissa jokainen vuoro, jonka aikana käydään jokaisen pelaajan ja hahmon toiminta lävitse, kestää pelimaailmassa vain kuusi sekuntia. (Carter et al. 2018, 181.) Kirjallisuustieteen näkökulmasta *D&D:n* voidaan sanoa käyttävän tässä kahta tunnettua keston tehokeinoa: hidastusta ja nopeutusta (Rimmon-Kenan 1991, 69). *Dungeon*-ympäristöissä aika hidastuu; pelimaailman minuutteja kuvataan huomattavasti pidemmällä ajanjaksoilla. Esimerkiksi taistelu kestää tosimaailmassa pelimaailmassa kuvattua aikaa kauemmin, sillä jokainen vuoro kestää pelimaailmassa aina kuusi sekuntia, mikä mitenkään riittää kattamaan pelaajan vuorollaan tekemiä päätöksiä ja toimia. Luonnossa ja pitkillä matkoilla aika taas nopeutuu, kun ”ei-tärkeät” tapahtumat jätetään välistä ja kertomus tiivistetään. Tämä vastaa kirjallisuustieteestä tuttua tiivistelmän tehokeinoa (Genette 1986, 94). Voimme niin ikään havaita myös yhteyden Gérard Genetten (1986, 109) huomioon, jossa romaaniperinteen

yksityiskohtaukset kohtaukset ovat yhteydessä toimintaan ja näiden väliset hetket tapahtumia tiivistäviin yhteenvetoihin.

Toki on huomioitava, että sekä hidastus ja nopeuttaminen ovat suhteellisia termejä ja vaativat ”normin” jota vasten sitä verrataan. Genette (1986, 88) on määrittänyt täksi normiksi teoksen pysyvän nopeuden, eli sen tarinan keston ja tekstin pituuden suhteen, joka pysyy vakiona. Pöytäroolipeleissä meillä on kuitenkin harvinainen esimerkki ”todellisesta” normaalista kestopista; pelin osallistujien välinen dialogi (Padget-Gettys 2020, 20–21). Tätä olisi siis luonnollista pitää kyseisen tekstin normina. Toki voisimme myös yrittää määrittää normia opas- ja kampanjakirjojen tekstin perusteella, mutta tämä palvelisi enemmän akateemista kuriositeettia kuin käytäntöä. Mainittakoon kuitenkin, että ainakin *Hoard of the Dragon Queen* -teosta tarkastellessa tällaisen normin määrittäminen tuntuu haastavalta, sillä teos ei proosakirjallisuuden tavoin muodosta eheää kerrontakokonaisuutta, vaan vaihtelee kertovan ja ohjeistavan tekstin välillä, jolloin suuri osa siitä ei kuvaa minkäänlaista ajallista tapahtumaa. Lisäksi on muistettava, että kerronnan tempoa manipuloidaan kampanjakirjan lisäksi myös itse pelitilanteessa. Padget-Gettys (2020, 20–26) on käsitellyt tätä tarinamaailman ja pöytäfabulan suhdetta tarkemmin omassa tutkielmassaan, joka keskittyy tätä tutkielmaa tarkemmin *D&D:n* käytännön pelitilanteeseen.<sup>25</sup> Pelinjohtaja saattaa esimerkiksi pyrkiä pitämään erillisen ”pelaaja-ajan” ja ”hahmoajan” mahdollisimman yhtenäisinä immersion vuoksi. Jos hahmo joutuu esimerkiksi tekemään jonkin päätöksen nopeasti, myös pelaajalle annetaan vain lyhyt aika miettimiseen. (Padget-Gettys 2020, 20.)

Ulkomaailman etäisyyksien mittaaminen tunneissa ja päivissä auttaa hahmottamaan maailman mittakaavaa. Täten lähestulkoon kaikenlainen liikkuminen vaatii vähintään tunteja. Kaupunkien välillä matkustamiseen täytyy taasen varata päiviä; mittavan ajan, joka vaatii valmisteluja ja altistaa hahmot erilaisille vaaroille. *D&D:n* fantasiamaailmassa matkustaminen on vaivalloista, jopa riskialtista verrattuna oman maailmamme suhteelliseen leppoisaan matkustukseen, jossa periaatteessa pitkätkin välimatkat tuntuvat lähestulkoon mitättömiltä. Valinta kahden eri määrän välillä voi olla erittäin tärkeä ja pelkän määrän lisäksi pelaajien tulee keskittää huomiota matkustustapaan, mikä sekin voi sitoa heidän resurssejaan. Tällä tavalla ajasta itsestään muodostuu panos, jonka pelaaja asettaa pantiksi valintaa tehdessään samalla tavalla, kun tämä antaa kohtalonsa pelatessa noppien varaan. Voidaan ajatella, että aika ja ajankäyttö on *D&D:n* muiden elementtien tavoin pelillistetty ja niihin

---

<sup>25</sup> Punday (2019, 75–92) on huomioinut samankaltaisen jaon myös digitaalisten pelien narratiivissa.

kuuluu olennaisesti haasteellisuus sekä riskin ja palkinnon suhde. Vastakohtaksi tälle voidaan nostaa Daniel Pundayn (2019, 54–55) esittämä digitaalisissa peleissä esiintyvä jako, jossa pelattavien tilojen välillä sijaitsee ei-pelattavaa tilaa, usein edustettuna ainoastaan kartalla, jonka kautta pelaaja ”hyppii” pelattavien sijaintien välillä.

Tämä skaala myös yhdistää *D&D*:n fantasiamaailman Tolkienin Sekundääriseen Maailmaan aiemmin tässä tutkielmassa mainittujen, molempien maailmojen käyttämien juonellisten apukeinojen kautta: matka fantasiamaailman kartan lävitse (*Cook's Tour*) ja hidas kulkeminen maisemien lävitse (*Walking*) (James 2012, 65). Myös Mendlesohn on huomauttanut, että Tolkien käytti hahmoja ympäröiviä maisemia (*landscape*) seikkailun osanottajana; ne voisivat enteillä pahaa tai vaikuttaa hahmoihin muilla tavoin, sekä heijastaa hallitsijansa/asukkaidensa hyveitä (Mendlesohn 2008, 35). Tämä sittemmin popularisoitu perinne on nähtävissä myös *D&D*:n ympäristöissä, mutta siinä missä Mendlesohnin käyttämät esimerkit korostavat Tolkienin käyttämiä tunteellisia tai temaattisia tehokeinoja, *D&D*:n pelillistetyssä maailmassa ympäristön vaikutus konkretisoituu usein käytännön tekoihin. Kuten jo aiemmin on tullut ilmi, *D&D* painottaa todentuntuista maailmana ennen kaikkea tilan tuntua. Täten myös luonnonläheisissä ympäristöissä ensiarvoisia kysymyksiä ovat *miten voin vaikuttaa siihen ja miten se voi vaikuttaa minuun*. Erämaiden vaarallisissa ympäristöissä huomio painottuu jälkimmäiseen vaihtoehtoon; mitä vaaroja se voi sisältää.

Liikkumista on kuvattu teoksessa tavalla, joka korostaa ympäristön vihamielisyyttä ja hankaluutta. Hahmo voi joutua tilanteisiin, joissa etenemisen vuoksi on tehtävä uhrauksia. Hahmot voivat esimerkiksi matkustaa tavallisella matkustustahdillaan (*travel pace*) vain kahdeksan tuntia päivässä, jota ylittävä aika voi altistaa nämä uupumukselle (*exhaustion*). (Carter et al. 2018, 181). Toisaalta tietynlaiset esteet, kuten vaikea maasto, kiipeäminen, uiminen tai ryömiminen hidastavat hahmojen nopeutta (Carter et al. 2018, 182). Nopea matkustusnopeus taasen mahdollistaa pidemmän matkan kulkemisen, mutta samalla hahmot kykenevät tarkkailemaan ympäristöään huonommin (Carter et al. 2018, 181). Maailman uhkaavuutta korostetaan antamalla hahmoille mahdollisuus uhkiin vastaamiseen: nämä voivat päättää strategisen marssijärjestyksen (*marching order*), liikkua hiipien (*stealth*) sekä havaita uhkia passiivisesti ja aktiivisesti. Hahmot voivat myös helpottaa matkustamistaan navigoimalla (*navigate*), piirtämällä kartan (*draw a map*), jäljittämällä (*track*) tai etsimällä erilaisia resursseja (*forage*) (Carter et al. 2018, 182–183). Nämäkin vaihtoehdot luovat maailmasta kuvan vihamielisenä voimana, jota hahmojen tulee aktiivisesti vastustaa selviytyäkseen. Lisäksi teos myös kuvaa luontoa (*the environment*) vihamielisten

sanavalintojen kautta: Hahmot voivat tukehtua, pudota, heidän näkökykynsä voi heiketä pimeydessä ja hahmojen tulee pitää mielessä veden ja ruoan saanti. Nämä vihamieliset vaarat ja esteet konkretisoidaan erilaisten nopanheittosääntöjen kautta:

#### FALLING

A fall from a great height is one of the most common hazards for an adventurer. At the end of the fall, a creature takes 1d6 bludgeoning damage for every 10 feet it fell, to a maximum of 20d6. [...]

#### SUFFOCATING

A creature can hold its breath for a number of minutes equal to 1 + its Constitution modifier (minimum of 30 seconds).

When a creature runs out of breath or is choking, it can survive for a number of rounds equal to its Constitution modifier (minimum of 1 round). At the start of its next turn, it drops to 0 hit points and is dying, and it can't regain hit points or be stabilized until it can breathe again. (Carter et al. 2018, 183.)

Esimerkiksi putoamisessa mittapuuna toimiva 10 jalan mitta (noin 3 metriä) edustaa siis yhdessä kuusikulmaisen nopan kanssa vahinkoa hahmolle. Kiiwetessään esteen korkeus ei siis edusta ainoastaan korkeutta tai tavoiteaseman saavuttamista, vaan myös mahdollista vahinkoa. Kuten edellä mainitaan, vahinkoa edustetaan sekä mekaanisesti että kerronnallisesti; pelinjohtajan tehtävänä on halutessaan kuvata tarkalleen, millaisia vammoja putoaminen aiheuttaa. Maksimivahinko, 20d6 eli 120 elämäpistettä, koituisi kuolemaksi useimmille hahmoille. Putoamisella, jonka voi määrittää yksi ainoa huono nopanheitto, voi siis olla erittäin vakavat kerronnalliset seuraukset.

Voidaan siis sanoa, että erinäisten vihamielisten hahmojen lisäksi myös *D&D*:n maailma itsessään edustaa ennen kaikkea uhkaa. Chrulew esittää artikkelissaan, että pelin luonto on ”ennen kaikkea uhka seikkaileville pelaajahahmoille, joka vaarantaa näiden turvallisuuden, tai este näiden päämäärän täyttymisen tiellä” (Chrulew 2006, 147).<sup>26</sup> Lisäksi hän kuvailee ympäristön salaperäisyyden ja ”toiseuden” olevan olennainen osa *D&D*:n pelikokemusta, jotka pohjautuvat osiltaan eurooppalaisen imperialismin perinteeseen. Pelinjohtajalla on hallussaan kaikki tarvittava tieto alueesta; kartta ja teksti, pelaajilla taasen ei. (Chrulew 2006, 146.) Ympäristön tuntemattomuus ja vaarallisuus ovatkin toisiinsa kietoutuneita käsitteitä, joiden kautta on helposti nähtävissä kirjojen historiallinen taakka: luonto on *D&D*:ssä

---

<sup>26</sup>[...] first and foremost a “hazard” for the adventuring PCs, posing a threat to their safety or an obstacle to the achievement of their goal. (Suomennos oma.)

vihamielinen voima, jonka pelaajat ”kesyttävät” sekä peittoamalla heitä vastaan tulevat esteet että selvittämällä sen salat. Kaava on tuttu jo 1920-luvulla Robert Howardin teoksista alkunsa saaneesta *sword and sorcery* -genrestä. Howardin Conan Barbaari -teoksissa nimikkosankari ”kohtasi jännittävän, vaikkakin toistuvan joukon lainsuojattomia, palkkasotureita, merirosvoja, velhoja ja hirviöitä”.<sup>27</sup> Howardin tarinoissa vallitsi tunne siitä, että menneisyyteen kätkeytyy jotain sankarillista ja maagista. (Kincaid 2012, 46.) Etenkin erilaisten vihamielisten joukkojen olemassaolo toistuvana osana fantasiamaailman erämaita näkyy vahvasti *D&D*:n fantasiamaailmassa, jossa hahmoille tulee tarjota jatkuva virta uusia uhkia kukistettavaksi. Tämän vastapainona on villin luonnon uumeniin piilotettu aarre, usein jonkinlainen historiallinen raunio, joka sekkin on tuttu *sword and sorcery* -romaaneista. Myös Carbonell (2019, 22) nostaa esille Howardin teokset *D&D*:n pääinnoittajana, yhdessä J.R.R. Tolkienin ja H.P. Lovecraftin teoksien kanssa.

Tämä luonnon rooli henkilöahmon esteenä ja vastustajana on osa jo pidempää amerikkalaisen kerrontaperinteen jatkumoa. Paul Kincaidin mukaan Amerikan manner oli eurooppalaisille uudisasustajille fantastinen maa, täynnä outoja ihmisiä, eläimiä ja uskomattomia rikkauksia. Näistä fantastisen oloisista elementeistä kerrottiin Euroopassa kirjallisten teosten kautta, joiden kirjoittajina olivat usein henkilöt, jotka eivät olleet astuneet jalallakaan mantereelle. (Kincaid 2012, 36). On helppo nähdä tällaiset kirjoitukset vakiintuneemman fantasiakirjallisuuden edeltäjinä, jotka ovat vaikuttaneet joko suoraan tai epäsuorasti *D&D*:hen. Mitä tulee henkilön asemaan ja suhteeseen tätä ympäröivän luonnon kanssa, on *D&D* ennen kaikkea amerikkalainen fantasiamaailma, jonka jokainen henkilöahmo on potentiaalinen uudisraivaaja. Esimerkiksi Dimitra Nikolaidou on huomauttanut aikaisemman tutkimuksen määrittäneen pohjoisamerikkalaisen kulttuurin *D&D*:n vahvaksi vaikutteeksi, ja hän nostaa esille Gary Alan Finen esittämät pelinsisäiset, amerikkalaiset kansanuskomukset. Näihin lukeutuvat muun muassa aarteiden rajaton määrä, puritaaninen työetiikka ja onnen ei-sattumanvarainen luonne. Fine myös viittaa amerikkalaiseen konseptiin, jonka mukaan kukaan ei kärsi aarteiden ryöstelystä (*looting*). (Nikolaidou 2015, 146–147.) *D&D*:n fantasiamaailmassa menestys ja rikkaus ovat odottamassa luonnon aarraitassa niitä, joilla riittää kanttia ja kykyjä sen valloittamiseen. Mahdollisuudet rikastumiselle ovat rajattomat, mikä osaltaan vapauttaa hahmot laajemmasta yhteiskunnallisesta kontekstista, kuten yhteiskuntaluokkien tai järjestelmällisen syrjinnän

---

<sup>27</sup>[...] encountered a thrilling if repetitive cast of outlaws, mercenaries, pirates, wizards and monsters [...] (Suomennos oma.)

luomista rajoitteista. Kyseessä on siis myös fantasia sen kaikkein utopistisimmassa merkityksessä: ideaalimaailmana, johon voimme paeta tosimaailman vääryyttä. Tämä on ymmärrettävää, kun ottaa huomioon pelien tarpeen vaalia pelaajan viihtyvyyttä tämän motivoimiseksi. Toisaalta myös amerikkalainen arvomaailma ja kolonialismin historia on tässä näkyvillä; arvoon nostetaan kulta tai muut arvoesineet, joita pelaaja saa haltuunsa oman yliverlaisuutensa todistamalla; kuolleen sivilisaation raunioista tai kuolleen vastustajan taskuista.

Myös suomalainen pöytäroolipelikirjoittaja Petri Leinonen on huomauttanut, että yhdysvaltalainen erämaamytti (*frontier myth*) on osa fantasiapöytäroolipelien klassista kaavaa. Leinonen nostaa vertailukohdaksi omat, suomalaisesta luontosuhteesta inspiraationsa saaneet pelinsä, joissa luonto on yhä voimakas ja vaarallinen, mutta pelaajalle ylivoimainen vastustaja. Luontoa tulee ensisijaisesti kunnioittaa ja sen sääntöjä noudattaa. (Leinonen 2022.)

Tämä amerikkalainen luonto- ja ympäristökäsitys voidaan nähdä osana imperialismin ja siihen liittyvän löytöretkeilyn historiaa, etenkin Amerikan alkuperäisasukkaiden kohtelun kannalta. Olli Löytty kuvaa Afrikan kirjallisuudellista representaatiota nostamalla esiin aitojen havaintojen ja fantastisten myyttien sekoittumista toisiinsa ja sanomalla, että ”Afrikan representaatioille on tyypillistä tietynlainen dualistisuus: Afrikka on toisaalta kannibaalien asuttama pimeä maanosa<sup>60</sup>, toisaalta arkadiamainen satumetsä lapsi-ihmisineen” (Löytty 1997, 28–30). Samainen kaksiajako voidaan nähdä myös tavassa, jolla *D&D:n* kesyttämättömät alueet kuvataan: Ne ovat toisaalta fantastisten olioiden ja maagisten ihmeiden maata, toisaalta täynnä vaaroja ja vihamielisyyttä. Myös Dorothy Hammond ja Alta Jablow ovat kuvailleet brittiläisen kirjallisuuden Afrikka-kuvaa ”fantasiana” (Löytty 1997, 55). Tältä osin voitaisiin sanoa, että *D&D:n* kaltaiset kuvitellut fantasiamaailmat toimivat samassa roolissa, jonka Afrikan ja muiden (länsimaiden näkökulmasta) kaukaisten mantereiden liioitellut käsitykset täyttivät aiemmin. Löytty kuvaileekin, että Afrikka-kertomusten valkoisen miehen (ja tämän emämaan) paremmuus korostuu suhteessa tämän ympäristöön (Löytty 1997, 64), jonka voidaan nähdä toistuvan siinä, miten *D&D:n* seikkailijahahmot taistelevat tiensä läpi sen kesyttämättömien erämaiden, nousten tämän myötä sekä kyvyiltään että varallisuudeltaan korkeampaan voima-asemaan.

*D&D* tasapainottaa pelimaailmansa toiminnallisuutta ja vaaraa eri tavoilla. Lepääminen on tärkeä osa niin sanotun pienen mittakaavan rytmittämistä. *Player's Handbook* -teos jakaa lepäämisen lyhyeen (*short rest*) ja pitkään (*long rest*):



## SHORT REST

Short rest is a period of downtime, at least 1 hour long, during which a character does nothing more strenuous than eating, drinking, reading, and tending to wounds. [...]

## LONG REST

A long rest is a period of extended downtime, at least 8 hours long, during which a character sleeps for at least 6 hours and performs no more than 2 hours of light activity, such as reading, talking, eating, or standing watch. If the rest is interrupted by a period of strenuous activity—at least 1 hour of walking, fighting, casting spells, or similar adventuring activity—the characters must begin the rest again to gain any benefit from it. (Carter et al. 2018, 186.)

Molempien lepäämisen tapojen pääasiallinen hyöty on hahmojen elämäpisteiden takaisin saaminen. Pitkä lepo myös täydentää hahmon käytettävissä olevien loitsujen määrän. Näin lepäämisestä on siis tehty elintärkeä osa pelin ja sen fantasiamaailman kulkua. Huomattavaa on, että lepo hetket on tekstin kautta rajattu hyvin tarkasti niiden aktiivisuuden puutteen suhteen. Vaikka lyhyt lepo antaakin mahdollisuuden kevyeen aktiviteettiin, tekee pitkän levon nukkumisvaatimus siitä lähestulkoon kokonaan ”menetettyä aikaa”. Narratologisesti katsottuna voidaan sanoa, että pakolliset levot auttavat pelissä luotavan kertomuksen jännityksen vaihtelussa. Tämä vastaa Rimmon-Kenanin (1991, 58) osoittamaa käsitystä siitä, että aika on toistoa ja luonteeltaan kehämäistä. Taistelu, lepo hetket, seikkailu ja seikkailujen välinen aika ovat toistuvia elementtejä, jotka rakentavat *D&D*-narratiivin rytmiä. Laajemman tutkimuksen puitteissa olisi mielenkiintoista määrittää, minkä asteista toistuvuutta kampanjakirjoista löytyy verrattuna käytännön pelaamiseen, ja millaisia kerronnallisia ”kaavoja” näistä voi muodostaa. Huomattavaa on myös, että teksti tarjoaa pelaajalle vaihtoehtoja lepoajan aktiviteeteiksi: Etenkin syöminen, juominen ja puhuminen ovat sosiaalisia aktiviteetteja, joilla ohjataan hahmoja sosiaaliseen kanssakäymiseen toiminnan välissä.

### 3.4 Sosiaalinen kanssakäyminen

Sosiaalinen kanssakäyminen on tutkimusmatkailun jälkeen toinen pelin kolmesta päätukipilarista. Tällöin pelaajat ovat kanssakäymisessä ns. ei-pelattavien hahmojen kanssa (*nonplayer character*, NPC).<sup>28</sup> Tämä vaatii, että henkilö hahmot on määritelty täysvaltaisesti, jotta näiden reagoimista eri tilanteisiin kyetään kuvaamaan uskottavasti:

---

<sup>28</sup> Nimestä huolimatta nämä hahmot eivät ole vailla pelaajaa, vaan niiden pelaajana toimii pelinjohtaja.

When interacting with an NPC, pay close attention to the DM's portrayal of the NPC's mood, dialogue, and personality. You might be able to determine an NPC's personality traits, flaws, and bonds, then play on them to influence the NPC's attitude. (Carter et al. 2018, 186.)

Kuten edellisestä kuvauksesta huomaa, myös *D&D*:n ei-pelattavat henkilöihahmot on pelillistetty. Kun pelaajaa kehoitetaan selvittämään ei-pelattavien hahmojen ennalta määrättyjä, *Player's Handbook* -teoksesta tuttuja ominaisuuksia, voi tämä tuntua paradoksaaliselta maailman todellisuusillusion kannalta. Vastapainona on, että pelaajalle annetaan mahdollisuus ”voittaa” keskustelu hahmon kanssa oman päättelykykynsä perusteella. Hahmon vastaukset kuvastavat näiden suhtautumista pelaajahahmoon, jota mitataan tekstuaalisella akselilla: ystävällinen-välinpitämätön-vihamielinen (*friendly, indifferent, hostile*).

Roolipelaamisen lisäksi myös nopilla suoritettavat *Ability check* -heitot ovat osa pelimaailman sosiaalista kanssakäymistä. Useimmiten tätä käytetään, kun halutaan jollain tavalla vaikuttaa hahmon käytökseen, esimerkiksi suostuttelemalla tai uhkailemalla. Myös Markku Eskelinen (2002, 61) on huomauttanut, että käyttäjällä voi olla [pelien kaltaisissa] ergodisissa teksteissä mahdollista vaikuttaa tekstissä esiintyvien olioiden kehittymiseen. Kyseessä on siis jo ennestään tunnettu käytäntö, ja uskon, että *D&D* seuraa tältä osin sille asetettuja ennako-odotuksia. Todellisuusillusiosta huolimatta ei-pelaajahahmot ovat aina alisteisia pelaajahahmoille, sillä nämä ovat viime kädessä olemassa ainoastaan pelaajien viihdyttämistä varten. Jopa ajatus siitä, että ei-pelaajahahmot ovat itsenäisiä, omaa elämänsä eläviä henkilöitä, on olemassa tukeakseen tätä viihtyvyysefektiä. *Hoard of the Dragon Queen* -teoksessa ei-pelattavia hahmoja on käsitelty pitkälti siitä näkökulmasta, millaisessa roolissa nämä toimivat pelaajahahmojen suhteen. Esimerkiksi lohikäärmekultin johtopiiriin kuuluvan Talis the Whiten kerronnallinen teksti painottuu yhteenottoon pelaajahahmojen kanssa, jonka keskiössä on pelaajien mahdollisuus joko hyväksyä Talisin tarjoama sopimus tai kieltäytyä siitä. Muu teksti toimii näiden toimintamahdollisuuden kontekstina ja tukirakenteena. (Horner 2014, 68.) Vaikka aiemmin mainitsin ei-pelaajahahmojen olevan alisteisia pelaajahahmoille, voidaan Talisin kaltaisten, olemassa olevaan kampanjakirjallisuuteen pohjautuvien hahmojen tapauksessa huomata, että ne ovat alisteisia ennen kaikkea teoksen juonelle, ja sopivat täten hyvin yhteen Greimasin aktantti-käsityksen kanssa. Punday (2019, 46) on yhdistänyt ei-pelattavat hahmot Aarsethin intrikantti-käsitteeseen, jolloin ne edesauttavat peleissä tapahtuvaa kerrontaa ja mielenkiinnon herättämistä (*intrigue*). Tämä on nähtävissä myös Talis the Whiten tapaisissa, *D&D*:n kampanjakirjojen juoneen yhdistetyissä hahmoissa, joiden

kanssa vuorovaikuttaminen tarjoaa pelaajahahmoille houkuttimen tapaisen toiminnan mahdollisuuden, johon reagoiminen kuljettaa juonta eteenpäin.

Jos pelisessio ei kuitenkaan pohjaudu ennalta suunniteltuun juonirakenteeseen, kuten kampanjakirjaan, nousee dominantiksi kysymykseksi se, mitä ei-pelattava hahmo tarjoaa pelaajille? Tällaisella hahmolla on enemmän liikkumavaraa siinä, kuinka paljon pelaajat voivat tähän vaikuttaa. Padget-Gettys (2020, 40) onkin huomauttanut, että roolipelien luonne jaettuna ja improvisoituna genrenä tarkoittaa, että keskustelujen symbolinen merkitys on heikompi, sillä keskustelua ja tätä ympäröivää tilaa on vaikea ennustaa, mikä vaikeuttaa näiden välisen poeettisen yhteyden muodostamista. Nähdäkseni tämä vaikeutuu sitä mukaan, mitä kauemmas pelisessio siirtyy etukäteen suunnitellusta, kampanjakirjan tapaisesta kertomuksesta.

Filiciak on pohtinut MMORPG-pelien pelaajien ja näiden edustamien hahmojen (avatarien) yhteyttä sanomalla, ettei näiden kahden totaalinen yhdistyminen ole mahdollista:

”Esimerkiksi, kun puhun jonkun kanssa Norrathissa, kukaan ei ajattele minun olevan oikea puolihaltija”.<sup>29</sup> Filiciak niin ikään huomauttaa digitaalisen käyttöliittymän vaikeuttavan tahdonvastaisten ja nonverbaalisten viestien lukemista. (Filiciak 2003, 92.) *D&D:n* tapauksessa tilanne on hiukan toisenlainen, sillä simuloidusta pelimaailmasta huolimatta osanottajat ovat vuorovaikutuksissa kasvoittain toisten ihmisten kanssa: pelaajien tai pelinjohtajan. Parhaimmillaan tilanne voi muistuttaa improvisaatioteatteria, jossa liikutaan hyvin intiimillä tasolla.<sup>30</sup> Toisena vertauskohtana voi nostaa esille Augusto Boalin sorrettujen teatterin, joka yhdistää teatterin pelien kanssa (Frasca 2003, 228). Myös Eskelinen on sanonut kybertekstien MUD ja MOO -ympäristöissä tapahtuvan roolipelaamisen kulkevan performanssin ja pelaamisen, sekä näyttelijän ja pelaajan rajapinnassa. Käsitystä, joka pelkistää tilanteen lukijan ohjaamiksi kertojiksi ja henkilöhahmoiksi, Eskelinen kutsuu ”kerronnalliseksi kolonialismiksi”, mikä tuo hyvin esille roolipelien mahdollisuuden tarjota uniikkeja kokemuksia perinteisen narratologian ulkopuolella. (Eskelinen 2002, 70.)

Esimerkiksi Stephanie Sullivan on kuvannut, kuinka pelaaja joutuu hahmon toimintaa esittäessään ajattelemaan sitä sekä hahmon omasta näkökulmasta että peliin osallistujan kannalta. Voi esimerkiksi olla, että hahmolle uskollinen käytös vahingoittaisi pelitilanteen ja laajemman narratiivin mielekkyyttä. (Sullivan 2010, 58–60.) Tällaisissa tilanteissa *D&D:n*

---

<sup>29</sup> For example, when I chat with someone in Norrath, no one thinks that I’m really a half-elf.

<sup>30</sup> Ks. Critical Role: [www.youtube.com/c/criticalrole](http://www.youtube.com/c/criticalrole), yksittäisesimerkkinä [www.youtube.com/watch?v=N0\\_Z\\_qHzS\\_g](http://www.youtube.com/watch?v=N0_Z_qHzS_g)

”pelillisyyden” voidaan sanoa nousevan henkilöhahmojen johdonmukaisuutta korkeampaan asemaan, mikä tarjoaa oivan vastakohtan Eskelisen kuvaamalle kerronnalliselle kolonialismille.

Voidaan spekuloida, että pöytäroolipelit kykenevät simuloimaan hahmojen välistä vuorovaikutusta uskottavammin kuin digitaaliset pelit. Filiciak arvioi tämänkaltaisen ”keinotekoisien ja todellisen” välisen rajan sumentuvan digitaalisissa ympäristöissä, jähka keinotekoiset simulaatiot ovat lähestulkoon täydellisiä, ja että tämä koskisi nimenomaan ihmisten välistä kanssakäymistä (Filiciak 2003, 98). Onkin mielenkiintoista pohtia, kuinka ”todellista” pöytäroolipeleissä tapahtuva kahden ihmisen välinen kanssakäyminen on, vaikka nämä esittäisivätkin fiktiivisiä hahmoja. Jos vastapelaaja onnistuu aidosti esittämään hahmonsä tunteita ja persoonaa, kuinka paljon tilannetta ympäröivä fiktiivinen konteksti merkitsee todellisuudentunnon kannalta? Ainakin Padget-Gettys (2020, 78) pitää pelaajien esittämiä pöytäroolipelien hahmoja ”käytännössä samana kuin edessäsi istuva henkilö”.<sup>31</sup> Voisiko esimerkiksi graafisesti täydellisen realistinen digitaalinen keskustelutilanne olla tätä ”oikeampi”, vaikka pelaaja on tällöinkin tietoinen tilanteen fiktiivisuudesta? Myös Zach Waggoner on havainnollistanut, että pelien hahmot voivat usein tuntua aivan yhtä oikeilta kuin pelaajien ei-virtuaaliset identiteetit (Bowman & Schrier 2018, 396). Tämän perusteella voimmekin kysyä, ovatko näiden ”oikeiden” identiteettien kokemat tapahtumat myös oikeita, kokonaisuudessaan tai kenties jollakin asteella? Esimerkiksi Sidhun ja Carterin (2021, 1051) mukaan pelaajat voivat kokea pelitilanteessa tapahtuvan hahmon kuoleman kautta ”aitoa surua ja tosielämän kuoleman uudelleentutkiskelua”.<sup>32</sup> Pelaajahahmon kuolema onkin kokemukseni mukaan yksi yleisimmistä esiin nousevista esimerkeistä, kun puhutaan roolipelien mahdollisuudesta vaikuttaa osanottajiinsa henkiselä tasolla.

Kuitenkin *D&D:n* tapauksessa viimeistään aiemmin mainitut *Ability check* -nopanheitot ja muut sosiaaliseen vuorokäyntiin liittyvät mekaaniset elementit tekevät selväksi, ettei täysin ”aitojen” hahmojen luominen ole *D&D:n* kannalta tarkoituksenmukaista, vaikka sellainen kokemus saattaakin syntyä. Tässäkin tapauksessa pelin toiminnallisuus vaatii omat uhrauksensa. Vastaus siihen, kuinka ”todellista” hahmojen kohtaaminen voi *D&D:n* kontekstissa olla, vaatisi kuitenkin oman tutkielmansa. Tämän tutkielman puitteissa hahmoja voisi kuitenkin ajatella palapeleinä, jotka koostuvat sekä pelillisistä että kerronnallisista

---

<sup>31</sup>[...] practically the person in front of you. (Suomennos oma.)

<sup>32</sup> [...] genuine grief and reflection on real-life deaths [...] (Suomennos oma.)

osista, jotka taasen heräävät kirjallisuuden ja jopa draaman kontekstissa uniikilla tavalla henkiin ihmisten välisissä pelitilanteissa.

### 3.5 Taistelemine

*D&D*-maailmassa taistelemine käsitellään *Player's Handbook* -teoksen sivuilla 189–198.

Taistelemine on pelin mekaanisesti monimuotoisin ja säännöiltään runsain osa-alue, joten kyseinen kappale koostuu pääosin ohjeistavasta tekstistä. Kun tietää *D&D*:n kehittyneen alun perin sodankäyntiä simuloivista miniatyyripeleistä (Cover 2005, 5–6), ei tämä taistelusääntöjen runsas painottaminen ole yllättävää. Käytännön taistelut vaihtelevat merkittävästi yksittäisen tilanteen ja niihin osallistuvien hahmojen; näiden kykyjen ja hahmoluokan mukaan, ja monia taisteluun liittyviä elementtejä (kesto, loitsut, erikoiskyvyt) on käsitelty tämän tutkielman muissa osissa. Tästä syystä en lähde analysoimaan käytännön taistelutilannetta yksityiskohtaisesti. Taistelun pääsäännöt voisi kuitenkin tiivistää oheisella tavalla:

1. Taistelun osallistujat toimivat vuoroittain, joiden järjestys päätetään näiden vikkelyyden (*Dexterity*) ja d20-nopanheiton perusteella. Jokainen vuoro edustaa pelimaailmassa kuuden sekunnin ajanjaksoa. Mikäli yksi osapuoli onnistuu yllättämään toisen, nämä aloittavat taistelun automaattisesti ensimmäisenä, *yllätysvuorollaan*.
2. Hahmot voivat liikkua vuorollaan hahmonsa *nopeuden* määrittämän etäisyyden ja suorittaa yhden *toiminnan* (*action*). Lisäksi hahmoilla voi olla mahdollisuus yhteen *ylimääräiseen toimintaan* (*bonus action*).
3. Hahmojen mahdollisia toimintoja ovat esimerkiksi hyökkääminen, loitsiminen, syöksähtäminen, väistäminen, auttaminen, piiloutuminen ja esineen käyttäminen.
4. Hyökätessä hahmo määrittää d20-nopanheitolla ja tähän yhdistetyllä lisällä sen, osuuko hyökkäys vai ei. Tätä summaa verrataan kohdehahmon *Armor Class* -pistemäärään. Mikäli hyökkääjän saama kokonaissumma on vähintään yhtä suuri kuin kohteen *Armor Class*, hyökkäys osuu. Tämän jälkeen määritetään hyökkäyksensä ominaisuuksien mukaan sen aiheuttaman vahingon, usein niin ikään nopanheittojen ja lisien kautta. Tämä kokonaispistemäärä vähennetään kohteen elämäpisteistä (*hit points*).

5. Kun hahmon elämäpisteet tippuvat nolnaan, tämä menee tajuttomaksi ja joutuu heittämään d20-noppaa taistellakseen hengissä pysymisestä (*death saving throw*). Kolme 10 silmäluvun alittavaa heittoa merkitsee kuolemaa, ja kolme 10 silmäluvun ylittämää heittoa stabiloi hahmon. Silmäluvun 1 antama noppa lasketaan kahdeksi epäonnistumiseksi ja 20 kahdeksi onnistumiseksi.

Myös toinen hahmo voi stabiloida kuolevan hahmon loitsun tai muun parantavan toiminnan avulla. Mikäli hahmo tippuu alle nollan elämäpisteen ja jäljelle jäävän vahingon määrä ylittää tämän kokonaiselämäpisteet, hahmo kuolee automaattisesti. Hahmon voi myös lyödä tajuttomaksi, jolloin tämän tila on automaattisesti stabiili.

6. Taistelu päättyy, kun toinen osapuoli pakenee, antautuu, on kokonaan peitottu tai muuten kykenemätön jatkamaan taistelua.

(Carter et al. 2018, 189–198.)

Siirryn seuraavaksi analysoimaan D&D:n taistelun merkitystä fantasiamaailman kokemuksen kannalta. Käytän analyysini apuna semioottista teoriaa ja pelitutkimusta.

Heti alkuun on mainittava olevan huomattavaa, ettei D&D pelillistä mitään sen maailman vuorovaikutuksista samalla asteella kuin taistelua. Staffan Björk ja José P. Zagal (2018, 323) ovat sanoneet, että pelinsuunnittelijoiden perimmäinen tarkoitus on rohkaista tietynlaista pelaamista, joten taistelun vahvan pelillistämisen voidaan nähdä painottavan sen arvoa ja tärkeyttä. Taistelutilanteen vuoropohjaisuus ja uniikki ajallinen esitystapa erottavat sen selvästi omaksi instanssiksi teoksen tarjoamassa pelimaailmassa. Tämä itsessään antaa taistelulle merkityssuhteita, joita ei synny muissa vuorovaikutustilanteissa. Taistelu on selkeästi rajattu ja täten pelaajien toimintaa ohjaava järjestelmä. Hahmot joko ovat taistelussa tai ei, ja taistelu päättyy, kun toinen osapuoli on kokonaan peitottu. Koska roolipelin säännöt usein ohjaavat pelaajia siinä, miten peliä tulisi lähestyä (Björk & Zagal 2018, 325), D&D:n tarkoin rajatun taistelutilanteen voidaan nähdä vapauttaa hahmot väkivallan kyseenalaistamisesta; taistelun alkaminen siirtää nämä ikään kuin erilliseen pienoismaailmaan, joka oikeuttaa väkivallan käytön. Bowman ja Schrier ovat kuvanneet peliin osallistumista ”taianomaiseen piiriin” astumiseksi, joka sisältää oman sosiaalisen sopimuksensa, jonka turvassa pelaaja voi esittää vaihtoehtoisia versioita itsestään (Bowman & Schrier 2018, 400). Säännöiltään selvästi erillistä taistelutilannetta voisi täten ajatella omana pelinään pelin sisällä, joka vapauttaa hahmot fantasiamaailmassa muuten hallitsevista

sosiaalisista ja moraalisisista säännöistä. Hahmoilla on toki mahdollisuus yrittää ratkaista tilanne väkivallattomasti, esimerkiksi yrittämällä suostutella vastustajaa omalla vuorollaan, mutta tällaisen toiminnan osuus kokonaisjärjestelmässä on vaatimaton. Evan Torner onkin huomauttanut, etteivät *D&D*:n säännöt erikseen luettele dramaattisia tai narratiivisia syitä taistelun lopettamiselle: ”Taistelu jatkuu, ja se loppuu vasta kun osapuolten kyky jatkaa mekaanista sitoutumistaan on saavuttanut loppunsa”.<sup>33</sup> Torner myös huomauttaa, ettei hahmoilla ole mahdollisuutta sissitaisteluun tai muuhun vaihtoehtoiseen taisteluun, ainoana mahdollisuutenaan osumapisteitä karsiva ”kärhämä”. (Torner 2015, 165.) Taistelun säännöt määrittävätkin *D&D*-maailman konflikteja vahvasti, ja niitä vastaan väkisin rimpuilevat pelaajat nakertavat helposti oman ja muiden osanottajien pelikokemuksen laatua.

Suorasukaisesti voidaan sanoa, että väkivalta on taistelutilanteessa yksinkertaisesti hauskempi toiminnan muoto, sillä *D&D* tarjoaa runsaasti erilaisia työkaluja sen tuottamiseen. Myös Björk & Zagal (2018, 326) painottavat, että pelaajien kiinnostusta diplomatiasta ja neuvottelua kohtaan voidaan tukea tarjoamalla näille yksityiskohtaiset säännöt. *Player’s Handbook* tarjoaa maailmalle perusolettaman, jonka mukaan hahmot tulevat käyttämään merkittävän osan ajastaan taistelemiseen. Tämä perusolettama puolestaan ohjaa niin pelaajien kuin pelinjohtajankin käytöstä itse käytännön pelitilanteessa. Nathan Shank onkin vetänyt yhteyden yhteiskunnan lakien ja pelien sääntöjen välillä: lakien suhde väkivaltaan on sama kuin sääntöjen suhde peleihin; ne luovat rakenteita sille, mitä on sallittua tehdä (Shank 2015, 190). Myös Tramell on todennut, että hahmojen arvo on usein sidoksissa niiden menestykseen taistelukentillä, mikä yhdistää pelikokemuksen intiimisti sodankäyntiin (Tramell 2016). Tästä näkökulmasta *D&D*:n väkivaltaa määrittävät säännöt voidaankin nähdä myös sen sallijoina; taisteluiden säännöt tarjoavat pelaajille jännitystä ja onnistumisen aiheuttamaa tyydytystä, josta nämä jälkikäteen palkitaan omaisuuden ja kokemuspisteiden kautta.

Mendlesohn on huomauttanut portaalifantasiaan viitaten, että näiden toiminnan tarkoituksena on emotionaalisen painoarvon tuominen, mikä johtaa ”urhoolliseen” taisteluun. Tämä toteutetaan siirtymällä ulkopuolisesta kaikkitietävästä kerronnasta hahmon sisäiseen diskurssiin. Vastakohdaksi Mendlesohn nostaa esimerkiksi Conan Barbaari -sarjan ”villin” taistelun. (Mendlesohn 2008, 12.) *D&D*:n taisteluissa on nähtävissä viitteitä tästä kerrontaperinteestä esimerkiksi siten, kuinka taistelemisen nähdään luonnollisena osana

---

<sup>33</sup> Combat *will* proceed, and it *will* only end given a specific end-state involving the abilities of parties to continue to mechanically engage. (Suomennos oma.)

pelimaailman narratiivia, ilman sen suurempaa kyseenalaistamista. Kuten Mendlesohn (2008, 12–13) sanoo, portaalifantasia voi sisältää vain yhden ymmärryksen maailmasta: sen, joka oikeuttaa [protagonistin] tehtävän. Kuitenkin juuri tämä luonnollistaminen siirtää nähdäkseni taistelun lähemmäs Mendlesohnin kuvaamaa ”villää” taistelua. Taistelemisesta muodostuu niin arkinen ja toistuva osa *D&D*:n narratiivia, että sen universaali kehystämisen urhoolliseksi toiminnaksi vaikeutuu. Myös narratiivin luonne pelinä tarkoittaa sitä, että taisteluissa korostuvat säännöt ja ennen kaikkea hahmojen toiminta, vastakohtana Mendlesohnin (2008, 12) esittämälle sisäisen diskurssin kautta kuvaamiselle. Myös Torner on argumentoinut, että vaikka roolipelien taistelujärjestelmät tähtäävät jännityksen ja kiihtymyksen luomiseen, tulee taisteluista helposti toistuvia, merkityksettömiä ja paikoitellen epäinhimillisiä (Torner 2015, 162). On ylitsepääsemätön seikka, että vaikka *D&D*:n taisteluita voidaan esittää ja koristaa kerronnallisilla keinoilla, pelkistyvät ne aina sen sääntöihin, ja hahmot ryppäiksi numeroarvoiksi, joita tulee joko suojella tai leikata. Tällainen reduktionismi nähdään usein pelisuunnittelun välttämättömänä pahana (Tramell 2016). Tämä ei mielestäni kuitenkaan tarkoita, että *D&D*:n taistelutilanteet olisivat vailla merkityksiä. Vaikka taistelun käytännön toiminta pelkistyykin helposti, sen taustalla voi vaikuttaa syvempiä ulottuvuuksia. Hahmot taistelevat aina henkensä uhalla, ja taistelutilannetta ympäröivä narratiivi voi luoda vahvoja motivaatioita ja seurauksia taistelulle. Yhdyn kuitenkin Tornerin kanssa siinä suhteessa, että koska taistelemisen on osa *D&D*:n ydintä, tekee sen silkka määrä ja toistuvuus jatkuvan merkittävyyden ylläpidosta haasteellista. Myös *D&D*:n luonne todenmukaisena maailmana tarkoittaa sitä, ettei taistelun mahdollisuutta voi rajoittaa vain tilanteisiin, jossa sitä kyetään tukemaan narratiivisesti.

*D&D*-maailmassa taistelu nojaa vahvasti tekstin semioottisiin käsitteisiin. Tosielämän kaltainen taistelutilanne on, ymmärrettävästi, yksinkertaistettu erilaisten käsitteiden representaatioiksi. Näitä ovat esimerkiksi *attack roll*, *damage roll*, *Armor Class*, *hit points* ja *death saving throw*. Mikäli näitä käsitteitä tarkastellaan semiotiikan tavoin merkitsijöinä ja merkittyinä, huomataan niiden edustavan varsin abstrakteja käsitteitä. Esimerkiksi *attack roll* kuvastaa hyökkäyksen onnistumista, joka voi perustua esimerkiksi hyökkäyksen nopeuteen tai tähtäykseen. Käsite on kuitenkin vahvasti yhteydessä *Armor Class* -käsitteeseen, sillä ne toimivat lähestulkoon aina yhdessä. Onnistunut *attack roll* vaatii vertailukohdakseen aina korkeintaan samansuuruisen *Armor Class* -pistemäärän. Tämä toiminnallinen tai mekaaninen funktio on kuitenkin myös yhteydessä kerronnalliseen kontekstiin, joka syntyy hahmon muista ominaisuuksista; näiden hahmoluokasta, varusteista ja hyökkäyksen tyypistä.



Jousimiehen onnistunut *attack roll* vahvasti haarniskoitunutta vastustajaa vastaan saatetaan esimerkiksi kerronnallisesti tekstualisoida sanomalla, että nuoli löytää aukon vastustajan haarniskasta. Epäonnistunut hyökkäys hahmoa vastaan, joka johtaa *Armor Class* -arvonsa hahmon vikkelyydestä, voidaan puolestaan kerronnallistaa niin, että hahmo onnistuu väistämään ammutun nuolen. Tässä tapauksessa *attack roll*, *damage roll* ja *Armor Class* on vaikea yhdistää yksittäisinä merkitsijöinä mihinkään tosimaailman merkittyyne. Tosimaailman taistelutilanteissa tällaisia staattisia arvoja ei yksinkertaisesti ole olemassa. Vasta kun ne asetetaan suhteeseen toistensa kanssa, voidaan ymmärtää niiden muodostavien kokonaissuhteiden representoivan yksittäisiä, tilannekohtaisia hyökkäysinstansseja.

*Hit points* ja *death saving throw* ovat representaavisina käsitteinä huomattavasti itsenäisempiä, mutta samalla tavoin vaikeita määrittää. *Hit points* -pisteille on vaikea löytää tosielämän vastinetta, johon se viittaisi. ”Yleiskunnon” kaltainen käsite ei toimi taistelutilanteessa, jossa yksittäinen osuma oikeaan paikkaan voi johtaa kuolemaan. *Player’s Handbook* määrittää elämäpisteet ”fyysisen ja henkisen kestävyuden, elämänhalun ja onnen yhdistelmäksi” (Carter et al. 2018, 196).<sup>34</sup> Vaihtoehtoisen käsitteen tarjoaa esimerkiksi suomalainen Praedor-roolipeli, jossa on mahdollista aiheuttaa eriasteisia haavoja vastustajan ruumiin eri osiin (Hiltunen & Vuorela 2020, 98–101). Tähän verrattuna elämäpisteet ovat varsin pitkälle yksinkertaistettu ja hankalasti konkretisoitava käsite.

*Death saving throw* -käsitettä ei ole määritetty *Player’s Handbook* -teoksessa muuten, kuin että hahmon kuvataan joko valuvan kohti kuolemaa tai pitävän elämästä kiinni, ja olevan ”kohtalon käsissä” (Carter et al. 2018, 197). Yksinkertaisimmillaan tämän voidaan nähdä representoivan hahmon henkistä tai fyysistä selviytymistäistelua. Näen kuitenkin, että käsitteen primäärinen tarkoitus on pelaajan huomioonottaminen: se antaa mahdollisuuden välttää kuoleman myös silloin, kun pelaaja on jo ”hävinnyt” taistelun. Taistelujen riski minimoituu, mikä tekee niistä houkuttelevimpia ja hyväksyttävämmän osan hahmojen ”normaalia” elämää.

Näiden käsitteiden taustalla voidaan nähdä olevan jo tämän tutkielman alussa mainittu periaate pelin Viidennen laitoksen suunnittelufilosofiasta ”tarinageneraattorina”. En näe, että elämäpisteiden voitaisiin nähdä merkitsijänä viittaavan mihinkään yksittäiseen merkittyyne, vaan niiden kerronnallinen representaatio on pelitilanteessa pitkälti osanottajien vastuulla.

---

<sup>34</sup>[...] a combination of physical and mental durability, the will to live, and luck.

Elämäpisteiden hupeneminen voi edustaa vaikkapa verenhukkaa tai yksinkertaisesti hahmon uupumista, jonka lopulla nämä eivät enää kykene välttämään kohtalokasta iskuja. Evan Torner on kutsunut taistelussa tapahtuvaa osumien ja hutien sarjaa ”rituaaliseksi fiktionaaliseksi työksi”,<sup>35</sup> jolla ei ole narratiivista tai emotionaalista panosta, vaan jossa vastustajien numeroilla representoitu kehollinen integriteetti seisoo pelaajahahmojen kehityksen tiellä (Torner 2015, 161). Tämä kuvaus on osuva, sillä pelaajien työ (taistelemine) johtaa suoraan näiden palkitsemiseen hahmon kehittymisen, rahan tai kerronnallisten seuraamusten kautta. Torner myös huomauttaa, että useat roolipelien taistelujärjestelmistä painottavat Roger Cailloisin sääntöpainotteista *ludus*-pelimuotoa (urheilu) improvisaationaalisen *paidia*-pelimuodon sijaan, joka antaisi mahdollisuuden ”uhkailun, haavoittamisen ja tappamisen prosessin tutkiskeluun”.<sup>36</sup> Taistelussa tapahtuvaa ”kohtalon pyörän armotonta kääntämistä”<sup>37</sup> ei myös voi pysäyttää; jokaisen pelaajan vastuulla on lyöminen ja huitominen, ei itsensä tutkiskelu tai suhde laajempaan kosmokseen. (Torner 2015, 167–168.) On helppoa nähdä, kuinka yksittäisen hahmon agentuuri hukkuu taistelun lomassa joko sääntöihin tai ryhmäpaineeseen alistumiseen. Hahmon muut ominaisuudet haipuvat, kun elämäpisteiden suojeleminen ja toisaalta niiden huventaminen korostuvat. Myös Torner (2015, 168) on alleviivannut, kuinka roolipelien taistelutilanteet pelkistävät ennakoitavuuden nimessä hahmojen kehot osumiskynnyksiksi ja numeerisiksi arvoiksi. Taistelutilanteessa hahmot ovat kenties kauimpana perinteisen kirjallisuuden ”pyöreästä” henkilöhahmosta ja lähimpänä ”puhdasta” pelihahmoa, kun näiden toiminta pelkistyy taistelua tukeviin, sääntöjen määrittämiin toimintoihin. Myös Punday (2019, 98) on painottanut pelihahmojen toteuttavan sekä tarinallisia että pelillisiä (*ludic*) toimintoja, ja taistelutilanteessa *D&D*-hahmojen voidaan sanoa painottavan pelillistä puoltaan. Espen Aarsethin (1997, 1) termistöä lainaten voisimme sanoa hahmojen olevan taistelutilanteessa pääasiassa *ergodisia* hahmoja; ne toimivat pelaajan työn välineinä, jonka loppuun saattaminen on tekstissä (tai pelissä) etenemisen vaatimus.

---

<sup>35</sup> Vrt. Padget-Gettys (2020, 73), joka niin ikään pitää taistelua pelaajien työnä, mutta korostaa niissä käytetyn sattuman luomaa realismia ja draaman mahdollisuutta.

<sup>36</sup> [...] to emotionally explore the process of threatening, wounding, and killing.

<sup>37</sup> [...] relentless turns at the wheel of fate [...]

## 4 LOHIKÄÄRMEKUNINGATTAREN AARRE – PÖYTÄROOLIPELI JUONELLISENA KERTOMUKSENA

### 4.1 Pelinarratiivin pulmallinen luonne

Tutkin tässä luvussa *D&D*-kirjallisuuden tarinallisuutta ja juonellista rakennetta käyttäen esimerkkitieteoksenani *Hoard of the Dragon Queen* -kampanjakirjaa. Teos on siinä mielessä oivallinen tähän tehtävään, että se kuuluu pelisarjan Viidennen laitoksen virallisiin kampanjakirjoihin ja se julkaistiin samana vuonna opaskirjojen kanssa. Teoksen voidaan siis katsoa olevan tarkoituspäitään samankaltainen opaskirjojen esittämän *D&D*-fantasiamaailman kanssa. Kuten aiemmin tässä tutkielmassa on tullut ilmi, Viidennen laitoksen uusimmat kirjajulkaisut ovat sittemmin kehittyneet kohti uudenlaista suuntaa, esimerkiksi lajirepresentaation osalta.

Tästäkin huolimatta *Hoard of the Dragon Queen* -teoksen pohjalta olisi mahdotonta vetää johtopäätöksiä kaikista *D&D*-fantasiamaailmaan sijoittuvista tarinoista. Tällainen lähestymistapa vaatisi oman, useamman kampanjakirjan yhteen kokoavan tutkielmansa. Tästä syystä tämä luku tulee tarkastelemaan *D&D*-tarinoiden juonellisuutta yleisellä tasolla, käyttäen *Hoard of the Dragon Queen* -teosta esimerkkipätkänä siinä ymmärryksessä, etteivät siitä tehdyt havainnot välttämättä päde kaikkiin *D&D*-tarinoihin. Myös *Dungeon Master's Guide* toimii tässäkin luvussa tärkeänä taustalähteenä.

Tarkastellessamme *D&D*-kirjallisuuden tarinallisuutta joudumme ottamaan kantaa kiistanalaiseen kysymykseen siitä, ovatko pelit tarinoita vai eivät. Esimerkiksi Aarseth (2004, 362) ja Eskelinen (2002, 90) ovat kieltäneet pelien luonteen interaktiivisina kertomuksina jyrkästi. Ymmärrän ja samaistun näiden kantaan, joka pyrkii välttämään pelien ”pelkistämisen” muiden, vanhempien medioiden lukutavalle. Samalla en kuitenkaan henkilökohtaisesti, pelialalla työskennelleenä käsikirjoittajana, kykene kieltämään pelien tarjoamia tarinallisia mahdollisuuksia. En silti koe olevani ristiriidassa Aarsethin ja Eskelisen kanssa, sillä nämä argumentoivat ennen kaikkea, etteivät pelit *ole* kertomuksia. Omalta osaltani voin sen sijaan sanoa, että ne voivat silti *sisältää* kertomuksen. Myös Jennifer Cover on osallistunut tähän keskusteluun ja huomioinut vaikeuden erottaa pelien kertomusmaailma niiden tarinan ulkoisesta pelimaailmasta. Hän puoltaa mahdollisuutta sijoittaa pelit sekä narratiivisen että tilallisen estetiikan piiriin, ja korostaa roolipelien yhteyttä kirjalliseen traditioon, jonka myötä ne ”ilmentävät narratiivista rakennetta monia muita pelejä

korkeammalla tasolla”.<sup>38</sup> (Cover 2005, 18.) Olen pitkälti samoilla linjoilla Coverin kanssa. Kuten tässä tutkielmassa on jo tullut ilmi, *D&D*:llä on vahvat yhteydet fantasiakirjallisuuden perinteisiin, jonka lisäksi roolipelaamisen luonne dialogina sääntöjen, pelinjohtajan ja pelaajien välillä luo joustavuutta, johon esimerkiksi tietokonepohjaiset pelit eivät kykene. Lisäksi tämän luvun aikana tarkoitukseni on tehdä selväksi, että roolipelien kampanjakirjoja voi tarkastella juurikin kertomuksen näkökulmasta.<sup>39</sup> Cover on myös käsitellyt pelitilanteen narratiivisuutta tarkemmin, jakaen sen Marie-Laure Ryanin mahdollisten maailmojen teoriaan ja Jenny Cook-Gumperzin tutkimukseen pohjautuen eriasteisiin tasoihin (Cover 2005, 40–41). Koska tarkoitukseni on pitää tämän tutkielman pääpaino *D&D*:n kirjallisessa luonteessa, en paneudu tähän pelin sosiaaliseen tilanteeseen keskittyvään jakoon tarkemmin, mutta halusin silti mainita sen mahdollisena työkaluna tulevaa tutkimusta varten. Kirjallisuustieteen näkökulmasta voidaan kuitenkin sanoa, että Ryanin (1991, 87) esittämä draaman viestintätilanteen rakenne vastaa omaa roolipelinäkemystäni parhaiten. Tässä draamakäsikirjoituksen [tai roolipelikampanjakirjan] teksti voidaan nähdä samanaikaisesti sekä 1) kertomakirjallisuuden tavoin viestinä tekijältä lukijalle 2) teatterin tavoin viestinä tekijältä ohjaajalle ja näyttelijöille, jotka välittävät sen edelleen yleisölle. Roolipelien kampanjakirjoissa näyttelijöiden roolia ajavat pelinjohtaja ja yleisön roolia pelaajat. Erona teatteriperinteeseen on se, että pelaajat toimivat yleisön lisäksi myös alkuperäisen ”käsikirjoituksen” ulkopuolisina näyttelijöinä, joihin pelinjohtaja ja kampanjakirja (erilaisten vaihtoehtoisten ja valinnaisten tapahtumien avulla) reagoivat.

Tämä asetelma pohjautuu pelien perusluonteeseen interaktiivisena mediana, joka luovuttaa merkittävän osan tekijyydestä pelaajalle. Pelien skaala on niin laaja, ettei sen tarinallisuudesta voi antaa kaiken kattavaa kannanottoa. Akselin yhdestä päästä löydämme *Tetriksen* kaltaiset, toimintaa painottavat ja tarinaa vailla olevat pelit, toisesta taasen tarinaansa vahvasti nojaavat pelit kuten *Gone Home*, *Life is Strange*, *Silent Hill 2* ja *Metal Gear: Solid*. Ja koska pelit ovat sekä mediatuotteita että työkaluja, voimme erottaa niistä 1) pelaajien toiminnallaan luoman tarinan ja 2) pelintekijöiden etukäteen peliin luoman tarinan. Vaikka siis olen Aarsethin ja Eskelisen kanssa samaa mieltä siitä, ettei kerronnallisuus tulisi olla ainoa linssi, jonka kautta tarkastelemme pelejä, ei sen relevanttiutta voi mielestäni sulkea pois. Kuten Torbel Grodal on sanonut, tarinat ja pelit ovat prototyyppejä kategorioita, jotka vuotavat toisiinsa ja joilla on

---

<sup>38</sup> [...] exhibit a narrative structure to a higher degree than many other games. (Suomennos oma.)

<sup>39</sup> Vrt. Padget-Gettys 2020, 196, joka korostaa kampanjakirjoja kertomuksen suunnitelmana, joka täytetään pelatessa.

tapauskohtaisesti vahvempi tai heikompi yhteys toistensa välillä. Pelien erona kirjojen tapaisiin tekstuaalisiin tarinoihin voidaan kuitenkin pitää sitä, että niissä pelaajan tulee aktiivisesti kehittää pelin tarinaa. Tätä kehittämistä voidaan kuvailla myös ”interaktiivisuudeksi”. (Grodal 2003, 141–142.) Kirjallisuustieteen näkökulmasta on mainittava myös Aarsethin (1997, 112–114) käsitteet *intrigue*, *intrigant* ja *intriguee*, jolla viitataan kyberteksteissä tapahtuvaan mielenkiinnon herättämiseen, näiden herättäjään ja herättämisen kohteeseen. Vaikka Aarseth esittää nämä vaihtoehtoinen perinteiselle kertomukselle, kertojalle ja kertomuksen kohteelle, yhdyn Pundayn (2019, 37, 50) näkemykseen, jossa molemmat nämä käsiteryhmät toimivat rinnakkain digitaalisissa teksteissä, ja intrikantin tehtävänä on asettaa lukija asemaan, jossa tämä voi toimia. Sama asetelma on nähdäkseni läsnä myös *D&D:n* kampanjakirjoissa. Ne ylläpitävät vaikeaa tasapainottelua, johon kuuluvat sekä tekijälähtöisen kertomuksen että pelaajien toimintamahdollisuuksien ylläpito.

*D&D*-kampanjakirjallisuuden tapauksessa sen kerronnan ja pelattavuuden voidaan katsoa yhdistyvän kaikkein selkeimmin teosten *valinnoissa* ja *vaihtoehtoisissa tapahtumissa*. *Hoard of the Dragon Queen* esittää teoksen tapahtumat paitsi lineaarisena kertomuksena, myös sen sisäisenä joukkona vaihtoehtoisia tapahtumia, joiden toteutuminen on riippuvainen pelaajien valinnoista ja suoriutumisesta. Usein nämä vaihtoehtoiset tapahtumat kuitenkin ohjaavat pelaajat aina yhteen tai muutamaaan mahdolliseen lopputulokseen. Henkilökohtaisesta kokemuksesta voin sanoa, että tämä on pelikäsikirjoittajien usein käyttämä ”silmänkääntötempu”. Äärettömiä lopputuloksia tärkeämpää on, että pelaaja *tuntee* ajautuneensa oman toimintansa kautta pelin antamaan lopputulokseen. Aarseth puhuu tällaista ”pelikertomuksen” käsitettä vastaan varsin vahvasti, kutsuen niitä ”näennäispeleiksi” ja sanomalla, ettei pelaaja tee valintaa, vaan löytää ainoan sallitun reitin (Aarseth 2004, 366). Tässä kohtaa oma kantani eroaa Aarsethin näkemyksestä, sillä se asettaa arvoa ainoastaan tapahtumaketjun lopputulokselle, eikä itse kokemuksele. Tunne siitä, että pelaaja on päätenyt lopputulokseen oman toimintansa kautta, voi jo itsessään elävöittää kerronnallista kokemusta riippumatta siitä, oliko se totta vai ei. Esimerkiksi Sidhun ja Carterin (2021, 1056) mukaan pelin kuolemankokemukset saavat sitä rikkaampia merkityksiä, mitä enemmän hallintaa, agentuuria ja harkintavaltaa pelaajilla ja pelinjohtajilla on valintojensa suhteen. Mielestäni näissä tilanteissa jo valinnan illuusio riittää luomaan merkityksiä, riippumatta siitä, mitä ”verhon takana” todella tapahtui.

Näen, että roolipelikirjallisuuden narratiivia voi tarkastella kaikkein parhaiten ottamalla vaikutteita sekä pelien että kybertekstien tutkimuksesta, sillä roolipelikirjallisuuden voi nähdä näiden kahden välimuotona: toisaalta ne rakentavat pelien tapaan simuloituja ja toimintaa säännöillään nojaavia ympäristöjä, toisaalta niiden tulkinta tapahtuu graafisen esityksen sijaan kirjoitetun tekstin avulla. Käsitteiden välillä on myös historiallinen yhteys: pöytäroolipelit innoittivat MUDien (*Multi-User Dungeons*) kaltaisia kybertekstejä (Aarseth 1997, 98, 149), jotka puolestaan kehittyivät *Everquest* ja *World of Warcraft* -pelien kaltaisiksi, niin ikään pöytäroolipeleistä vaikutteita ottaneiksi tietokonepeleiksi. Toki on mainittava, että raja näiden kolmen kategorian välillä on parhaimmillaankin sumea. Mikäli haluaisimme selkeän termin, joka pitäisi sisällään kaikki interaktiivisen ilmaisun muodot, voisimme käyttää Aarsethin termiä *ergodic phenomena*: ilmiö, jonka tuottaa jonkinlainen kyberneettinen järjestelmä (kone tai ihminen), joka toimii informaationsilmukkana ja tuottaa erilaisia semioottisia ketjuja jokaisen käyttökerran yhteydessä (Crogan 2003, 289). Tämän tutkielman puitteissa pöytäroolipelit on kuitenkin selkeintä asettaa ”pelien” alaisuuteen, mutta on hyvä pitää mielessä, että tekemämme huomiot ovat sovellettavissa myös ergodisiin ilmiöihin ylipäättänsä.

Mikäli haluamme määrittää *D&D*:n tarkemmin pelinä, seisoo se mielenkiintoisella tavalla Gonzalo Frascaan *ludus* ja *paidia* -pelien välimaastossa.<sup>40</sup> Frascaan mukaan ludus-pelit sisältävät selvän voittotilanteen, kun taas paidia-pelit sisältävät sääntöjä, jotka määrittävän pelaamisen prosessin (Eskelinen & Tornstad 2003, 203). *D&D*:n yksittäiset kampanjakirjat toimivat ludus-pelien määritelmän mukaisesti: ne sisältävät tiettyjä päämääriä, joiden saavuttamisesta pelaajat palkitaan kokemuspisteillä ja pääsyllä kampanjan seuraavaan jaksoon. Kuitenkin laajemmassa mittakaavassa *D&D* toimii paidia-pelin tavoin: sillä ei ole lopullista päämäärää, jonka kautta pelin voi ”voittaa”. Pelaajahahmojen korkein saavutettava taso 20 toimii usein pelaajien omana päämääränä, sillä se merkitsee hahmon mekaanisen kasvun loppua, mutta tämä ei kuitenkaan pääty itse peliä. Voimme myös käyttää Roger Cailliosin pelien nelijakoa: *agôn* (kilpailu), *alea* (sattuma), *mimicry* (simulaatio) ja *ilinx* (vertigo) (Grodal 2003, 139). *D&D* sisältää elementtejä kaikista Cailliosin pelikategorioista, mutta kaikkein vahvimmin se muistuttaa simulaatiota. Ei olekaan lainkaan yllättävää, ettei niinkään kunnianhimoisen tavoitteen kuin kokonaisen maailman jäljentämisen omaavaa peliä voida pelkistään ainoastaan yhden tarkoituksiperän alle.

---

<sup>40</sup> Vrt. Ryan (2009, 46–47), joka asettaa *D&D*:n vahvemmin ludus-pelien alaisuuteen. Nähdäkseni Ryanin esittämä kaksiajako (*narrative games/playable stories*) on kuitenkin *D&D*:n kohdalla liian suppea.

On kuitenkin mielenkiintoista, että ainakin oman tutkimukseni perusteella pöytäroolipelien tekstuaalinen ja narratologinen tutkimus on jäänyt vahvasti jälkeen kyberteksteistä ja tietokonepeleistä. Spekuloin, että tähän ovat vaikuttaneet sekä niiden formaatti että verrattain vaatimaton suosio. Pöytäroolipelit eivät kirjallisessa muodossakaan tarjoa kybertekstien tapaista, yksittäistä ja itsenäistä tutkimuskohdetta. Käytännön pelitilanne tulee ottaa ainakin teoreettisesti huomioon, joka tekee niiden tutkimisesta puhtaasti kirjallisuustieteellisestä näkökulmasta haastavaa. Toisaalta tietokonepelien tarjoamien etujen luoma virtaviivaistettu käyttökokemus (Eskelinen & Tronstad 2003, 195–196) nosti ne suosioon, joka jätti pöytäroolipelit vaivatta taaksensa, minkä vuoksi nimenomaan pelitutkimuksen on perusteltua käyttää niitä primäärisenä tutkimuskohteenaan.

Tätä tutkielmaa varten voimme yhdistää yllä olevat huomiomme Eskelisen (2002, 23) jaotteluun, jossa kybertekstissä syntyvät seuraamukset ovat joko annettuja, valittuja tai aiheutettuja, jonka pohjalta *D&D*-kampanjakirjallisuuden kerronnallisuuden voi jakaa kolmeen eri kategoriaan:

- 1) Lineaarinen narratiivi (tekijän tuottama)
- 2) Haarautuva narratiivi (tekijän tuottama, pelaajan valitsema)<sup>41</sup>
- 3) Toiminnallinen narratiivi (pelaajan vapaalla toiminnallaan tuottama)

Tarkastelen seuraavaksi, miten *Hoard of the Dragon Queen* -teos jakautuu kokonaisuutena näiden eri kerronnallisten kategorioiden välillä. Esittelen teoksen juonen pääpiirteiltään, mutten tule tarkastelemaan sen tapahtumia yksityiskohtaisesti, koska en halua tehdä yksittäisen teoksen sisällön pohjalta yleistyksiä *D&D*:n fantasiakirjallisuudesta kokonaisuudessaan. Sen sijaan käytän omaa lukukokemustani pohjana muodostaakseni kuvan teoksen kerronnallisesta rakenteesta, jonka uskon olevan sovellettavissa myös muihin kampanjakirjoihin.

## 4.2 *Hoard of the Dragon Queen* – Lohikäärme kuningattaren aarre

*Hoard of the Dragon Queen* on ensimmäinen osa Tiamat-lohikäärmeen noususta kertovasta kampanjatarinasta. Tiamat on Helvetin yhdeksänteen piiriin vangittu monipäinen lohikäärme, jonka tämän lohikäärmekultti yrittää tuoda takaisin maan päälle. Tarinan ensimmäinen osa

---

<sup>41</sup> Esimerkiksi Ryan (1991, 209) on jo aiemmin tuonut esille tällaisen haarautuvaa puuta muistuttavan mallin olemassaolon.

keskittyy tämän salajuonen löytämiseen sekä Tiamatille lahjaksi kerätyn, ryöstetyn aarteen takaisin kaappaamiseen.

*Hoard of the Dragon Queen* on jaettu jaksoihin (*episodes*). Jaksojen nimet ja sisältö ovat seuraavanlaiset:

1. *Greenest in Flames*: Pelaajat saapuvat Greenestin kylään ja puolustavat sitä lohikäärmekultin jäseniltä.
2. *Raiders' Camp*: Pelaajat soluttautuvat lohikäärmekultin leiriin löytääkseen lisätietoa näiden aikomuksista.
3. *Dragon Hatchery*: Pelaajat löytävät ja tuhoavat lohikäärmemunien hautomon sekä loput kultin paikalla olevat jäsenet.
4. *On the Road*: Pelaajat suuntaavat Elturelin kaupunkiin tapaamaan Greenestissä kohdannuttaan munkkia, Leosin Erlantharia, joka niin ikään vastustaa lohikäärmekulttia. Sieltä he matkaavat Waterdeepin kaupunkiin, seuraten aarrettaan kuljettavia kulttilaisia, joiden kanssa he matkaavat samassa saattueessa muiden kauppiaiden ja matkalaisten ohessa.
5. *Construction Ahead*: Pelaajat saapuvat Waterdeepiin ja seuraavat kulttia sieltä Carnathin krouviin, jossa nämä saavat selville ryöstetyn aarteen lopullisen määränpään: kuolemanvaarallisella suolla seisovan Naerytarin linnan.
6. *Castle Naerytar*: Pelaajat selvittävät tiensä linnan lävitse ja löytävät sieltä teleportaatiopiirin, jonka läpi nämä seuraavat heitä paenneita kultin johtohahmoja.
7. *Hunting Lodge*: Pelaajat selvittävät tiensä metsästysmökkin lävitse ja kohtaavat kultinjohtaja Talis the Whiten. He voivat joko solmia tämän kanssa sopimuksen tai taistella häntä vastaan. Molemmissa tapauksissa Talis ohjaa pelaajat suurta aarrekuormaa kuljettavan lentävän linnan jäljille.
8. *Castle In the Clouds*: Pelaajat nousevat Parnastin kylästä lähtevään, taivasjättiläisen omistamaan Skyreachin lentävään linnaan. He joko kaappaavat linnan haltuunsa tai pudottavat sen alas taivaista. Tämä päättää kampanjakirjan.

(Horner 2014.)



Vaikka tarkoitukseni ei olekaan kommentoida *D&D*-narratiivien rakennetta yksityiskohtaisesti, haluan silti nostaa esille Robert Leopoldin (2019) tutkielman, jossa hän vertaa Tom Moldvayn modifioiman<sup>42</sup> *D&D*:n ensimmäisen laitoksen seikkailuja Joseph Campbellin monomyyttiin. Leopold (2019, 93–94) jakaa käsittelemänsä seikkailumoduulit kahteen tyyppiin: lineaarisiin ja ”hiekkalaatikoihin”. Näistä lineaariset moduulit ilmentävät Campbellin monomyytin piirteitä suhteellisen kronologisessa järjestyksessä, kun taas hiekkalaatikkomoduuleissa pelaajan vapaus muokata pelisession tapahtumia asettaa monomyytin vaiheet siitä poikkeavaan järjestykseen tai jopa ajallisesti rinnakkain toistensa kanssa. Vaikka Leopoldin tutkielma perustuu yksittäisiin ja tarkoin rajattuihin kampanjateoksiin, näen hänen havainnoissaan yhteneväisyyksiä *Hoard of the Dragon Queen* -teoksen kanssa, joka pääosin lineaarisena kampanjana ilmentää niin ikään Campbellin monomyytin piirteitä. Esimerkiksi Campbellin määrittämä *Call to Adventure* (Leopold 2019, 52) tapahtuu pelaajien saapuessa Greenestin kylään. Sen sijaan, kuten Leopold (2019, 69) huomauttaa, pelaajahahmot harvemmin *kieltäytyvät* kutsusta seikkailuun. Kenties merkittävien Leopoldin tekemistä huomioista on, kuinka *D&D*-seikkailujen pelillinen olemus moninkertaistaa useita Campbellin monomyytin vaiheista. Esimerkiksi *Belly of the Whale* -vaihe on nähtävissä hahmojen astuessa *dungeon*-ympäristöjen, luolien tai erämaan kaltaisiin vaarallisiin alueisiin (Leopold 2019, 72). *Hoard of the Dragon Queen* -teoksessa tällaisia tapahtumia ovat esimerkiksi Neytarin linna, metsästysmökki ja taivajättiläisen linna. Myös *Road of Trials* -vaihe toistuu Leopoldin analysoimissa seikkailuissa, ja ne jopa palaavat tähän uudelleen ja uudelleen jo seuraaviin vaiheisiin etenemisensä jälkeenkin. *D&D*:n ”peliosuus” muodostuukin Leopoldin mukaan kokonaan tästä Campbellin kuvaamasta seikkailun vaiheesta. Hän näkee tämän kuitenkin yhteensopivaksi Campbellin oman näkemyksen kanssa, joka sallii tällaisen ”syklisyyden”. Hahmojen koetteleminen päättyy lopullisesti vasta, kun nämä viimein eläköityvät seikkailijanuraltaan ja viimeinen taistelu on taisteltu. (Leopold 2019, 94–95.)

*Hoard of the Dragon Queen* -teoksen tapauksessa sen suhde Campbellin kuvaamiin koettelemuksiin jää kyseenalaiseksi; kampanjan loppu voi olla vain yksi osa hahmojen pidempää matkaa tai sen lopullinen päätös. Kyseenalaistan myös, kuinka hyvin kampanjakirjan koettelemukset sopivat Campbellin kuvaukseen hahmon sisäisistä haasteista (Leopold 2019, 54). Kuten Torner (2015, 162) on todennut, *D&D*-maailman taistelusta tulee

---

<sup>42</sup> Tämä Ensimmäisen laitoksen versio julkaistiin vuonna 1981 ja tunnetaan myös nimellä *Moldvay Edition*.

helposti toistuvaa ja merkityksetöntä. Nähdäkseni *Hoard of the Dragon Queen* -teoksen taistelut muodostuvat runsaudessaan niin rutiininomaiseksi osaksi narratiivia, oikeutuksenaan usein taistelu sen itsensä tai jonkin käytännön hyödyn vuoksi, etteivät ne sellaisenaan tavoita Campbellin monomyytin sisäistä koettelemusta. Tämä ei toki tarkoita, etteikö yksittäinen pelikampanja voisi tulkita näitä taisteluita hahmojen henkilökohtaisemman haasteen kautta.

Koko *Hoard of the Dragon Queen* -teoksen käsitteleminen Leopoldin tutkielman ja Campbellin monomyytin kautta vaatisi enemmän tilaa kuin tämän tutkielman puitteissa on mahdollista. Toivon kuitenkin, että olen osoittanut monomyytin olevan yksi mahdollinen taustakehys, jonka kautta myös Viidennen laitoksen *D&D*-kampanjoita on mahdollista tutkia tulevaisuudessa.

Olen joutunut aiemmin käyttämään kampanjakirjan tapahtumista determinististä puhetapaa; pelaajat ”löytävät” tai ”suuntaavat”. Voitaisiinkin sanoa, että kampanjakirja on Gérard Genetten (1986, 40) narratologista termistöä lainaten lähestulkoon ainaisessa *prolepsisessa* tilassa, eli se ennakoii sitä, mitä tulee myöhemmin [pelitilanteessa] tapahtumaan. Kuitenkin on ilmiselvää, että pelaajien käytös on loppupeleissä täysin näiden omassa hallinnassa. Tästäkin huolimatta kampanjakirja pyrkii ohjaamaan sen tapahtumia kohti tiettyä lopputulosta, joka johtaa sen tapahtumaketjun seuraavaan vaiheeseen. Pelaajilla on teoreettinen mahdollisuus epäonnistua ketjun seuraamisessa, mutta sekä näiden että pelinjohtajan yhteisenä tavoitteena on oletettavasti seurata teoksen tapahtumia. Käytännössä tämä tapahtuu kerrontarakenteella, jonka myös Aarseth (2004, 367) on tunnistanut: pelaajan toimintamahdollisuudet kasvavat yksittäisen jakson sisällä, mutta supistuvat loppua kohden yhteen tai muutama ”oikeaan” vaihtoehtoon. Myös Ryan on kehittänyt interaktiivisten teosten rakenteiden malleja, joista Cover (2005, 51–52) nostaa haarautuvan ja kasvavan ”puumallin” kaikkein lähimmäksi roolipelien rakennetta. Ryanin malli on kuitenkin liian rajoittunut, jotta sitä voisi soveltaa suoraan pöytäroolipeleihin: puun haarat ovat aina ennalta määritettyjä ja jäävät moninlaisimmillaankin vajaan ihmismielen (teoriassa) rajattomista kerrontamahdollisuuksista.<sup>43</sup> Cover (2005, 55–56) onkin huomauttanut, että Ryanin puumallista poiketen *D&D*-pelaajat voivat paitsi valita reittinsä, myös *luoda* uusia valintojen tai sattuman kautta. Ryan itse on toki tietoinen tietokonejärjestelmien rajoituksista, kuvaten tietokonejärjestelmien epäluotettavuutta, kun niiden täytyy tulkita käyttäjien tuottamaa

---

<sup>43</sup> Kuten Padget-Gettys (2020, 64) on huomauttanut, yksittäinen roolipelikampanja harvoin antaa mahdollisuudet kaikkeen mahdolliseen toimintaan.

luonnollista kieltä (Ryan 2009, 48). Samalla pöytäroolipelien pelinjohtajat ovat kuitenkin toimineet juurikin tässä roolissa jo vuosikymmeniä.

Aarsethin ”kuplamalli” sopii siis tarkoituspärimme paremmin, juurikin siitä syystä, ettei se pyri esittämään yksittäisiä valintoja ja toimintoja, vaan ainoastaan viittaa vaihtoehtojen suhteelliseen kasvuun ja supistumiseen. Jos käytämme Aarsethin aiempaa ergodista jaottelua, voimme kategorisoida nämä vaihtoehdot sanomalla, että *D&D*:ssä esiintyy tietokonepelien tavoin sekä ergodisia tiloja (toiminnan tuottamista) ja epäergodisia tiloja (jonkin tulkintaa) (Eskelinen & Tronstad 2003, 208), joiden välillä se vaihtelee.

Esimerkiksi jakso 6 sisältää katkelman, joka alkaa pelaajien saapumisella Naerytarin linnaan ja päättyy näiden aktivoitua teleportaatiopiiriin ja kuljettua sen lävitse. Näiden kahden pisteen välillä jakson sisältö on kuitenkin esitelty, paremman sanan puutteessa, *epälineaarisesti*: linna on jaettu kerroksiin ja niiden sisältämiin huoneisiin, joiden sisällön teksti esittelee. Nämä huoneet ovat pääasiassa kerronnallisesti itsenäisiä yksiköjä: niiden tapahtumilla ei ole vaikutusta huoneiden ulkopuolella, paitsi tietyissä, yksittäisissä tapauksissa. Tällöinkin reaktio on usein hetkellinen: toisessa huoneessa oleva hahmo reagoi toisen huoneen tapahtumiin, tai ei olekaan paikalla toisen huoneen tapahtumien vuoksi. *Epälineaarisuus* on terminä kiistelty,<sup>44</sup> mutta käytän sitä tässä korostaakseni, ettei eri huoneita käsitteleviä tekstejä lukiessa voi muodostaa yhtenäistä, kerronnallista kokonaisuutta. Huoneiden järjestys tekstissä perustuu, ainakin päällisin puolin, puhtaasti niiden fyysiseen sijaintiin kartalla. Tämä vastaa olemassa olevaa kybertekstikäsitystä, jossa epälineaarisuus syntyy tekstin esittämistavasta ja lukijan vapaudesta liikkua tekstissä tai navigoida sitä (Eskelinen 2002, 32). Myös Aarseth (1994, 762) on määrittänyt epälineaarisen tekstin sellaiseksi, jonka sanat tai jaksot voivat vaihdella lukemiskertojen välillä tekstin muodon, käytäntöjen tai mekanismien vuoksi. Kampanjakirjan tapauksessa tekstin epälineaarisuuden voidaan nähdä pohjautuvan *D&D*:n käytäntöihin, joiden perusteella pelinjohtaja lukee tekstiä pelaajien toimintaa mukaillen, mahdollisesti epälineaarisessa järjestyksessä.

Myös Grodal on kommentoinut peleistä löytyvää ”epälineaarisuuden” illuusiota sanomalla, että kaikki tarinat ovat lineaarisia, koska 1) niiden ”lukeminen” tapahtuu aina lineaarisessa muodossa ja 2) merkittävä tarina nojaa aina syy-seuraussuhteeseen. Grodal alleviivaakin eroa tarinan ja tarinamaailman välillä, joka taasen voi sisältää useita mahdollisia tarinoita.

---

<sup>44</sup> Ks. vastaväitteenä esimerkiksi Grodal 2003, 146.

Pelimaailma on kartta, *useista* lineaarisista reiteistä koostuva järjestelmä. Lisäksi Grodal huomauttaa, kuinka mahdottomaksi eri toimintamahdollisuuksista ja syys-seuraussuhteista koostuvan verkoston hallinta aiheutuu niiden määrän kasvaessa, ja voin myös allekirjoittaa tämän perustuen omaan käytännön kokemukseeni pelikäsikirjoittajana. (Grodal 2003, 145–147.) *D&D*-kirjallisuuden tapauksessa tilanne on hieman erilainen, sillä pelimaailmaa hallinnoi tietokoneen sijasta toinen ihminen, joka ainakin teoriassa voi vastata kaikkiin pelaajien tekoihin ja tarjota näin rajattoman määrän uniikkeja tapahtumaketjuja. Voidaan kuitenkin kyseenalaistaa, kuinka merkittäviä näiden tarinoiden väliset erot ovat, jos ne noudattavat kampanjakirjan rakennetta ja johtavat täten aina samoihin päätepisteisiin. Grodalin vertauskuva kartasta tuntuu toimivalta, mutta voimme roolipelien kampanjakirjallisuutta ajatellen täydentää sitä sanomalla, että karttaan on jätetty ”tyhjiä kohtia”, jotka pelaajat täyttävät omalla vapaalla toiminnallaan. Kartalle piirretyt päämäärät ja välietapit pelaajat voivat kuitenkin saavuttaa vain ennalta määrättyjä reittejä seuraamalla. Muussa tapauksessa nämä kävelevät ”ulos kartalta”.

*Hoard of the Dragon Queen* noudattelee myös monien hypertekstien kerrontatapaa, jossa kaikkia sen jaksoja ei voi asettaa ehdottomaan aikajärjestykseen, vaan sivu on jaettu järjestykseltään vaihtoehtoiseen merkitsijärykelmiin (Eskelinen 2002, 29–30). Esimerkiksi edellä mainittu huoneiden järjestys muodostaa lukutilanteessa lineaarisen kokonaisuuden; niiden järjestys on ennalta määrätty ja aina sama, mutta lukukokemuksen pohjalta tuotetussa pelitilanteessa niiden kokonaisjärjestys on ennalta määräämätön. Kuten Eskelinen (2002, 32) on alleviivannut, tämä ei anna lukijalle [tai pelaajalle] tekstin tekijän roolia, mutta siirtää yhden perinteisesti kertojan harteilla olleista tehtävistä [tekstin esittämisyjärjestyksen] lukijan harteille. *Hoard of the Dragon Queen* -teoksen ja pöytäroolipelien tapauksessa on kuitenkin lisättävä, että pelaajalla on mahdollisuus myös tuottaa uutta ”tekstiä” pelissä tapahtuvan vapaan toimintansa kautta. Myös tietyt kybertekstit, kuten MUDit ja MOO:t toimivat tällä tavalla (Eskelinen 2002, 69). Tämäkään ei anna pelaajalle tekijän roolia, mutta yleisesti voidaan sanoa, että kaksipuolisen vaa’an (pelaaja–tekijä) sijasta pöytäroolipelit rakentuvat pelaajista, pelinjohtajasta ja tekijöistä koostuvan kolmijalan varaan. Pelisuunnittelijoita voi pitää pelin *primäärisinä tekijöinä*, pelinjohtajaa *sekundäärisenä tekijänä* ja pelaajia *tertiäärisinä tekijöinä*, mutta tämäkään ei ole vedenpitävä määritelmä (Arjoranta et al. 2018, 64).<sup>45</sup> Vaikka itse pidänkin opas- ja kampanjakirjoja tuottaneita tekijöitä kaikkein

---

<sup>45</sup> Vrt. Cover (2005, 87), joka viittaa sääntöihin enemmänkin ehdotuksina, joiden ylitse pelinjohtajan auktoriteetti nousee.

merkittävimmin auktoriteetteina, on pelinjohtajan ja pelaajien välinen auktoriteettisuhde mielestäni tapaus- ja näkemyskohtainen. Joissain pelitilanteissa pelinjohtaja voi määrätä tarinan tahdin varsin vahvasti, kun taas toisissa pelaajat ajavat aktiivisesti omien hahmojensa ”tarinaa”, ja pelinjohtaja joutuu enenemissä määrin reagoimaan näiden päätöksiin.

Aiemmin mainitsemani kolme kerronnallisuuden kategoriaa voidaan täten nähdä toimivan kukin omalla kerronnan tasollaan. Kaikkein ylimmällä tasolla kampanjakirjan kertomus on lineaarista: se alkaa pelaajien saapumisesta Greenestin kylään ja päättyy kun lentävän linnan hallinta on riistetty lohikäärmekultilta. Myös yksittäiset jaksot toimivat tällä tavoin lineaarisesti; ne alkavat aina samasta pisteestä ja päättyvät samaan pisteeseen. Tätä alemmalla kerronnan tasolla narratiivi on haarautuvaa: jaksosten sisältämällä alueella pelaajat tapahtumien kulku määräytyy pelaajan valinnan tai sattuman mukaan, mutta niiden sisältö on teoksen ja pelinjohtajan määrittämää (esimerkiksi: vartiotorni sisältää neljä vartijaa). Kaikkein alemmalla tasolla, kuten taisteluissa, pelaaja voi mahdollisuuksiensa puitteissa yrittää mitä tahansa haluaa. Samanlainen jako voidaan myös tehdä Eskelisen määrittämän jaottelun kautta, jossa kybertekstissä syntyvät seuraamukset ovat joko annettuja, valittuja tai aiheutettuja (Eskelinen 2002, 23). Jako ei kuitenkaan sovellu aivan näin puhtaasti *Hoard of the Dragon Queen* -teokseen. On esimerkiksi vaikea määrittää, onko tietyn jakson lopputulos annettu vai aiheutettu, jos se on kampanjateoksessa ennalta määrätty, mutta pelaajien toimintaa vaaditaan silti sen saavuttamiseksi. Mikäli teoksen seuraamusrakennetta lähtisi kuitenkin kartoittamaan tarkemmin, voisi lähtökohtana pitää sitä, että ylimmän (lineaarisen) tason seuraamukset ovat annettuja, sitä alemman (haarautuvan) tason valinnat valittuja ja kaikkein alimman tason seuraamukset aiheutettuja.

Tästä jaosta huolimatta peli pyrkii ylläpitämään aiemmin mainitsemaani illuusiota pelaajan agentuurista, siitä, että pelaaja tuntee ajautuneensa oman toimintansa kautta pelin antamaan lopputulokseen. Esimerkiksi Greenestin hyökkäykseen osallistuvan lohikäärme Lennithonin käytös on tarkoin määritelty seuraavalla tavalla:

The NPCs’ attacks are ineffective against Lennithon. Bear in mind that the dragon’s breath attack will likely kill a 1st-level character outright, so be sure to demonstrate its destructive power to the players before turning the dragon against the party.

After each attack, Lennithon swoops away until his breath attack recharges, then swings in for another attack. He repeats this pattern until he has taken 24 damage or more, or a single critical hit. After that happens, Lennithon leaves for good. (Horner 2014, 9.)

Kampanjakirjan teksti kommunikoi tässä kaksiajakoisen merkityksen. Pelaajille esitetyn narratiivin mukaan Lenniothon on vakava vaara kylälle ja siellä oleville hahmoille. Opaskirjan teksti tekee kuitenkin selväksi, ettei Lenniothonin tule aiheuttaa todellista vaaraa vielä heikoille pelaajahahmoille. Esimerkkisi tekstin mainitsema 24 pisteen vahinko on verrattain pieni lohikäärnelajin 225 kokonaispisteeseen (Crawford 2018, 91) verrattuna, joten lohikäärmeen pakeneminen palvelee tässä tapauksessa teoksen juonta enemmän kuin itse hahmoa. Tämä paradoksaalinen kahtiajako, jossa teksti samanaikaisesti painottaa sekä sen keinoitekoisuutta että narratiivia, on jo tuttu tutkielman aiemmista luvuista. Kampanjakirjojen kanssa tilanteen tekee kuitenkin erilaiseksi se, että vain pelinjohtaja (lukija) pääsee kurkistamaan kulissien taakse. Kampanjakirjan lukutilanne on siis tapahtuma, jossa varsinaista narratiivia ei pyritä esittämään lukijalle, vaan lukijan kautta sekundääriselle yleisölle (pelaajille). Tämä noudattaa Aarsethin luomaa käsitystä kybertekstin perusosista, tekstoneista, jotka sen käytännöt ja mekanismit (*traversal functions*) muuttavat näkyviksi skriptoneiksi (Aarseth 1994, 767). Periaatteena on, että valikoimalla ja yhdistämällä tekstoneita saadaan luotua erilaisia skriptoneita ja näiden yhdistelmiä. *D&D:n* kampanjakirjoissa toteutuu selvä jako, jossa lukijan (pelinjohtajan) hallussa olevista tekstoneista tuotetaan pelitilanteessa pelaajien kokemia skriptoneita, kuten Lenniothon-lohikäärmeen tapauksessa tuli ilmi. Pelitilanteessa tapahtuva skriptonien luominen on periaatteen tasolla hyvin samankaltaista, kuin mitä Aarseth (1994, 771–773) on kuvannut *Afternoon* ja *Adventure* -kybertekstin tapauksessa. Pöytäroolipelien kohdalla kypertekstien ”linkkien klikkaaminen” ja käskyjen kirjoittaminen korvautuvat pelaajien ympäristöönsä kohdistamalla verbeillä, jotka edelleen saattavat olla riippuvaisia *D&D:n* säännöistä. Kuitenkin sama skriptonien tuottamisen peruseriaate, ”jos X niin Y”, toistuu molemmissa tapauksissa. Roolipelien kohdalla kampanjakirjat eivät kuitenkaan voi hypertekstien tavoin tarjota tyhjentävästi kaikkia mahdollisia tekstoneita, eivätkä täten myöskään skriptoneita. Siinä missä teknologian rajoittuneisuus antaa anteeksi hypertekstit, joissa käyttäjälle annetaan vain suppea määrä toimintavaihtoehtoja, tai tämän odottamattomaan käytökseen voidaan vastata ”kokeile jotain muuta”-tyylisesti, roolipelien suurimpana valttina on pelinjohtajan mukautuvaisuus. Pelaajan toiminnan ei tarvitse aina johtaa uniikkiin lopputulokseen, mutta tähän tulee vastata tavalla, joka tunnistaa pelaajan käytöksen. Roolipelisessioiden tekstonit voivat siis olla peräisin joko kampanjakirjasta, pelaajilta tai pelinjohtajalta.

Lopuksi on vielä hyvä muistuttaa mieleen ero kampanjakirjan tarinan ja käytännön pelisessioissa luodun tarinan välillä, jotka ovat kaksi erillistä entiteettiä. Eskelisen (2002, 76)

jaottelun perusteella voimme kutsua kampanjakirja tarinaa simuloituksi kerrontatilanteeksi [ennalta määritetty ja muuttumaton] ja pelitapahtumaa hybridiksi, joka yhdistää simuloitun kerrontatilanteen todellisen kerrontatilanteen [tapahtuu reaaliajassa] kanssa. Toisin sanoen teosta lukiessa kerrontatilanne on vain ”teeskentelyä”, todellisuudessa kertomus on jo kerrottu ja painettu kirjan sivuille, kun taas pelitilanteessa mukana on myös aidosti hetkessä syntyvää kertomusta. Tuntuu luonteelta sanoa, että todellinen kerrontatilanne on tällöin lähtöisin pääosin pelaajilta, jonka toimintaan kampanjakirjan tarinaa käyttävä pelinjohtaja reagoi ja tuottaa täten omaa todellista kerrontaansa. Kuitenkin näiden välinen jako ei ole universaali, vaan vaihtelee tapauskohtaisesti. On mielestäni myös vaikea sanoa varmasti, tulisiko pelinjohtajan tuottama kerronta kategorisoida simuloituksi sen pohjana olevan kirjallisuuden perusteella, vai riittääkö hetkessä tapahtuva sanallinen esittäminen tekemään siitä ”todellista”. En näe tälle tyhjentävää tieteellistä vastausta, vaan kysymys liittyy ennen kaikkea filosofiseen käsitteeseen siitä, millainen variaatio on riittävää uuden ”teoksen” tunnistamiseksi.

## 5 LOPUKSI

Tämän tutkielman suurimpana haasteena on eittämättä ollut sen skaala. Jo yksikin tutkimusteoksistani olisi riittänyt sellaisenaan pro gradu -tutkielman aineistoksi. Tämän vuoksi olen tehnyt varsin rankkaa valikointia siinä, mitkä osat teoksista olen ottanut tarkemman analyysin alle. Samalla kuitenkin olen sitä mieltä, ettei *D&D:n* fantasiakokemuksesta olisi voinut muodostaa yleiskuvaa ilman kaikkia käsittelemiäni teoksiani. Toivon siis, että aineistoni valinta on tässä tutkielmassa ollut perusteltua. Uskon, että tutkielmani luo osaltaan pohjaa *D&D:n* yksittäisten osa-alueiden tarkemmalle tutkimukselle nimenomaan kirjallisuustieteen näkökulmasta.

Kuten tässä vaiheessa on myös tullut selväksi, aineiston tarkastelu on vaatinut usean eri tutkimussuuntauksen käyttöä ilman, että yhteenkään niistä on päästy paneutumaan syvemmin. Uskon kuitenkin tässäkin tapauksessa, että valintani ovat olleet perusteltuja. Fantasiagenren tutkimuksen kautta olen kyennyt havainnollistamaan *D&D*-kirjallisuuden vahvan yhteyden etenkin J.R.R. Tolkienin tuotannolle ja fantasian alagenreille. Samalla on tullut selväksi, että *D&D* on rakentanut itselleen oman, uniikin identiteettinsä. Suuri katalysaattori tämän takana on fantasiamaailman pelillistäminen ja pelaajan asema sen ”osatekijänä”. Tämä on nähtävissä etenkin lajien problematiikassa ja taikuuden roolissa *D&D:n* fantasiamaailmassa. Vaikka *D&D* nojaakin tekstuaalisesti klassiseen, mytologiseen fantasiaperinteeseen, vaatii pelaajien toiminta maailmassa sen rationalisointia modernilla tavalla. Tällä on paikoitellen jopa pelkistävä vaikutus, joka on nähtävissä taistelun ja luonnon asemassa fantasiamaailmassa. Teoksen keinotekoisuus, joka kaunokirjallisuudessa piilotetaan visusti, näkyy *D&D:n* tapauksessa usein hyvinkin paljaana, kun ohjeistava ja kerronnallinen teksti toimivat rinta rinnan. Paradoksaalisesti en kuitenkaan näe tämän vahingoittavan maailman uskottavuutta, sillä tämä uhraus mahdollistaa *D&D:n* fantasiamaailman toiminnan tilallisena maailmana. Selvää kuitenkin on, ettei Tolkienin vaalima Lumous kykene elämään tällaisessa maailmassa, joka vaalii pelaajan toimintamahdollisuuksia yli kaiken. On siis varmaa, että maailman pelillinen luonne on vaikuttanut merkittävästi sen sisältöön ja ominaisuuksiin tavoilla, jotka eivät tule selviksi yksinomaan lukukokemuksen kautta.

Tutkielman alussa tekemäni jako ohjeistavan ja kerronnallisen tekstin välillä osoittautui toimivaksi tavaksi jaotella teosten sisältöä. Se ei kuitenkaan ollut aukoton; teoksissa oli pitkiä osioita, jotka keskittyivät pelkästään toiseen tekstilajiin, mikä ei tarjonnut mahdollisuuksia näiden vertailuun. Joskus yksi tekstikatkelma saattoi myös toimia molemmissa rooleissa. Mitä



todennäköisimmin on mahdollista, että vastaava jako pystytään pilkkomaan yhä spesifisimpiin kategorioihin, mikä helpottaisi tarkemman analyysin tuottamisessa. Karkeasti ottaen ohjeistavan ja kerronnallisen tekstin käyttö on kuitenkin työväline, joka auttaa pitämään sekä teosten kaunokirjallisen että pelillisen luonteen mukana niiden analyysissa. Ne kuitenkin vaativat varsinaiseen analyysiin muuta käsitteistöä; kirjallisuustieteen ja pelitutkimuksen teoriaa.

Semiotiikka osoittautui äärimmäisen hyödylliseksi etenkin teosten ohjeistavan tekstin analyysissa. Tämä tukee alkuperäistä käsitystäni siitä, että teosten sääntöjä voidaan tarkastella representaation ja merkkijärjestelmien avulla. Analyysin kautta kykenin osoittamaan, että *D&D* toimii kulttuurin tavoin, sisältäen sille ominaisen merkkien verkoston. Samalla tuli myös ilmi, ettei teoksia voi lukea ilman että niiden sisältö yhdistetään käytännön pelitilanteeseen, tai tarkemmin ottaen siihen fantasiamaailman sisältöön, jota tekstit edustavat. Tämä tuo haasteita teosten analysoimiseen kirjallisuustieteen näkökulmasta. Vaikka pyrinkin painottamaan analyysissäni nimenomaan lukutilanteessa tapahtuvaa tulkintaa, oli pelilanteiden mukaan ottaminen välttämätöntä. Oma kokemukseni peliharrastajana ja pelialan työntekijänä auttoi tässä paljon, ilman niitä kokonaiskuvan muodostaminen olisi ollut haastavaa. Kirjallisuustieteellä on selvästikin paljon annettavaa *D&D*:n ja roolipelien tutkimukselle, mutta yksinään se jää varsin voimattomaksi analyysin keinoksi.

Kykenin onnistuneesti soveltamaan kybertekstiteoriaa ja pelitutkimusta *D&D*-kampanjakirjan rakenteen analyysissa. Soveltaminen ei kuitenkaan ollut mutkatonta, eivätkä monet käytännön esimerkkien pohjalta muodostetut havainnot päteneet staattiseen printtiteokseen.

Kampanjakirjan analyysi kybertekstien ja pelien keinoin on ongelmallista siltä osin, että sen ergodisuus on puhtaasti teoreettista: tutkijalla ei ole mahdollisuutta havainnoida käytännössä, miten käyttäjä tuottaa merkityksiä toimintansa kautta. Tämä tapahtuu vasta käytännön pelitilanteessa. Kenties tämä selittää osittain sen, miksi kybertekstit ja digitaaliset pelit ovat nousseet narratologisessa tutkimuksessa pöytäroolipelejä merkittävimiksi tutkimuskohteiksi: ne eivät vaadi erikseen järjestettyä ja tarkkailtua pelitilannetta kokonaiskuvan muodostamiseksi.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kampanjakirjat tulisi hylätä potentiaalisena kirjallisuustieteen tutkimuksen kohteena, vaan pikemminkin päinvastoin. Niiden sisältöä on mahdollista analysoida tyypillisen proosakirjallisuuden tavoin, ja tekstien lineaarisuuden vaihtelu rikkoo perinteisiä kirjallisuustieteen olettamuksia tavoilla, jotka ovat taatusti

hedelmällisiä tieteenalan kehittymisen kannalta. Parhaimmillaan toivoisin, että kirjallisuustieteellinen lähestymistapa voitaisiin roolipelien kohdalla yhdistää käytännön pelitilanteen tutkimiseen tavalla, joka ruokkisi poikkitieteellistä dialogia.

## LÄHTEET

### Primaarilähteet

- Carter, Michelle; Gray, Scott Fitzegard; Sims, Chris; Wilkes, Jennifer Clarke (toim.) 2014: *Dungeon Master's Guide*. Renton, WA: Wizards of the Coast.
- Carter, Michele; Gray, Scott Fitzgerald; Perkins, Christopher; Sims, Chris (toim.) 2018 (2014): *Player's Handbook*. Kymmenes painos. Renton, WA: Wizards of the Coast.
- Crawford, Jeremy (päätoim.) 2018 (2014): *Monster Manual*. Kymmenes painos. Renton, WA: Wizards of the Coast.
- Horner, Miranda (toim.) 2014: *Hoard of the Dragon Queen*. Renton, WA: Wizards of the Coast.

### Sekundaarilähteet

- Aarseth, Espen J. 1994: Nonlinearity and Literary Theory. – George Landow (toim.), *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 51–86.
- Aarseth, Espen J. 1997: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen J. 2004: Quest Games as Post-Narrative Discourse. – Marie-Laure Ryan (toim.), *Narrative Across Media*. Lincoln: University of Nebraska Press, 361–376.
- Ahlroth, Jussi 2020: “Maailman suosituimmasta roolipelistä poistetaan rotustereotypiat”. *Helsingin Sanomat*, 30.6.2020.  
<<https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006556934.html>> Haettu 11.8.2022.
- Ali-Hokka, Tuomas 2018: Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipeleissä ja pelimoduuleissa. – Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen, Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018. s.l.: Pelitutkimuksen seura ry*, 94–101.  
<<https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2018>> Haettu 29.7.2022.
- Arjoranta, Jonne; Hitchens, Michael; Peterson, Jon; Torner, Evan; Walton, Jonathan & White, William J. 2018: Tabletop Role-Playing Games. – Sebastian Deterding & José P. Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 63–86.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 12.8.2022.
- Atmore, Alex 2016: “Just rol[l/e] with it: the sense-making practices of a tabletop roleplaying game community”. *Information Research* Vol 22(9). Proceedings of RAILS -

- Research Applications, Information and Library Studies, Victoria University of Wellington, New Zealand, 6-8 December, 2016.  
 <<http://informationr.net/ir/22-4/rails/rails1613.html>> Haettu 25.2.2022.
- Attebery, Brian 2012: Structuralism. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 81–90.
- Attebery, Brian 2014: *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. Cary: Oxford University Press.  
 <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=1561208>> Haettu 12.8.2022.
- Barnes, Matthew L.; Fleischer, Stephanie Owen; Wright, Susan A. 2007: Dungeons, Dragons, and Discretion: A Gateway to Gaming, Technology, and Literacy. – Cynthia L. Selfe & Gail E. Hawisher (toim.), *Gaming Lives in the Twenty-First Century: Literature Connections*. New York: Palgrave Macmillan, 143–160.  
 <<https://link-springer-com.ezproxy.utu.fi/book/10.1057/9780230601765>> Haettu 12.8.2022.
- Barthes, Roland 1974: *S/Z. Käänt.* Richard Miller. Malden: Basil Blackwell.
- Bergström, Karl 2012: “Creativity Rules. How rules impact player creativity in three tabletop role-playing games”. *International Journal of Role-Playing* Vol 3.  
 <[http://ijrp.subcultures.nl/?page\\_id=269](http://ijrp.subcultures.nl/?page_id=269)> Haettu 15.4.2022.
- Björk, Staffan; MacCallum-Stewart, Esther; Stenros, Markku 2018: The Impact of Role-Playing Games on Culture. – Sebastian Deterding & José P. Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 172–187.  
 <<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 12.8.2022.
- Björk, Staffan & Zagal, José P. 2018: Game design and role-playing game. – Sebastian Deterding & José P. Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 323–336.  
 <<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 12.8.2022.
- Bora, John 2019: “Dungeons & Dragons Creators and Celebrity Players Explain Its Recent Surge in Popularity”. *IGN*, 2.10.2019.  
 <<https://www.ign.com/articles/2019/10/02/dungeons-dragons-creators-and-celebrity-players-explain-its-recent-surge-in-popularity>> Haettu 17.04.2020.

- Bowman, Sarah Lynne & Schrier, Karen 2018: Players and their characters in role-playing games. – Sebastian Deterding & José P. Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 395–410.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 12.8.2022.
- Carbonell, Curtis D. 2019: *Dread Trident: Tabletop Role-Playing Games and the Modern Fantastic*. – David Seed (toim.). Liverpool: Liverpool University Press.
- Carter, Marcus & Sidhu, Premeet 2021: "Pivotal Play: Rethinking Meaningful Play in Games Through Death in Dungeons & Dragons". *Games and Culture* 16(8), 1044–1064.  
<<https://journals-sagepub-com.ezproxy.utu.fi/doi/10.1177/15554120211005231>> Haettu 5.4.2022.
- Casey, Jim 2012: Modernism and postmodernism. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 113–124.
- Chapman, Matt 2020: "Tasha's Cauldron of Everything". *dnd.dragonmag.com*  
<<https://dnd.dragonmag.com/2020/08/12/in-the-works-tashas-cauldron-of-everything/content.html>> Haettu 11.8.2022.
- Chrulaw, Matthew 2006: "'Masters of the Wild': Animals and the Environment in Dungeons & Dragons". *Concentric: Literary and Cultural Studies* Vol 32(1).  
<<http://www.concentric-literature.url.tw/issues/Animals/6.pdf>> Haettu 25.2.2022.
- Clute, John & Grant, John 1997: *The Encyclopedia of Fantasy*. Ensimmäinen painos. New York: St Martin's Press.
- Coe, Darrin F. 2017: "Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation". *The Qualitative Report*, Vol 22(11), 2844–2863.  
<<https://www.proquest.com/scholarly-journals/why-people-play-table-top-role-playing-games/docview/1968393049/se-2>> Haettu 8.5.2022.
- Cover, Jennifer Ann Grouling 2005: *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game and Rhetorical Theory*. Master's thesis. Raleigh: North Carolina State University.  
<<https://repository.lib.ncsu.edu/handle/1840.16/424>> Haettu 3.8.2022.
- Cover, Jennifer Grouling 2010: *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, NC: McFarland.
- Crogan, Patrick 2003: Gametime. – Bernard Persson & Mark J.P. Wolf (toim.), *The Video Game Reader*. New York: Routledge, 275–301.

- Dreier, Stephanie 2016: *Magical Objects in Fantasy: A Multicultural Examination*. – Mark A. Fabrizi (toim.), *Fantasy Literature Challenging Genres*. P.L. Thomas (päätoim.), Critical Literacy Teaching Series: Challenging Authors and Genres. 8 vol. Rotterdam: Sense Publishers, 189–202.  
<<https://link-springer-com.ezproxy.utu.fi/book/10.1007/978-94-6300-758-0>> Haettu 12.8.2022.
- Dungeon Staff 2004: ”Critical Threats: Evard”. *Dungeon Magazine* Vol 18(2), 36–37.  
<[https://archive.org/details/Dungeon\\_Magazine\\_107](https://archive.org/details/Dungeon_Magazine_107)> Haettu 30.5.2022.
- Eskelinen, Markku 2002: *Kybertekstien narratologia*. – Tuija Saresma (toim.), Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Eskelinen, Markku & Tronstad, Ragnhild 2003: *Video Games and Configurative Performances*. – Bernard Persson & Mark J.P. Wolf (toim.), *The Video Game Reader*. New York: Routledge, 195–220.
- Filiciak, Mirosław 2003: *Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. – Bernard Persson & Mark J.P. Wolf (toim.), *The Video Game Reader*. New York: Routledge, 87–102.
- Fimi, Dimitra J.P. 2018: Chapter 45 Tolkien’s Arda. – Mark J.P. Wolf (toim.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ensimmäinen painos. New York: Routledge, 377–384.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637525>>
- Fludernick, Monika 1994: “Introduction: Second-person narrative and related issues”. *Style* 28 (3), 281–311.
- Frasca, Gonzalo 2001: *Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?*. – Markku Eskelinen & Raine Koskimaa (toim.), *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, nykykulttuurin tutkimus, 172–182.  
<<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/77568>> Haettu 12.8.2022.
- Frasca, Gonzalo 2003: *Simulation versus Narrative*. – Bernard Persson & Mark J.P. Wolf (toim.), *The Video Game Reader*. New York: Routledge, 221–235.
- Fredman, Miska; Kurjenmiekka, Vehka; Mustonen, Jonas; Sorsa, Jukka 2022: *Legendoja ja Lohikäärmeitä: Pelaajan kirja*. s.l.: Myrrysmiehet.
- Garcia, Antero 2017: “Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games”. *Mind, Culture, and Activity*. Vol 24 (3), 232–246.  
<<https://doi.org/10.1080/10749039.2017.1293691>> Haettu 15.4.2022.

- Genette, Gérard 1986: *Narrative Discourse (Discours du récit, 1972)*. – Jane E. Lewin (käänt.). Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Grodal, Torben 2003: Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. – Bernard Persson & Mark J.P. Wolf (toim.), *The Video Game Reader*. New York: Routledge, 87–102.
- Gygax, Gary 1976: "The Dungeons & Dragons Magic System". *The Strategic Review*. Vol 2 (2), 3–4.  
<<https://annarchive.com/files/Strv202.pdf>> Haettu 11.4.2022.
- Hammer, Jessica; Schrier, Karen & Torner, Evan 2018: Worldbuilding in role-playing games. – Sebastian Deterding & José P. Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 349–363.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 12.8.2022.
- Harrigan, Pat; Wardrip-Fruin, Noah (toim.) 2007: Tabletop Systems. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 1–4.
- Hassler-Forest, Dan 2018: Chapter 36 Worlds and Politics. – Mark J.P. Wolf (toim.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ensimmäinen painos. New York: Routledge, 305–313.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637525>> Haettu 14.8.2022.
- Hiltunen, Petri & Vuorela, Ville 2020: *Praedor: Seikkailijan kirja*. s.l.: Burger Games.
- Hindmarch, Will 2007: Storytelling Games as a Creative Medium. – Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin (toim.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 47–57.
- Hoffer, Christian 2020: "Explorer's Guide to Wildemount Fixes One of Dungeons & Dragons' Most Problematic Elements". *ComicBook.com* 19.3.2020.  
<<https://comicbook.com/gaming/news/dungeons-and-dragons-orcs-wildemount-intelligence/>> Haettu 13.12.2020.
- Hunt, Peter 2003: Introduction: Fantasy and Alternative Worlds (2001). – Peter Hunt & Millicent Lenz (toim.), *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. Morag Styles (päätoim.), Contemporary Classics of Children's Literature. Toinen painos. Lontoo: Continuum, 1–41.
- Huttunen, Tommi & Veivo, Harri 1999: *Semiotikka: Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita.

- Hynes, Gerald 2018: Chapter 1 Locations and Borders. – Mark J.P. Wolf (toim.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ensimmäinen painos. New York: Routledge, 3–10.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637525>> Haettu 14.8.2022.
- Irwine, Alexander C. 2012: Urban fantasy. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 200–213.
- Jackson, Rosemary 1986: *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981). – Terence Hawkes (päätoim.), New Accents. Kolmas painos. London: Methuen.
- James, Edward 2012: Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 62–78.
- James, Edward & Mendlesohn, Farah 2012: Introduction. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 1–4.
- Jara, David; Torner, Evan 2018: Literary studies and role-playing games. – Sebastian Deterding & José P. Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 265–282.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 12.8.2022.
- Kickstarter 2019: “Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special”.  
<<https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s>> Haettu 17.04.2020.
- Kincaid, Paul 2012: American fantasy 1820–1950. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 36–49.
- Leinonen, Petri 2022: “Distancing from the Frontier Myth (Them Deeper Bones design diary 12)”. 22.3.2022.  
<<https://strangeworlder.medium.com/distancing-from-the-frontier-myth-them-deeper-bones-design-diary-12-576419609d05>> Haettu 22.3.2022.
- Leopold, Robert 2019: The Player Character’s Journey: The Hero’s Journey in Moldvay’s Dungeons & Dragons. Master’s thesis. East Tennessee State University.  
<<https://dc.etsu.edu/etd/3679>> Haettu 4.8.2022.
- Lust, Matt; Waskul, Dennis 2004: “Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing”. *Symbolic Interaction* 27 (3), 333–356.



- <<https://doi.org/10.1525/si.2004.27.3.333>>
- Löytty, Olli 1997: *Valkoinen Pimeys: Afrikka kolonialistisessa kirjallisuudessa*. – Katarina Eskola, Kimmo Jokinen, Jussi Kotkavirta, Urpo Kovala, Erkki Vainikkala (päätoim.), Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Mendlesohn, Farah 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.  
<<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=1110030>> Haettu 14.8.2022.
- Niiniluoto, Ilkka 2000: Johdatus merkityksen merkityksiin. – Anu Airola, Heikki J. Koskinen, Veera Mustonen (toim.), *Merkkillinen merkitys*. Helsinki: Gaudeamus, 13–25.
- Nikolaidou, Dimitra 2015: Player Choices in Tabletop RPGs: The Greek Connection. – Sarah Lynne Bowman (toim.), *The Wyrd Con Companion Book 2015*. s.l.: Wyrd Con, 145–159.  
<<http://www.sarahlynnebowman.com/wp-content/uploads/2017/10/WCCB15-Final-1.pdf>> Haettu 2.8.2022.
- Padget-Gettys, Anthony E. 2020: Tabletop Role-Playing Games: A Unique & Deserving Narrative Form. Senior thesis. s.l.: Ohio Wesleyan University.  
<<https://digitalcommons.owu.edu/studentsymposium/2020/projects/17/>> Haettu 4.8.2022.
- Peterson, Jon 2012: *Playing at the World*. San Diego: Unreason Press.
- Peterson, Jon s.a.: “FORTY YEARS OF ADVENTURE”. *Wizards of the Coast*  
<<https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>> Haettu 17.4.2020.
- Punday, Daniel 2019: *Playing at Narratology: Digital Media as Narrative Theory*. Columbus: Ohio State University Press.
- Rimmon-Kenan, Shlomith 1991: *Kertomuksen Poetiikka (Narrative Fiction: Contemporary Poetics, 1983)*. Suom. Auli Viikari Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Ryan, Marie-Laure 1991: *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure 2004: Will New Media Produce New Narratives? – Marie-Laure Ryan (toim.), *Narrative Across Media*. Lincoln: University of Nebraska Press, 337–361.
- Ryan, Marie-Laure 2009: “From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative”. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol 1, 43–59.  
<<https://www-jstor-org.ezproxy.utu.fi/stable/25663007>> Haettu 3.8.2022.

- Ryan, Marie-Laure 2019: 2. From Possible Worlds to Storyworlds: On the Worldness of Narrative Representation. Alice Bell & Marie-Laure Ryan (toim.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, 62–87. Lincoln: University of Nebraska Press.  
<[https://search-ebshost-com.ezproxy.utu.fi/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1948790&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp\\_Cover](https://search-ebshost-com.ezproxy.utu.fi/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1948790&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_Cover)> Haettu 12.8.2022.
- Senior, W.A. 2012: Quest Fantasies. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 190–199.
- Shank, Nathan 2015: “Productive Violence and Poststructural Play in the Dungeons and Dragons Narrative”. *Journal of popular culture*. Vol 48 (1), 184–197.  
<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1111/jpcu.12242>> Haettu 12.8.2022.
- Spangler, Todd 2019: “Amazon Orders Two Seasons of Critical Role’s Animated ‘Legend of Vox Machina’ Series”. *Variety*, 5.11.2019.  
<<https://variety.com/2019/digital/news/critical-role-amazon-prime-video-legend-of-vox-machina-1203388522/>> Haettu 17.04.2020.
- St. Jacques, Nicholas & Tobin, Samuel 2020: “Death Rules: A Survey and Analysis of PC Death in Tabletop Role-Playing Games”. *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies* 1, 20-27.  
<<https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/handle/2433/254637>> Haettu 3.8.2022.
- Sullivan, Stephanie 2010: Players in Control: Narrative, New Media, and Dungeons & Dragons. Master’s thesis. s.l.: University of Missouri.  
<<https://doi.org/10.32469/10355/8065>> Haettu 4.8.2022.
- Tramell, Aaron 2016: “How Dungeons & Dragons Appropriated the Orient”. *Analog Game Studies* Vol 9(2).  
<<https://analoggamestudies.org/2016/01/how-dungeons-dragons-appropriated-the-orient/>> Haettu 2.8.2022.
- Tolkien, John Ronald Reuel 1974: *Tree and Leaf* (1964). Yhdeksäs painos. Lontoo: Unwin Books, 11–70.
- Tolkien, John Ronald Reuel 1981: *The Letters of J.R.R. Tolkien*. – Humphrey Carpenter (toim.). Boston: Houghton Mifflin.

- Torner, Evan 2015: Bodies and Time in Tabletop Role-Playing Game Combat Systems. – Sarah Lynne Bowman (toim.), *The Wyrd Con Companion Book 2015*. s.l.: Wyrd Con, 160–171.  
<<http://www.sarahlynnebowman.com/wp-content/uploads/2017/10/WCCB15-Final-1.pdf>> Haettu 2.8.2022.
- Veivo, Harri 2000: Merkki, kulttuuri, kokemus. – Anu Airola, Heikki J. Koskinen, Veera Mustonen (toim.), *Merkkillinen merkitys*. Helsinki: Gaudeamus, 130–142.
- Veivo, Harri 2011: *Portti ja polku: Tutkimus kirjallisuuden semiotiikasta*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- von Thorn, Alexander 1979: "The Politics of Hell". *The Dragon*. Vol 4 (2), 2–3 & 40–42.  
<[https://archive.org/details/DragonMagazine260\\_201801/DragonMagazine028/](https://archive.org/details/DragonMagazine260_201801/DragonMagazine028/)>  
Haettu 7.4.2022.
- Vu, Ryan 2017: "Fantasy after Representation: D&D, Game of Thrones, and Postmodern World-Building". *Exploration*. Vol 58 (2–3), 273–301.  
<<https://doi.org/10.3828/extr.2017.14>> Haettu 12.8.2022.
- Wallis, James 2007: Making Games That Make Stories. – Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin (toim.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 69–80.
- Weinsheimer, Joel 1979: "Theory of character: Emma". *Poetics Today*. Vol 1, 185–211.  
<<https://doi.org/10.2307/1772047>> Haettu 12.8.2022.
- Whitten, Sarah 2020: "How Critical Role helped spark a Dungeons & Dragons renaissance". *CNBC* 14.3.2020.  
<<https://www.cnbc.com/2020/03/14/critical-role-helped-spark-a-dungeons-dragons-renaissance.html>> Haettu 11.8.2022.
- Wizards of the Coast 2020: "Diversity and Dungeons & Dragons". *dnd.wizards.com*  
<<https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>> Haettu 14.8.2022.
- Wolfe, Gary K. 2012: Fantasy from Dryden to Dunsany. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 7–35.
- Wolf, Mark J.P. 2018: Chapter 4 Invented Cultures. – Mark J.P. Wolf (toim.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ensimmäinen painos. New York: Routledge, 30–36.
- Young, Helen 2016: *Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness*. Routledge Interdisciplinary Perspectives on Literature. 30 vol. New York: Routledge.

<<https://search-ebshost-com.ezproxy.utu.fi/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1051192&site=ehost-live>> Haettu 12.8.2022.

## LIITTEET

### Liite 1. *D&D*-pelihahmojen *ability score* -pisteiden alaiset taidot (*Skills*)

Taulukko 1. *D&D*-pelihahmojen *ability score* -pisteiden alaiset taidot (*Skills*)

<b>Strength</b>	<b>Dexterity</b>	<b>Intelligence</b>	<b>Wisdom</b>	<b>Charisma</b>
Athletics	Acrobatics	Arcana	Animal Handling	Deception
	Sleight of Hand	History	Insight	Intimidation
	Stealth	Investigation	Medicine	Performance
		Nature	Perception	Persuasion
		Religion	Survival	

(Carter et al. 2018, 175.)