

Empatiaa, eskapismia ja itsensä toteuttamista

Joitakin keskusteluja roolipeleistä

MYRSKY YLÄNEN



**TAIDE-
YLIOPISTO**

X TEATTERIKORKEAKOULU

2024

OPINNÄYTETYÖ

TEATTERIOPETTAJAN MAISTERIOHJELMA

TIIVISTELMÄ**PÄIVÄYS:**

TEKIJÄ Myrsky Ylänen	KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Teatteriohjeiden maisteriohjelma
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Empatiaa, eskapismia ja itsensä toteuttamista: Joitakin keskusteluja roolipeleistä	KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 53 s.
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Taiteellisen työn nimi tähän mahd. teostietoineen (tekijät, ensi-ilta, paikka). Täytä myös erillinen kuvailutietolomake (dvd-kansi). Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/> Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta <input type="checkbox"/>	
<p>Tutkimuksessani tarkastelen elinikäisen roolipeliharrastukseni opetuksia. Keskityn selvittämään, miten tämä harrastus on vaikuttanut minuun ja mitä uutta voin oppia siitä. Roolipelaamisen käsitteen rajaan pöytäroolipelaamiseen, josta kaikki muut roolipelaamisen muodot ovat saaneet alkunsa. Tavoitteenani on ymmärtää roolipelaamisen vaikutusta ihmiseen harrastuksen ulkopuolella, eli kuinka roolipelaaminen voi muuttaa ihmistä muunakin kuin roolipelaajana.</p> <p>Olen aktiivisesti harrastanut roolipelejä lähes 25 vuotta, ja tutkimukseni perustuu tähän pitkään yhteiseen historiamme pelaajaporukani kanssa. Käytän tutkimuksessani autoetnografista lähestymistapaa yhdistettynä pelaajaryhmälle toteutettuun teemahaastatteluun.</p> <p>Tavoitteenani on palauttaa pitkän yhteisen roolipelihistoriamme kokemuksia lähemmäs nykyhetkeä ja ymmärtää niiden vaikuttavuutta. Keskittyessäni käsittelemään omia oppimiskokemuksiani roolipeleistä, avaan työssäni toteutuneen pelin mahdollistamaa viritystä pelaajaryhmälle. Pelikerta toimii välineenä herättäen pelaajissa reflektiota heidän omista pelikokemuksistaan, sitoen niitä laajempaan peliporukan yhteiseen kokemushistoriaan.</p> <p>Keskeisiä käsitteitä työssäni ovat empatia, itsensä toteuttaminen, esteettinen kahdentuminen ja eskapismi, joita tarkastelen lähdeaineiston avulla eri näkökulmista. Pyrin ymmärtämään, miten roolipelaaminen on opettanut minulle näitä taitoja ja miten ne ovat vaikuttaneet minuun sekä harrastuksen että ammatillisen kehityksen näkökulmasta. Pyrin yksityisestä näkökulmasta lähtien avaamaan kokemuksiani ja suhteuttamaan niitä laajempaan yhteiskunnalliseen kontekstiin. Hyödynnän työssäni Elisa Aaltolan ja Sami Keton määritelmiä empatian eri variaatioista. Lisäksi tarkastelen roolipelien mahdollistamaa itsensä toteuttamista Abraham Maslow'n tarvehierarkian näkökulmasta ja avaan pelatessa tapahtuvaa esteettistä kahdentumista Hannu Heikkisen draamakasvatuksen väitöskirjan määritelmiin nojaten.</p> <p>Tutkielma on jaettu kuuteen lukuun. Ensimmäisessä johdantoluvussa kartoitan tutkielman lähtöasetelmia ja tutkimuskysymyksiä ja -menetelmiä. Toisessa luvussa käyn läpi roolipelaamisen kontekstia suhteessa tutkielmaan, avaten roolipelien historiaa sekä henkilökohtaisella että yleisellä tasolla. Kolmannessa luvussa määrittelen tutkimukseen liittyvät keskeiset käsitteet, joihin autoetnografian ja teemahaastattelun menetelmien tuottama aineisto peilautuu. Neljännessä luvussa kuvaan tutkielmaa varten suunnitellun ja toteutetun pelikerran, joka viritti pelaajia myöhempää teemahaastattelua varten. Viidennessä luvussa käyn läpi teemahaastattelun eri vaiheet, käsitellen niin haastattelun suunnittelua, sen toteuttamista ja siitä seurannutta pohdintaa. Tämä luku kattaa tutkielman pääaineiston analyysin ja tulokannan. Kuudennessä luvussa tarkastelen työtä ja avaan pohdintoja roolipelien vaikuttavuudesta laajemmassa kontekstissa.</p>	
ASIASANAT Roolipelit, empatia, eskapismi, itsensä toteuttaminen, mielikuvitus, mielikuvitusleikit, kuvittelu, omaehtoisuus, yhteisöllisyys	

SISÄLLYSLUETTELO

1. LUKU: JOHDANTO	4
1.1. <i>Tutkimuskysymys</i>	5
1.2. <i>Tutkimusmenetelmä</i>	6

2. LUKU: ROOLIPELIEN MAAILMA	9
2.1. <i>Roolipelin muoto</i>	10
2.2. <i>Monta tapaa pelata</i>	12
2.3. <i>Pari sanaa pelinjohtajista</i>	16
2.4. <i>Roolipelien historiaa</i>	20
2.5. <i>Roolipelien vastaanotto</i>	20
2.6. <i>Nykytilanne</i>	21

3. LUKU: TUTKIMUKSEN TEORIA	23
3.1. <i>Empatia</i>	23
3.2. <i>Itsensä toteuttaminen tai itseistyminen</i>	25
3.3. <i>Esteettinen kahdentuminen, draamasopimus ja taikapiiri.</i>	26
3.4. <i>Draamasopimus ja taikapiiri</i>	27
3.5. <i>Eskapismi ja bleed</i>	28

4. LUKU: PELATTU PELI	30
4.1. <i>Praedor ja kutsu seikkailuun</i>	30
4.1.1. <i>Suunnittelu</i>	30
4.1.2. <i>Seikkailu</i>	31
4.1.3. <i>Pelin jälkeen</i>	32

5. LUKU: ELETTY ELÄMÄ	36
5.1. <i>Minkälainen olisit ilman roolipelejä tai olet niiden ansiosta?</i>	37
5.2. <i>Mikä tekee roolipelaamisesta ainutlaatuista muihin harrastuksiin verrattuna?</i>	40
5.3. <i>Mitkä ovat kolme merkittävintä roolipelikokemustasi ja miksi?</i>	42
5.4. <i>Roolipelaamisen mahdollisuuksista</i>	43

6. LUKU: TOISET TODELLISUUDET	47
-------------------------------	----

Lähteet

1. LUKU: JOHDANTO

Opinnäytteessäni tutkin, mitä olen oppinut elämäni aikana roolipeleistä. Tarkemmin kysyn, mitä uutta voin oppia itselleni tärkeästä harrastuksesta tämän työn kautta. Käsitellessäni roolipelaamista tämän opinnäytteen kontekstissa, puhun ainoastaan niin kutsutusta pöytäroolipelaamisesta, josta kaikki eri roolipelaamisen erilaiset nykymuodot ovat saaneet alkunsa. Käyn läpi roolipelaamisen määrittelyä tarkemmin luvussa kolme. Juuri minä tutkin tätä siksi, että minussa yhdistyy samanaikaisesti pitkäaikainen roolipelien harrastaja sekä omaan työväenluokkaiseen taustaansa useasti törmännyt, sittemmin korkeakoulutettu taiteilija ja pedagogi.

Kuulun jo miltei 25 vuotta aktiivisesti toimineeseen pelaajaporukkaan, jonka yhteisen historian ympärille tutkimukseni pohjautuu. Tutkimusta varten toteutin pelikerran, joka toimi virityksenä pelaajaryhmälle toteutetulle teemahaastattelulle. Haastattelusta kerätyn aineiston pohjalta syntyvä tulkinta kytkeytyy käyttämäni lähdekirjallisuuteen. Tavoitteenani oli palauttaa pitkän yhteisen roolipelihistorian kautta saatuja kokemuksia lähemmäs nykyhetkeä ja ymmärtää sitä kautta kokemusten vaikuttavuutta. Pelaajilta keräämäni aineisto peilautuu pohdintana oman tulkintani ja kokemushistoriani lävitse, jonka takia tämä opinnäyte on tiedon kannalta tarkoituksenmukaisesti tekijäkeskeinen.

Työlleni keskeisiä käsitteitä ovat empatia, itsensä toteuttaminen, esteettinen kahdentuminen ja eskapismi, joita avaan tarkemmin luvussa neljä. Nämä käsitteet ovat tämän työn näkökulmasta tärkeitä, sillä niiden kautta on mahdollista tarkastella roolipelaamisen potentiaalia harrastuksen ulkopuolella: eli kuinka roolipelaaminen siis muuttaa ihmistä muutenkin kuin pelkkänä roolipelaajana. Lähdeaineiston kautta tarkastelen roolipelaamista eri näkökulmista. Keskeisiä lähteitä työssä ovat esimerkiksi Elisa Aaltolan ja Sami Keton *Empatia – Myötäelämisen tiede*, jonka avulla käyn läpi erilaisia empatian variaatioita ja mitä niistä havaitsen eniten roolipelaamisessa. Juhana Petterssonin *Roolipelimanifesti* taustoittaa roolipelaamisen perusteita ja historiaa, kun taas Hannu Heikkisen *Draaman maailmat oppimisalueina: draamakasvatuksen vakava leikillisuus* selvittää roolipeleille tyypillistä esteettisen kahdentumisen ilmiötä sekä yhteyksiä muihin peleihin ja leikkeihin.

Roolipelaaminen on minulle siis ainoastaan vapaa-aikaan liittyvä harrastus, eikä minulla ole sen suhteen ammatillisia tai taloudellisia tavoitteita. Työ kytkeytyy teatteriopettajan opintoihini siten, että olen opintojeni edetessä huomannut roolipelien vaikuttaneen siihen, minkälainen teatteriopettaja olen sekä auttanut minua ymmärtämään paremmin, mikä merkitys roolipeleillä on ollut elämässäni. Teatteriopettajan maisteriopintojen

aikana tämä harrastus on alkanut näyttäytyä minulle uudellisessa valossa. Se on tuonut mukanaan minulle paljon tietoa ja taitoa, jonka tarkalle laadulle olen ajan kuluessa tullut suurimmilta osin sokeaksi. Yhtenä opinnäytteeni tavoitteena onkin hahmottaa tätä kertynyttä tietoa. Aloitin maisteriopintoni ilman mitään aiempaa kokemusta opettamisesta. Tästä huolimatta esimerkiksi opetusharjoittelut, tuntisuunnitelmien laatiminen, ohjeistaminen, opiskelijoiden kanssa neuvottelu ja teorian muuttaminen helposti ymmärrettäväksi tiedoksi käytännön kautta tuntuivat minulle alusta alkaen luontevalta. Odotin suurempia haasteita opettajan positioon asettumisessa. Ajattelenkin, että ne valmiudet mitkä voidaan laskea jonkinlaisen opettajuuteen sopivien luonteenpiirteiden ulkopuolelle, ovat kehittyneet roolipelitaustani kautta vuosikymmenten saatossa.

Opinnäytteeni tulokulma tähän tutkimusmaastoon tulee pääosin tekijälähtöisen tiedon tuottamisen kautta. Kyse on pohjimmiltaan minun ja pelaajaystäväni kokemuksien saattamisesta tutkimukselliseen pohtivaan kontekstiin, asiantuntijalähteeksi muiden joukkoon. Aiheesta tehdyn tutkimuksen sekä omien kokemusteni valossa väitän, että olisin ilman roolipelaamista ihmisenä monella tapaa täysin toisenlainen. Tarkemmin väittäen, olen roolipelaamisen ansiosta muun muassa empaattisempi, kykenevämpi kompromisseihin, parempi esiintyjä, vastaanottavaisempi uusia kokemuksia kohtaan, tarkempi sanoittamaan tekemiäni havaintoja muille sekä parempi aistimaan ihmisten tunne- ja viireystiloja.

1.1. Tutkimuskysymys

Opinnäytteen aihe oli kytenyt ajatuksena jo ennen varsinaista maisteritutkinnon alkamista, tai ehkä tutkinnon voidaan täten sanoa alkaneen jo keväällä pääsykokeiden aikaan. Yksi ennakkotehtävistä oli kirjoittaa yksityiskohtainen ja perusteltu suunnitelma taiteellis-pedagogiselle projektille, jonka haluaisi toteuttaa. Oman projektisuunnitelmani tavoitteena oli saattaa nuoret osallistujat omien valintojensa kirjon ja kuvittelukykyjensä äärelle:

Projektin lähtökohtana on ohjatun pöytäroolipelin keinoin yhteisen tarinankerronnan oppiminen, jonka tavoitteena on nuoren kuvittelukyky ja vapaus. Projektin kohderyhmänä toimii nuorisot, 15–17-vuotiaat ja tämän projektin kontekstissa Walkers-toimintana. Ennen kaikkea projektin päätavoitteena on herättää nuorisossa vapaus. Vapaus kuvitella itselleen erilaisia polkuja elämässä, vapaus valintoihin, itseilmaisuuksiin ja tuettuun itsetuntemukseen. Kohtaan elämässäni usein eri ikäisiä ihmisiä erilaisista taustoista ja olen huomannut monen heistä olevan tietynlaisessa

lukossa tai ansassa oman elämänsä kanssa. Heitä vaivaa usein toteutumattomat haaveet esimerkiksi omanlaisesta elämästä tai urasta (Ylänen 2022).

Tämä projekti toimi opinnäytteeni pohjaideana. Se on mielestäni edelleen ideana hyvä ja toteuttamisen arvoinen, mutta työni käsitellessä omaa oppimistani koin järkevämmäksi muokata kontekstia käsittelemään vain omaa peliporukkaani. Uskon, että tällaisille nuorille suunnatuille roolipelejä hyödyntäville hankkeille on paljon kysyntää tulevaisuudessa. Olen alusta alkaen pitänyt roolipelaamista itselleni tärkeänä ja arvokkaana harrastuksena. Halu syventyä näihin ajatuksiin heräsi opintojeni edetessä. Miksi juuri roolipelaaminen on ollut minulle korvaamattoman arvokasta ja miksi en vaihtaisi siitä hetkeäkään pois? Ehkä kyse oli yhteenkuuluvuudesta ja yhdessä kasvamisesta tai ajatus aikuistumisesta leikkimisen lopettavana pyövelinä oli minusta luotaantyöntävä tapa katsoa maailmaa. Syitä näihin tuntemuksiin on varmasti liian monta listattavaksi.

Olen kuitenkin varma väitteessäni, että olen oppinut harrastuksen kautta paljon ja tähän työni kysymys keskittyy: Mitä olen oppinut roolipeleistä? Kysymys on samaan aikaan laaja ja kohdennettu, asettaen koko ihmisyyteni tarkasteltavaksi roolipelien linssin lävitse. Roolipelit tai niistä oppiminen eivät tapahdu tyhjiössä ja oppimisen kysymystä voi problematisoida tutkivalla otteella loputtomiin. Mikä nykyään osaamani taito johtuu nimenomaan pitkään jatkuneesta roolipeliharrastuksesta ja mitkä valmiudet olisivat kehittyneet ilman harrastusta? Hyväksyin jo kysymyksen päätettyäni, että vain osittainen vastaus on mahdollinen, eikä lopullista totuutta tai johtopäätöstä ole mahdollista saavuttaa. Tarkoitukseni on myös selvittää, mitä ainutlaatuisia ja merkityksellisiä juuri roolipelaaminen tuottaa, jos sitä tarkastellaan muiden rytmiharrastuksien näkökulmasta. Mitä muista harrastuksista poikkeavaa roolipelatessa voi tehdä tutkimuksessa esiinnousseiden empatian, eskapismien ja itsensä toteuttamisen käsitteiden näkökulmasta?

1.2. Tutkimusmenetelmä

Työn tutkimusmenetelmänä toimii autoetnografian ja pelaajaryhmälle toteutetun teemahaastattelun menetelmät. Autoetnografia on laadullinen tutkimusmenetelmä, joka hyödyntää henkilökohtaisia kokemuksia kulttuurillisten kokemusten ymmärtämiseksi ja pyrkii rakentamaan siltoja näiden välille (Chang 2008, 46). Teemahaastattelu on muodoltaan jotain lomake- ja avoimen haastattelun väliltä perustuen ennaltasuunnitelluihin keskusteluteemoihin antaen näin tilaa ja oikeutta haastateltavien puheelle (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.). Autoetnografisen tutkimusotteen avulla minulla on mahdollisuus tiedostaa läpinäkyvästi roolini tutkijana ja tutkittavien

kysymysten tulkitsijana. Tutkiessa kokemusteni tiedetyn ja tuntemattoman rajapintoja voin olla avoimesti tietämätön, rajallinen ja keskeneräinen. Yksilön kokemuksen ainutlaatuisuus kääntyy autoetnografisen otteen kautta tämän tutkimuksen vahvuudeksi. Yrittämällä ymmärtää itseäni, avautuu mahdollisuus ymmärtää paremmin muita ihmisiä ja maailmaa ympärilläni. Lisääntyneellä itsetietoisuudella on löydetty positiivista korrelaatiota empatian kehittymiseen (Konrath, O'Brien, Hsing, 2011, 180–198). Muiden kokemusta on mahdotonta ymmärtää perinpohjaisesti ja omaa kokemustaan on mahdotonta ilmaista tyhjentävästi, mutta kytköksiä löytäminen on mahdollista. Tähän vaikuttaa kokemuksen subjektiivisuus, yksilön rajoittunut perspektiivi, kommunikaation rajoitteet, kulttuurilliset erot, oletukset ja ennakkoluulot, tunteiden monimutkaisuus ja empatialle luontaiset rajoitteet (Davis 1983, 113–126).

Itsereflektion kautta voin paremmin ymmärtää minun ja toisen kokemusten välisiä samankaltaisuuksia tai eroavaisuuksia. Autoetnografia ei kuitenkaan ole tutkimusmenetelmänä haasteeton. Menetelmään on sisäänrakennettu vahva tutkijalähtöisyys. Menetelmän tehokkuus riippuu tutkijan kyvystä tuottaa ja yhdistää omaa kokemushistoriaansa laajempaan kontekstiin verrattuna esimerkiksi menetelmään, jossa tutkija vertailee kahta valmiiksi tuotettua aineistoa keskenään. Tästä johtuen autoetnografisen aineiston käsittelyyn ja tuottamiseen ei ole valmiita yksiselitteisiä kaavoja, joiden mukaan toimia. Toinen autoetnografialle tyypillinen haaste liittyy tutkimusmenetelmän etiikkaan. Tulkitsemalla aiheiden risteyskohtia tulkitsemisen väistämättä myös joitakin tuntemiani ihmisiä. Haastateltavien mielenliikkeiden dokumentointi, analyysi ja tulkinta on lopulta vain sitä - tutkijan yritys ymmärtää yksin toisilta keräämäänsä aineistoa. Tulkinnessa täytyy kiinnittää erityistä huomiota aineistosta tehtyjen oletuksien tai väittämien laatuun ja mitä ne kertovat kustakin haastateltavasta. Tulkinnessa on mahdollista mennä suuntiin, joita haastateltava ei ole alunperin viestillään tarkoittanut. Olen pyrkinyt antamaan itselleni vapautta aineiston tulkinnessa ja ratkaissut tämän anonymisoimalla kaikkien työssä esiintyvien henkilöiden puheenvuoroja niin, ettei niistä voida yksilöidä ketään tarkasti. Tiedostan, että tämän työn pieni haastatteluotanta ja kysymysten asettelu rajaavat haastateltavista kapean, staattisen kuvan tutkittavaksi.

Käyn ensin työssäni läpi omaa historiaani suhteessa roolipelaamiseen, jonka jälkeen avaan toteuttamaani roolipeliä. Pelin tavoitteena oli toimia koollekutsuvana virityksenä ja muistinvirkistäjänä, avaten väylää yhteiselle keskustelulle. Pelikertojen välissä jokaisella on oma arkensa ja toivoin, että niistä saatuja kokemuksia olisi helpompi tuoda keskusteluun tuoreemman pelikerran jälkeen. Vähän kuten joissain televisiosarjoissa annetaan jakson alussa muistutuksia siitä, mitä viime jaksossa tapahtui, helpottaen

sisäänpääsyä alkavan jaksoon. Tällaisena muistinvirkistäjänä peli toivottavasti viritti pelaajia yhdistämään eri peleistä saatuja kokemuksia laajemman pelihistoriansa kanssa. Halusin antaa pelaajien reflektoinnille parhaat mahdollisuudet työni olosuhteita varten, sillä työni kysymykset saattoivat olla vastaajille vaativia. Väitän, että yksittäinen peli ei itsessään aiheuttanut muutosta peliporukkani ajattelutavoissa, eli yksi pelikerta ei kehittänyt empatia- ja vuorovaikutustaitoja merkittävästi, vaan sillä oli enemmän välineellinen arvo opinnäytteen tavoitteiden suhteen. Pelistä ja sitä seuranneesta haastattelusta toteutunut dokumentaatio herätti minussa väistämättä pohdintoja, jotka avasin kokonaisuudessaan viidennessä kappaleessa ja suhteutin näitä ajatuksia laajempaan yhteiskunnalliseen kontekstiin. Pyrin työn rakenteella vastaamaan esittämiini kysymyksiin mitä ja millä tavoilla roolipeleissä koettu empatia, itsensä toteuttaminen, päällekkäiset roolit ja eskapismi on opettanut minulle tärkeitä taitoja. Työ pyrkii sisältä ulospäin, aloittaen yksityisestä ja päätyen lopulta yleiseen.

2. LUKU: ROOLIPELIEN MAAILMA

Avaan lyhyesti henkilöhistoriaani ja suhdettani roolipelaamiseen. Nuoruuteni ajoittuu 1990- ja 2000-luvun alkupuoliskolle itäiseen Suomeen Etelä-Karjalan maakuntaan työväenluokkaisessa perheessä. Ala-asteen aikana pikkukaupunki ja sitä ympäröivän luonnon ihmeellisyydet tulivat nopeasti tutuiksi. Uteliaisuuden kasvaessa pihapiiri alkoi käydä minulle pieneksi ja halusin pian muutakin kuin ulkona riehumista ja sarjakuvien lukemista. Harrastusmahdollisuuksia oli tarjolla niukasti ja ne rajoittuivat suurimmilta osin erilaisiin liikuntalajeihin. Valtaosa näistä rajautui kuitenkin automaattisesti pois taloudellisista syistä, satunnaisia alkeiskursseja lukuun ottamatta. Tämän saman maksumuurin taakse jäi auttamatta myös sirkus- ja bändikoulut, joista olin eniten kiinnostunut. Eli vaikka intoa erilaiseen tekemiseen ja kokemiseen oli, ei taloudellisen sitoutumisen vaatimukset olleet minulle realistisia.

Roolipeliharrastukseni alkusysäykset tapahtuivat 1990-luvulla ala-asteikäisenä eräänlaisen kiertoreitin kautta, kun koulun kirjastokäynnillä lainasin itselleni Gummeruksen julkaiseman “valitse oma seikkailusi” tai “choose your own adventure” -seikkailukirjan. Muoto oli minulle uusi. Tarina muovautui lukiessa sitä mukaa, mitä valintoja halusin tarinan hahmon tekevän. Valinnan tehtyä tuli siirtyä tietylle sivulle, jotta sai lukea kuinka kävi. Muistan miettineeni, mitä itse tekisin samassa tilanteessa ja toisella lukukerralla halusin toimia aivan odotettua päinvastoin, ehkä jollain tapaa jopa rikkoo pelin. Kyseessä on kuitenkin nuorille suunnattu seikkailukirjallisuuden teos, joten moraalisten valintojen kenttä ei ollut varsinaisesti päätähuimaava. Valtaosa valinnoista veivät tarinaa eteenpäin tavalla tai toisella, täyttäen kirjalle asetetun tavoitteen viihdyttää lukijaansa. Kirjan nopeasti pelattuani läpi aloin suunnitella vastaavanlaisia monivalintaseikkailuja luokkakavereilleni. Pidin mutkikkaiden ja haastavien tilanteiden luomisesta ja yhteisestä ongelmanratkonnasta. Olin siis omalla tavallani jo aloittanut tietämättäni jonkinlaisen proto-roolipelaamisen. Muutamaa vuotta myöhemmin kävi ilmi, että isoveljeni oli aloittanut kaveriporukkinsa kanssa roolipelaamisen, jossa käytettiin sääntökirjoja ja erilaisia noppajärjestelmiä. Kuunnellessani isoveljeni tarinoita pelien tapahtumista ne muistuttivat minua paljon näistä seikkailukirjoista ja kavereilleni tekemistä lyhyistä kokeiluista.

Löytyi siis yksi harrastus, johon tuon aikakauden politiikkaa, kulttuuria ja taloutta kurittanut lama ei yltänyt. Roolipeliharrastuksen lähtökohdat osoittautuivat minulle saavutettaviksi. Harrastuksen aloituskustannukset ovat hyvin maltilliset ja samalla sääntökirjalla voi pelata halutessaan vaikka koko loppuikänsä. Tarvitaan vain samanhenkisiä ystäviä ja halu osallistua. Yläasteella ostin suomalaisen Burger Gamesin

julkaiseman Petri Hiltusen sarjakuviin perustuvan *Praedor* -roolipelin, jonka kautta alasteen välitunneilla alkanut ajanviete ja leikki muovautui vakiintuneeksi harrastukseksi. Samaan aikaan kun aloitin pelaamisen omien kavereideni kanssa, isoveljeni minulle tutustuttama porukka kutsui minut mukaansa ja tästä muodostui lopulta se peliporukka, joka on säilynyt aktiivisena lähes 25 vuotta. Teen tämän opinnäytetyöhön liittyvän pelikerran ja siitä viriävän teemahaastattelun heidän kanssaan ryhmän pitkäkestoisuuden vuoksi. Meillä on pisin yhteinen historia samojen asioiden äärellä, jonka takia uskon pääseväni heidän kanssaan aiheesta riittävän syvälle.

2000-luvun alussa elettiin tietynlaista roolipelaamisen uutta aaltoa Suomessa, sillä vuosituhaten vaihteessa julkaistiin useita suomenkielisiä roolipeliteoksia. Tälle aallonharjalle peliporukkamme asettui, kokoontuen viikottain pelipöydän äärelle.

Jotta tämä henkilöhistoria kiinnittyy paremmin itse harrastukseen, käsittelen seuraavissa alaluvuissa roolipelin historiaa ja muotoutumista. Valitsemani nostot roolipelaamisesta ei missään nimessä ole kaiken kattava tietopaketti, sillä 70-luvulta asti kasvanut pelaaminen ja sitä ympäröivä kulttuuri on valtavan monisyinen, eikä sen yksityiskohtainen läpikäynti palvele työni ydinkysymyksiä. Luvun tarkoituksena on avata niitä lähtökohtia, joista harrastus on lähtenyt liikkeelle ja joita voi olla vaikeampi nykyään havaita. Niillä on kuitenkin merkitystä, miten harrastus nähdään ja ymmärretään 2020-luvulla. Lisäksi luku johdattelee työtä yleisellä tasolla kohti roolipelaamisen konkretiaa, jotta varsinainen tutkielma olisi helpommin hahmotettavissa. Mikäli lukijan mielenkiinto kuitenkin leviää tämän työn johdosta sen ulkopuolelle, voin suositella lähdeaineistonakin käyttämäni Juhana Petterssonin *Roolipelimanifesti* -kirjaa. Petterssonin teksti on helposti lähestyttävää ja tarjoaa hyvän läpileikkauksen aiheeseen vielä lähes 20 vuotta sen julkaisun jälkeenkin.

2.1. Roolipelin muoto

Kutsun roolipelaamista eräänlaiseksi pelillistetyksi tarinankerronnan muodoksi. Roolipeliin kuuluu kuvitteellisten pelaajahahmojen luonti ja näiden hahmojen roolien esittäminen keskustelemalla. Yleisesti ottaen roolipeliä varten ryhmässä on pelinjohtaja, joka on usein suunnitellut pelin alustavan juonen tai lähtöasetelman. Lisäksi pelinjohtaja kuvailee, esittää ja rakentaa kaikkea muuta maailmaa, jossa pelaajahahmot toimivat. Tämä tarkoittaa, että pelinjohtaja kuvailee muun muassa ei-pelaajahahmoja, tapahtumia, toimintaa, yksityiskohtia, aisteihin liittyviä havaintoja ja pelin fiktiivistä historiaa joihin pelaajahahmojen toiminnot kytkeytyvät. Pelinjohtaja siis reagoi pelaajahahmojen toimintaan hahmoja ympäröivänä maailmana. Pelaajien ja pelinjohtajan välinen vuorovaikutus synnyttää siinä hetkessä tarinaa, jolle ei ole vielä

kirjoitettu selkeää loppua. Pelillisuus korostuu tilanteiden ratkaisemisessa, kun pelkkä keskustelu tai neuvottelu ei riitä tuottamaan peliporukalle haluttua tulosta. Ennalta päätetty sääntöjärjestelmä tukee johdonmukaisuudessaan esimerkiksi noppien ja simuloivien taulukoiden avulla pelaajien tekemiä valintoja, roolihahmojen numeraalisia ominaisuuksia ja tapahtumia sävyttävää ennalta-arvaamattomuutta.

Pöydän ympärillä istuminen ei ole vaatimus perinteiselle pöytäroolipelaamiselle, mutta se on sille tyypillisin muoto, jonka kautta nimitys on vakiintunut.

Pöytäroolipelaamisessa tapahtuva esiintyminen keskittyy usein affektiivisen äänenkäytön ja demonstroivien eleiden ympärille. Pelimaailmaa koetaan yhdessä pääsääntöisesti mielikuvituksen ja kuvailun avulla. Kokemuksieni mukaan moni pelaaja kehittyikin taitavaksi havainnollistamaan sanallisesti niin hahmon toimintoja kuin omaa avaruudellista hahmotuskykyäkin. Useamman pelaajan käyttäessä ja sanoittaessa mielikuvitustaan roolipelin viitekehyksessä jokaisen pelaajan kuvittelukyvyt yhdistyvät, synnyttäen pelikokemukselle lähes äärettömän määrän tarinallisia mahdollisuuksia.

Vastaavasti esimerkiksi larp (live action role-playing game) pyrkii muotona mallintamaan peliä, sen hahmoja, toimintoja ja tarinaa kokonaisvaltaisesti kehollisuuden kautta. Larp-pelaaja siis simuloi kuvitteellista roolihahmoaan puvustuksella, habituksella ja fyysisillä toiminnoilla mahdollisimman tarkasti. Näin larpin pelimaailma asettuu arkielämän päälle toiseksi tasoksi. Virtuaaliset roolipelit taas vapauttavat pelaajan roolihahmon kuvailusta ja kehollisuudesta, pelimaailma rakentuen teknologian avulla pelaajan koettavaksi.

Miltä tyypillinen roolipeli siis näyttää? Ulkopuolelta tarkasteltaessa pelaaminen näyttää suhteellisen arkiselta toiminnalta, jossa ryhmä osallistujia istuu pöydän ääressä ja keskustelee. Pelitilanteen ulkoisia tunnusmerkkejä voi olla esimerkiksi erilaiset paperilomakkeet, oudonmuotoiset arpakuutiot, kovakantiset kirjat ja lähdeoteokset sekä tilassa soiva pelin teemaan sopiva taustamusiikki. On hetkiä, kun koko pöytä hiljenee tärkeän noppaheiton ajaksi ja toisinaan käydään kiivasta keskustelua pelin sisäisiä slangitermejä käyttäen. Ulkopuolelta käsin peliä voi olla mahdoton ymmärtää tai kokea samalla tavalla kuin siihen osallistuvat pelaajat sen kokevat. Kuitenkin, jotta voimme kutsua tätä toimintaa roolipeliksi, sen täytyy lähtökohdiltaan poiketa jollain tavalla muusta pelaamisesta tai leikkimisestä. (Stenros 2015, 107) määrittelee pelejä keinotekoisiksi järjestelmiksi, joissa abstraktit haasteet määrittävät sääntöjen, vuorovaikuttamisen ja pelin kautta saadun palautteen keinoilla. Leikiksi voidaan hänen mukaan mieltää laaja määrä erilaisia aktiviteetteja, jotka perustuvat vapaaehtoisuuteen, mielikuvituksellisuuteen ja leikkimisen tuottamaan merkityksellisyyteen.

Kokemukseni mukaan roolipelit poikkeavat tai erottuvat muista peleistä monella tavalla. Roolipelaaminen on kuvitteellisten roolihahmojen kautta muita pelejä immersivisempää, joissa peli ei vaadi toteutuakseen pelihahmoihin samaistumista. Roolipelissä hahmo toimii ja on olemassa suurimmilta osin pelkkien ajatusten ja sanojen kautta. Tarinaa luodaan yhdessä eli se on kollaboratiivista verrattuna peleihin, joissa tarina on ennaltakirjoitettu tai muuttumaton. Kollaboratiivinen asetelma myös poistaa tietynlaisen pelaajien välisen kilpailun elementin. Peliporukka kannattelee ja vie tarinaa eteenpäin eikä esimerkiksi kerää pisteitä, joita pelin lopussa laskettaisiin yhteen voittajan määrittämiseksi. Roolipelien sääntöjä on helppo soveltaa ja muokata lennosta ryhmän tarpeiden mukaan. Usein ryhmä pääsee yhteisymmärrykseen siitä, miten jokin ennalta-arvaamaton tai sääntökirjassa mainitsematta jätetty tilanne olisi hyvä ratkaista. Lisäksi roolipelaamiseen on sisäänrakennettu sosiaalinen vuorovaikutus, jota ilman tarina ei etene, eikä kukaan pysty yksin ennalta määrittämään seikkailun tarkkaa lopputulosta. Muissa peleissä ja leikeissä on usein todella selkeästi määritellyt voiton tai päättymisen ehdot.

On huomioitavaa, että myös perinteiset ryhmäpelit ja leikit kuten rosvo ja poliisi tai kirkonrotta sisältävät erilaisia rooleja. Roolipelaaminenkin nojaa pohjimmiltaan mielikuvitusleikin periaatteisiin. Tässä erottelussa nouseekin oleelliseksi yhden tai useamman pelaajan sekä pelinjohtajaksi kutsutun roolin välillä tapahtuva vuorovaikutus. Pelaajat ja pelinjohtaja luovat jokaiselle pelaajalle hahmon käyttäen sovittuja pelimekaniikoita tai hahmot voivat tulla osittain tai kokonaan valmiiksi annettuina, pelinjohtajan ennalta valmistelemina. Usein koollekutsujana toimivan pelinjohtajan tehtävänä on luoda hahmojen ympärille fiktiivisen maailman viitekehys, jossa toimia. Tämä tarkoittaa taustatietojen, merkittävien tapahtumien sekä pelin lähtöasetelmien avaamista ja kuvailua pelaajille. Pelinjohtaja lähtökohtaisesti esittää kaikki ei-pelaajahahmojen roolit, joita muut pelaajat hahmojensa kautta kohtaavat. Sosiaaliset roolit limittyvät fiktion roolien kanssa, arkiset eleet saavat uusia merkityksiä, vuorovaikutukseen sekoittuu uusia sääntöjä ja arkitodellisuuden tapahtumat jäävät takalalle (esim. Leppälähti 2002, Huizinga 1984 ja Bowman 2010).

2.2. Monta tapaa pelata

Tästä dynamiikasta muodostuu roolipelille uniikki muoto. Muut pelaajat antavat pelinjohtajalle valtaa viedä tarinaa eteenpäin silti säilyttäen kaikkien aktiivisen toimijuuden ja kyvyn vaikuttaa tarinan kulkuun heidän hahmojensa kautta. Pelaamiselle muodostuu eräänlainen sopimus, jonka määrittelen tarkemmin seuraavassa teorialuvussa. Tämän draamasopimuksen noudattaminen siis osittain rajoittaa tekemistä,

mutta vapauttaa ja liimaa yhteen yhteistä luovuutta rajojen sisällä. Draamasopimus mahdollistaa sen, että voin tarkastella kampanjan edetessä pelaajien valintoja hahmon mielenmaiseman lävitse, rakentaen niistä eräänlaista punaista lankaa johdonmukaisuudeksi pelin tarinaa vasten. Poikkeus tähän olisi, mikäli joku pelaajista rikkoisi pelin draamasopimusta. Tässä tilanteessa huomioni itse pelaajaan ja hänen valintoihinsa korostuisi, kun yrittäisin selvittää syytä poikkeamaan ja siitä tulisi tarvittaessa keskustella. Usein etenkin aloittelevissa peliporukoissa toistuu näitä punaisia lankoja ja mielenmaisemia sotkeva ilmiö ‘metapelaamisesta’. Termi on muodostunut osaksi pelisanastoa jo varhaisissa 1970-luvun *Dungeons & Dragons* -peliyhteisöissä, mutta sen tarkkaa alkuperää tai keksijää on vaikea paikantaa. Shannon Appelcline kirjoittaa termistä vuonna 2014 julkaistussa roolipeliteollisuuden historiaa käsittelevässä kirjassaan *Designers & Dragons: The 70's*. Metapelaamisella voidaan tarkoittaa esimerkiksi sitä, että hahmon toiminnat alkavat enenevässä määrin pohjautua pelaajan tietoon sen sijaan, että päätöksenteko tapahtuisi sen pohjalta mitä roolihahmo tietää. Hyvä esimerkki voisi olla tilanne, jossa pelinjohtaja heittää noppaheiton keskelle pöytää kertomatta pelaajille suoraan mitä se merkitsee. Kyseessä voisi olla pelaajahahmojen havaintokykyjä testaava heitto vihollisten asettaman ansan varalta. Joku pelaajista voisi yrittää metapelaamalla tulkita tätä näennäisesti hänen hahmoaan koskevaa heittoa, sen mahdollista uhkaa hahmolle ja ilmoittaa pelinjohtajalle vetävänsä aseensa esiin. Tarve metapelaamiselle voi tulla aloittelevalle pelaajalle suhtautumisesta, että roolipeleissä tulee ‘voittaa’ tai epäonnistumisen tunteita ei koeta miellyttäväiksi. Ehkä oma hahmo halutaan nähdä ennemmin kontrolloitavana omnipotenttina voimafantasian väylänä kaaottisen, möhlivän ja joskus naurunalaisenkin hahmon sijaan. Usein peliporukan pelatessa riittävän pitkään tällainen ‘tarinan huijaamisena’ nähty metapelaaminen karsiutuu lähes kokonaan pois tai piiloutuu niin, ettei se häiritse yhteistä peliä. Joskus on kyse myös yhteensopivuudesta, metapelaajat karsiutuvat roolivetoisista ryhmistä ja ajautuvat esimerkiksi tarkkoja taistelusimulointeja painottaviin ryhmiin.

Olen joskus törmännyt näitä pelaajaryhmiä hieman vastakkainasettelevasti erotteleviin termeihin ROOLIPelaajat vs rooliPELAAJAT, jotka ovat mielestäni kuvaavia ja käyttökelpoisia mikäli kumpaakaan ei arvota toista paremmaksi. John Kim jaottelee pelaamisen tapoja kolmeen eri kategoriaan, *dramatist*, *gamist* ja *simulationist*. Draama-orientoitunut peliyyli asettaa erityistä painoarvoa palkitsevalle juonelle ja pyrkii muovaamaan pelin sisäistä toimintaa niin, että lopputuloksena olisi eheä tarina. Peli-orientoitunut tyyli painottuu haastavien ongelmien ratkomiseen, oli kyseessä sitten taktinen taistelu, politiikka tai älylliset mysteerit. Pelaajat pyrkivät ratkaisemaan heille esitettyjä ongelmia joita pelinjohtaja vuorostaan ratkaisee, mikäli pelaajat toimivat

sovitun mukaisesti. Simulaatio-orientoitunut tyyli pyrkii ratkaisemaan kaikki pelin sisäiset tapahtumat pelin logiikalla, sallimatta minkäänlaista metapelillisiä vaikutteita. Pelinjohtaja ei tässä tyyliässä esimerkiksi tarinaa pelastaakseen vaikuta noppien tuloksiin salaa tulkitsemalla vahinkotaulukoita eri tavalla tai muuta pelaajille vielä esittämätöntä tietoa sopimaan paremmin sen hetkiseen tilanteeseen. Pelinjohtaja siis pyrkii nojaamaan pelin sisäiseen logiikkaan mahdollisimman johdonmukaisesti. Käytännössä nämä tyylit usein limittyvät ja jokainen pelinjohtaja kehittää lopulta oman tyylinsä (Kim 1998).

Pelaamisen ja pelinjohtamisen eri tyylien läpikäynti muistuttaa oman porukkani muodostumisesta. Etenkin varhaisessa vaiheessa harrastusta peliporukassamme oli suurempi vaihtelevuus. Yläasteen päätyttyä ihmiset levisivät eri puolille Suomea opiskelemaan ja osa jättäytyi peleistä aikataulusyistä tai harrastuksen merkityksen vähentyessä suhteessa uuteen elämänvaiheeseen. Muistan myös ajanjaksoja, joissa joidenkin yksittäisten pelaajien oli vaikea noudattaa yhteistä draamasopimusta esimerkiksi metapelaamisen takia, heikentäen näin muiden pelikokemusta. Tämä johti muutaman kerran tilanteeseen, jossa heitä ei enää yhteisestä päätöksestä kutsuttu seuraaviin pelikampanjoihin. Pelitilanne ei usein ole saavutettava ulkopuolisille tarkkailijoille. Päinvastoin, mitä yksityisempi ja muusta toiminnasta vapaampi pelaamiseen käytetty tila on, sen parempi. Eri paikoissa ja tilanteissa pelanneena olen kokenut, että pelkästään samassa asunnossa olevat ulkopuoliset henkilöt voivat aiheuttaa pelaamiseen vaikuttavia epämiellyttäviä itsetietoisuuden tunteita siitä, että minua jollain tavalla kuunnellaan tai arvioidaan. On huomioitavaa, että ulossuljen näissä havainnoissa esimerkiksi roolipelitapahtumien pelit, joissa usein nimenomaan on tarkoitus pelata uusien ihmisten kanssa tai peliseuraansa ei voi valita etukäteen. Roolipelin immersiota ja heittäytymistä kysyvä rakenne on kokemani mukaan herkkä ulkoisille häiriötekijöille ja halusin välttää tätä tunnelmaa myös toteuttamassani roolipelejä käsittelevässä teemahaastattelussa.

Tämän jaetun peliä muokkaavan dynamiikan vuoksi roolipelaamista kuvaillaan joskus myös 'yhteiseksi tarinankerronnaksi' (esim. Peterson 2012). Valtaosa roolipelaamisesta toteutuu keskustelun tasolla, jossa pelaajat jakavat jonkinlaisen yhteisen kuvitellun käsityksen pelin tapahtumien kulusta ilman fyysistä mallinnusta. Tätä käsitystä kutsutaan 'mielen teatteriksi' (Gygax 1989). Terminä mielen teatteri edeltää roolipelien syntyä radiokuunnelmien kontekstissa mutta vakiintui roolipeleihin jo 1980-luvulla. Esimerkiksi kustantamo Theatre of the Mind Enterprises julkaisi läheteoksia *Call of Cthulhu* -nimiseen roolipeliin jo vuonna 1983 sekä vuonna 1993 White Wolf Publishing julkaisi termin mukaan nimetyn larpin nimeltä *Mind's Eye Theatre*. Termillä viitataan pelitapaan, jossa monimutkaisetkin toimintakohtaukset käydään läpi ilman

havainnollistavia pelinappuloita ja pohjakarttoja (BESW 2016). Moni pelaajaporukka kuitenkin yhdistelee näitä eriasteisia havainnollistamisen tapoja saumattomasti. Pelitilanteena keskustelu baarin portsarin kanssa voidaan pitää suhteellisen yksinkertaisena, mutta sisällä yllättäen puhkeava joukkotappelu saattaa joissain tilanteissa kaoottisuutensa puolesta tarvita havainnollistavan pohjakuvan riippuen siitä, kuinka yksityiskohtaisesti kohtausta halutaan käydä läpi. Peliporukan kesken löytyy yleensä yhteisesti tavoiteltu tasapaino realismin ja draaman välillä. Draaman keinot antavat pelaajille ja hahmoille enemmän valtaa, kun taas realismi ja sääntöjen synnyttämä satunnaisuus vähentävät sitä.

Oleennaista roolipelissä tapahtuvalle vuorovaikutukselle on sen improvisatorinen ja toimijuutta korostava luonne. Pelin sisältö alkaa pelinjohtajan antamista lähtökohdista, mutta varsinainen tarina syntyy pelaajaporukan aktiivisen vuorovaikutuksen kautta. Pelin juonessa ei usein sen alkaessa ole absoluuttista, kirkasta lopputulemaa, eivätkä juonenkäänteetkään välttämättä osu niiden tyypillisesti ilmeisiin kohtiin tarinassa. Pelaajan ja pelinjohtajan hämmentäessä yhtä tarinallista keitosta iso osa pelin tapahtumista tulee pelaajille yllätyksenä. Roolipelit kuitenkin nojaavat samoihin draaman lainalaisuuksiin kuten tarinan liikkeelle asettavaan konfliktiin, tapahtumien syy-seuraussuhteisiin, jännitteeseen ja panoksiin sekä tarinan johdonmukaisuuksiin tai uskottavuuteen. Näitä hieman soveltaen, *Praedor* -sääntökirja ohjeistaa seikkailujen luomisessa hyödyntämään muokattua versiota sankarin matka -käsitteestä, jonka Joseph Campbell popularisoi vuonna 1949 teoksessaan *The Hero with a Thousand Faces*. Sankarin matka etenee yksinkertaistettuna ensin seikkailun kutsusta erilaisiin haasteisiin, liittolaisten ja vastustajien kohtaamisiin, päätyen lopulta äärimmäisen tulikokeen kautta palkintoon ja paluumatkaan. Satunnaisuutta luovat säännöt ja nopat voivat muuttaa tarinan suuntaa äkillisesti ja se vaatiikin pelinjohtajalta kykyä soveltaa alati muuttuvia syy-seuraussuhteita lennosta. Roolipeli on elävä yhteinen teos, joka muovautuu pelaajiensa kautta, ollessa samaan aikaan jokaiselle myös yksilöllinen kokemus. Moni pelaaja pyrkii tarinan edetessä hahmonsa valintojen kautta tekemään pelistä itselleen mieleisen kokemuksen (ihannetilanteessa myös muille). Mieleinen pelikokemus voi sisältää synkkiä ja vaarallisiakin aiheita. Pelaaja voi esimerkiksi kokea tuhopolttajahahmon mielenmaiseman tutkimisen ja pelaamisen miellyttäväksi tyypillisten urotekojen sijaan.

Ennakoitavia poikkeuksia pelin juoneen ja rakenteeseen voi luoda esimerkiksi tilanteet, joissa tiedetään ennalta pelikertojen ja osallistujien määrä tai sille on asetettu jokin muu sovittu tavoite, jonka tulee pelikertojen aikana täytyttyä. Kuten mainitsin, roolipelaamista voi olla vaikea tai mahdotonta kokea sen ulkopuolelta. Tämän vuoksi pelistä ja sitä

seuraavasta haastattelusta syntyvä dokumentaatio on yksi keskeinen tapa peilata aineistoa tutkimuskysymyksiini. Se avaa lukijalle roolipelaamisen erilaisia vuorovaikuttamisen tapoja ja mahdollisuuksia.

Ennen varsinaisen pelin alkua, on jokaiselle pelaajalle luotava hahmot. Hahmo muodostuu pelaajan alustavasta ideasta. Idean ei tarvitse välttämättä olla kovinkaan yksityiskohtainen, sillä hahmonluontiprosessi *Praedorissa* on jo itsessään inspiroiva ja vaikuttaa varmasti alkuperäiseen suunnitelmaan. Ideoinnin jälkeen hahmolle muodostetaan kirjan avulla pelijärjestelmän mukaisia määreitä. Näiden määreiden avulla hahmolla on kyky toimia johdonmukaisesti pelimaailman lainalaisuuksien mukaan. Näitä ovat muun muassa fyysiset ominaisuudet (voima, terveys, ketteryys, valppaus, sisukkuus ja karisma) sekä erilaiset taidot, kuten vaikka salatieteet tai ratsastus. Pelin hahmonluontijärjestelmä tuo mukanaan satunnaisuutta, sillä niin syntyperä kuin yhteiskuntaluokkakin määrittellään arpakuutioiden ja taulukoiden avulla. Syyt seikkailijaksi ryhtymiseen tai hahmon taustatarina on lähtökohdista huolimatta useimmiten pelaajan mielikuvituksen vastuulla. Syventääkseen ideaansa, pelaaja voi myös valita kirjasta hahmolleen erilaisia etuja ja jokaista etua kohden saman verran haittoja. Edut ja haitat luovat roolipelaamiselle otollista kitkaa muiden hahmojen ja maailman välille. Esimerkiksi tarkkanäköisyyden etu voi pelastaa ikäviltä yllätyksiltä, mutta ahneuden haitta voi ajaa hahmon nopeasti epäsuotuisiin tilanteisiin. Kun hahmon taidot ja ominaisuudet on määritelty saa pelaaja ostaa omaisuutensa, jonka on ottanut mukaansa tai kerryttänyt seikkailijaksi ryhdyttyään. Tähän vaiheeseen voi vaikuttaa suuresti hahmon yhteiskuntaluokan määrittelemä käytettävissä oleva rahamäärä. Aatelisella on lähtökohtaisesti varaa omaan sotahevoseen ja aseenkantajaan, kun taas irtolaisella on vaatteiden ja tulentekovälineiden lisäksi hyvin vähän muuta. Toki säännöt mahdollistavat myös lain kouraa pakenevan korviinsa asti velkaantuneen porvarin tai rikasta nousukasta teeskentelevän maantierosvon, mikäli pelaajan idea niin vaatii. Pian pöydän ympärille heräävä hahmogalleria alkaa olla valmis pelaamaan.

2.3. Pari sanaa pelinjohtajista

Pelinjohtajana oot se maailma, ohjaaja käsikirjoittaja ja näyttelet joka hahmoa mitä pelaajat ei näyttele tai pelaa, olet kaikki. Se on niiku huomattavasti vaativampaa ku pelkkä pelaaminen (Pelaaja D, haastattelu, 13.4.2024).

Dungeon Master (DM), Game Master (GM), Storyteller, Keeper ja niin edelleen. Pelinjohtajan roolille on useita eri nimityksiä pelistä tai tottumuksista riippuen, mutta selkeyden vuoksi käytän tästä eteenpäin vain nimitystä pelinjohtaja (tai lyhennettynä PJ). Pelinjohtaja on ennen pelin alkua jo toivottavasti tehnyt merkittävän määrän

vastuualueelleen kuuluvaa esivalmistelua. PJ toimii kuvailevan elävöittämisen taidoillaan ja (usein hyvissä ajoin etukäteen) valmistelemallaan seikkailulla eräänlaisena porttina kuvitteellisen maailman ja pelaajien välillä. Pelinjohtajia on tyypillisesti vain yksi, joskin osallistujamäärältään isommissa peleissä vastuuta on voitu jakaa useamman pelinjohtajan kesken. On olemassa pelejä ilman pelinjohtajia, kuten Bully Pulpit Gamesin *Fiasco* tai Catalyst Game Labsin *Cosmic Patrol*, jotka keskittyvät tasaisesti jaetun vastuun tarinankerrontaan. Tällaiset hieman roolipelaamisen valtavirrasta poikkeavat järjestelyt vaativat kuitenkin enemmän suunnitelmallisuutta kaikilta osapuolilta. Useimmiten pelinjohtajaksi valikoituu henkilö, joka on perehtynyt jonkin tietyn sääntöjärjestelmän hallitsemiseen ja on kirjoittanut sen pohjalta seikkailun, jonka haluaisi herättää yhdessä eloon.

Pelinjohtajuus on roolipelaamisen vuorovaikutteisen muodon kautta tarpeesta nousut rooli ja valtapositiio, joka on muilta pelaajilta draamasopimuksen myötä saatu. Sen lisäksi, että kuvitteellista maailmaa ja pelaajien valintojen seurauksia täytyy kuvailla jatkuvasti, toimii pelinjohtaja viimeisenä sanana mahdollisissa kiista- tai neuvottelutilanteissa. Pelkkä onnistunut noppaheitto ja taulukoiden tulkitseminen ei kerro koko totuutta. Kun tarina herää eloon useamman ihmisen väliseksi mielikuvitukseksi, kuninkaallisen tanssisalin neljännen kerroksen ikkunasta alla olevaan jokeen hevosellaan hyppäävän hahmon kohtalo ei olekaan enää niin yksiselitteinen tapaus. Ei siis ihme, että joissakin sääntökirjoissa pelinjohtajaa kutsutaan myös tuomariksi.

Pelinjohtajan vastuualue voi olla syvä ja kirjava. Koollekutsuja, kannatteliija, aikataulutuksen ja tahdittamisen mestari, vireystilojen tulkki, viihtyvyyden varmistaja ja sovittelija ovat kaikki lisätitteleitä, jotka mielelläni antaisin useammalle tapaamalleni pelinjohtajalle. Mistä sitten tunnistaa hyvän tai päinvastoin vielä olennaisia taitoja opettelevan pelinjohtajan? Itse huomaan ainakin seuraavia tunnuspiirteitä:

Pelaajien puolella	Pelinjohtaja vastaan pelaajat
Aktiivinen kuunteleminen	Passiivinen oman vuoron odottaminen
Improvisointikyky, “Joo ja..”	Joustamattomuus “Eipäs, kun..”
Johdonmukainen tasa-arvoisuus	Yksittäisiä pelaajia suosiva kohtelu

Näen välittömästi hyvän pelinjohtajan ominaisuuksissa yhteyksiä pedagogin rooliin. Hyvä opettaja muokkaa tarpeen mukaan opetussisältöään lennosta, kuuntelee osallistujien toiveita, sovittelee kiistoja, moderoi keskusteluja, on opiskelijoiden puolella ja saattaa itsensä muiden mukana yhteisen ihmettelyn äärelle. Tällä tavalla ainakin itse näen, miten hyvä opettaja voisi toimia tai se on jotain, johon olen itse yrittänyt pyrkiä. Kenties näiden samankaltaisuuksien kautta koin maisteriopintojeni ensimmäiset opetustilanteet helposti lähestyttäviksi. Roolipelien valta-asetelma on myös väistämättä vaikuttanut minun käsitykseeni vallan jakautumisesta ryhmässä ja myös siihen kuinka suhtaudun vallankäytön eri kysymyksiin. Suhtaudun lähtökohtaisesti pelinjohtajana ja opettajana saamaani valta-asemaan käytännönläheisestä näkökulmasta. Kokemani mukaan rooli luo toiminnalle rakenteita ja rajoitteita, joiden sisällä osallistujien on helpompi toimia vapaasti. Käytännönläheisyydestä puhuessa huomaan myös järjestäneeni opetustilanteita tilallisesti samoilla keinoilla kuin roolipeleissä. En opeta, jaa sisältöä tai tuomaroi tilanteita esimerkiksi etäännytetystä yläpositiosta käsin, vaan pyrin aina samalle tasolle osallistujien/pelaajien kanssa. Roolipelikontekstissa tämä tarkoittaa saman (mielellään pyöreän) pöydän ääreen asettumista, jossa kaikilla on sama positio ja position tuoma status. Opetustilanteessa olen huomannut pyrkiväni samaan, antaen ja ottaen tilaa osallistujien tarpeiden mukaan. En ole ollut opetustilanteessa, jossa olisin kokenut tarvetta asettua opettajana esimerkiksi fyysisesti tilaan tavalla, joka korostaisi valta-asetelmaani suhteessa oppilaisiin.

Kokemani mukaan hyvä pelinjohtaja ja pedagogi myös tarkastelee omaa toimintaansa sitä kehittääkseen niin ennen, jälkeen kuin toiminnan aikanaikin. Asetetaan vuorovaikutukselle jokin tai joitakin tavoitteita sekä keinoja ja ideoita, joilla niitä tavoitteita voidaan yrittää saavuttaa. Opettaessa voi olla kyse kurssille asetetuista oppimistavoitteista ja roolipeleissä yksi tavoitteista voi olla vaikka hauskanpito. Vedetyn oppitunnin/pelikerran jälkeen jotain on taatusti tapahtunut ja tätä tapahtunutta voi jälkikäteen reflektoida, asettaakseen uusia tavoitteita tai muokatakseen aiempia. Kuinka hyvin toimi, että asetuimme alussa piiriin istumaan tai oliko tavoitteiden etujen mukaista sisällyttää loogis-matemaattista päättelykykyä vaativa palapelihaaste juuri ennen lounastaukoa ja niin edelleen.

Voimme tarkastella pelinjohtamista myös opettajan positiona ja pelaajia oppijoina. Ajattelenkin, että yksi opettajan tehtävistä voi olla itsensä tarpeettomaksi tekeminen, jonka kautta tiedonsiirrollinen opetus väistyy, valta-asetelma muuttuu tasaisemmaksi ja syntyy tilaa dialogisuudelle sekä oppilaiden lisääntyneelle toimijuudelle. Pyrin pelinjohtajana tekemään itseni opettajan tavoin osittain tarpeettomaksi. Roolipeleissämme tämä tarkoittaa usein sitä, että pelaajat muistavat itse heidän

hahmojaan koskevat keskeisimmät säännöt ja taulukot sekä kykenevät pelaamisen ohella itsenäiseen päätöksentekoon ja tiedonhakuun lähdekirjallisuuden avulla. Esimerkiksi pelaajat A ja B voivat itsenäisesti päättää käydä salaisen keskustelun toisessa huoneessa sillä aikaa, kun käyn läpi eri tilannetta pelaajien C, D ja E kanssa joihin A:n ja B:n hahmot eivät suoraan liity. Palattuaan pelaajat A ja B voivat välittää minulle avainasiat käydystä keskustelusta, jotka voivat vaikuttaa pelin juoneen. Voin ajan kuluessa ja ryhmän toiminnan tarkentuessa sääntökirjana toimimisen sijaan keskittyä tehokkaammin tehtäviin, jotka ovat pelinjohtajan roolille olennaisia ja joita ilman peli ei etene. Näitä on muun muassa pelaajien tasavertainen huomiointi ja aktiivinen kuunteleminen, pelitilanteen rytmittäminen, ei-pelaajahahmojen esittäminen sekä tarinan/tavoitteiden eteenpäin vieminen.

Roolipelaamisen avulla yksilö voi kehittyä suoraan arkielämään sovellettavissa kyvyissä, kuten esimerkiksi ryhmätyö- ja vuorovaikutustaidoissa, ongelmanratkaisukyvyssä, käytännön matematiikan taidoissa, usean samanaikaisten roolien omaksumisessa, äänenkäytössä, tiedonjäsentelyssä ja -jakamisessa, suunnittelussa sekä aktiivisen kuuntelemisen harjoittamisessa. Roolipelien ympärille onkin muodostunut vuosikymmenten aikana laaja-alaista tutkimusta niin väitöskirjojen ja pelitutkimuksenkin muodossa (kts. esim. Lankoski 2010, Kellomäki 2003).

Jaakko Stenros ja J. Tuomas Harviainen tukevat tekemääni havaintoa Pelitutkimuksen vuosikirjan julkaisussa *Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen* vuonna 2011:

Pohjoismaissa on kehittynyt edellisen kymmenen vuoden aikana vahva roolipelien tutkimuksen traditio. Tämä traditio ponnistaa alan harrastajien ja asiantuntijoiden kirjoituksista, jotka ovat sekä vähitellen ottaneet akateemisia muotoja että enenevässä määrin kelvanneet tutkijoille eksperttilähteiksi. Suunta on vahvistunut keskeisten tekijöiden siirryttyä ajan kuluessa harrastajista päätoimisiksi tutkijoiksi. Suuri osa kirjallisesta traditiosta on syntynyt englannin kielellä, minkä seurauksena pohjoismaisen roolipelitutkimus on muodostunut kansainvälisesti merkittäväksi jo pelkästään kokonsa, mutta myös omaleimaisen pelikulttuurin synnyttämien tuoreiden näkökulmien seurauksena. Roolipelitutkimus on luonteeltaan monitieteistä. Sitä ei sido yhteen jaettu teoreettinen viitekehys tai metodologia, vaan tutkimuksen kohde. Erilaiset tulokset määrittävät kohdetta poikkeavin tavoin. Tutkimuskohteena voi olla esimerkiksi roolipelien systeemiset rakenteet, pelaamiskulttuurit, eloroolipelit informaatorakenteena, kädentaidot pelivälineistön rakentamisessa ja niin edelleen (Stenros 2011, 67).

2.4. Roolipelien historiaa

Roolipelaaminen on taiteenmuotona ja harrastuksena suhteellisen nuori. Erilaisia varhaisia strategia- ja sotapelejä harrastanut kirjailija ja pelintekijä Gary Gygax sekä hänen ystävänsä Don Kaye perustivat Tactical Studies Rules (TSR) -kustantamon vuonna 1973. Vuosi perustamisen jälkeen TSR julkaisi Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin kehittämän ensimmäisen virallisen roolipeliteoksen, jonka nimeksi tuli *Dungeons & Dragons*, lyhennettynä myös *D&D* (Pettersson 2015, 52). ”Deeändee” saavutti maailmanlaajuisen suosion ja sen merkitystä roolipelikentälle ei voi jättää huomioimatta - peli käytännössä popularisoi uuden harrastusmuodon, josta kaikki sitä seuranneet teokset nykypäivään saakka on tavalla tai toisella johdettu. Ennen *D&D*:tä ei ollut roolipelejä siinä mielessä, miten se tätä nykyä harrastuksena ymmärretään. Suomessa roolipelit alkoivat yleistyä enemmän 80- ja 90- luvun aikana, kun peleistä tehtiin käännöksiä ja muun muassa Fantasiapelit Tudeer Ky (nykyään Fantasiapelit Tudeer Oy) alkoi maahantuoda pelejä Suomeen. Pelin pääidea ja säännöt keskittyy erilaisten luolastojen tutkimiseen, joissa pelaajien muodostama seikkailijaryhmä etsii aarteita ja taistelee vihollisia vastaan. Roolipelaamisella on siis juurensa erilaisissa strategia- ja sotapeleissä, jotka taas kumpuavat kauempaa varhaisista lautapeleistä kuten shakki. Roolipelaamisen voikin nähdä eräänlaisena shakkipelin pitkälle vietyinä jatkumona, mikäli antaisimme jokaiselle pelaajalle ainoastaan yhden pelinappulan sekä tälle pelinappulalle nimen, motiiveja ja luonteenpiirteitä, joiden mukaan toimia pelilaudalla. Mutta mitä tapahtuu, kun joku pelaajista haluaakin väkivallan sijaan neuvotella luolan hirviön kanssa? Ajan kuluessa pelien suosion kasvaessa harrastajat alkoivat muokata valmiita roolipeliteoksia tai luomaan uusia järjestelmiä vastaamaan enemmän omia tarpeitaan, joissa pelihahmon rooli ja sen omaksuminen tulisi tärkeämmäksi osaksi taistelumekaniikkojen rinnalle. Roolipeliteollisuus myös vastasi tähän kysyntään julkaisemalla yhä enenevässä määrin hahmo- ja roolikeskeisempiä pelijärjestelmiä sekä etäännyttämällä peleistä puhtaan sotasimulaation teemoja. Myöhemmin pelikulttuurin kehittyessä niin kutsutun pöytäroolipelaamisen rinnalle syntyi myös uusia muotoja. Pöytä –etuliitettä käytetään yleisimmin konteksteissa, joissa on tarve erottaa tämä pelaamisen tapa muista roolipelaamisen muodoista.

2.5. Roolipelien vastaanotto

1990 luvulla *D&D*:tä ja muita miekka ja magia -roolipelejä yritettiin huolestuneiden vanhempien toimesta leimata saatananpalvonnan ja rappeuden sanansaattajiksi. Uutta harrastusmuotoa ymmärrettiin vielä varsin vähän. Nousi huoli siitä, että demoneiden loitsiminen pelien maailmoissa antaisi nuorille pahoja vaikutteita niiden ulkopuolelle. Asiaa puitiin myös Ylen Lauantaivekkarissa vuonna 1997:



Susanne Päivärinnan vieraina Larppaaja-lehden päätoimittaja Esko "Elf" Vesala ja huolestunut äiti Anna Lintunen. Kuvakaappaus Elävän arkiston artikkelista. Kuva: Kuvakaappaus / Yle.

“14- ja 17-vuotiaiden poikien äiti Anna Lintunen oli huolestunut. Huoli oli alkanut jo kaksi ja puoli vuotta aiemmin, koska hänen poikiensa käyttäytyminen oli muuttunut. Syynä olivat poikien harrastamat roolipelit. Lintunen kertoo, etteivät pojat välittäneet enää itsestään saatikka koulustaan. Roolipeliporukka ja pelit muodostivat pääasian poikien elämässä. Äiti Lintunen oli havainnut jälkikasvussaan myös epäsosiaalisuutta, joka ei hänen mukaansa selittynyt vain murrosiällä. Lintunen uskoi, että hänen poikansa oli roolipelien avulla johdatettu saatananpalvontaan: ‘Siitä olen varma.’”(Yle 2015).

Moraalipaniikki tuli ja meni. Lopulta aiheesta nousseella keskustelulla ei ollut merkittävää vaikutusta roolipelien sen hetkiseen tai tulevaan suosioon, vaan pelaajat jatkoivat harrastustaan tavalliseen tapaansa.

2.6. Nykytilanne

Roolipelaaminen elää ja voi hyvin 2020-luvulla. Harrastusta ei ole koskaan aiemmin ollut yhtä helppoa aloittaa tai lähestyä. Erilaisten lähdeostosten genrevalikoima on kattava ja useat julkaisijat tarjoavat aloittelijaystävällisiä sääntöpaketteja, joita voi saada hyvin edullisesti tai jopa ilmaiseksi. Harrastajat ovat luoneet myös tekijänoikeuksista vapaita universaaleja sääntöjärjestelmiä kaikille kiinnostuneille. Samanhenkisille aiheesta kiinnostuneille löytyy niin roolipelijärjestöjä kuin -yhdistyksiäkin yliopistoissa

ja niiden ulkopuolella ympäri Suomen. Järjestötoiminta ei kuitenkaan ole ainut reitti pelien äärelle, sillä myös verkon kautta pelaaminen on kasvattanut suosiotaan. Internetin yli pelaamiseen on kehitelty kokonaisia verkkosivustoja, joiden kautta voi julkaista ja etsiä peli-ilmoituksia. Lisäksi erilaiset kollaboratiiviset noppa- ja visualisointisovellukset ovat jo arkipäivää paikkaamassa yhteistä pelipöytää. Olen esimerkiksi itse ollut osallistujana mukana pelissä pelkän Skype -yhteyden välityksellä. Roolipeliharrastus on ollut Suomessa tasaisen aktiivista jo vuosikymmeniä ja se on viime vuosina saanut lisäpotkua esimerkiksi YLE:n toteuttamista RopeLIVE -videostriimeistä, joissa pelaajina on toiminut tunnettuja kutsuvieraita ja peliä seurannut yleisö on voinut vaikuttaa tapahtumien kulkuun erilaisilla kommentoinnin ja äänestämisen tavoilla.

3. LUKU: TUTKIMUKSEN TEORIA

Kolmannen luvun tarkoituksena on avata työlleni keskeisiä käsitteitä, joiden kautta tarkastelen myöhemmissä luvuissa tutkielmaa varten toteutetun teemahaastattelun aikana käytyjä keskusteluja.

3.1. Empatia

Koen, että empatia on kykyä asettua toisen asemaan ja ymmärtää toisen tunteita. Empatian avulla on mahdollista suhtautua ja vastata toisen tunteisiin paremmin.

Erilaiset empatian kokemisen tavat ja kuvitteellisiin hahmoihin samaistuminen nousivat haastateltavien vastauksissa esille useaan kertaan, jonka takia käsittelen tässä työssä empatiaa hyödyntäen Elisa Aaltolan ja Sami Keton (2017) määritelmiä teoksessa *Empatia - myötäelämisen tiede*. Empatia on jaettavissa kuuteen erilaiseen variaatioon. Nämä variaatiot ovat projektiivinen ja simuloiva empatia, kognitiivinen empatia, affektiivinen empatia, ruumiillinen empatia sekä reflektiivinen empatia. Näistä tämän työn kontekstissa merkittävimmit nousevat projektiivisen ja simuloivan empatian variaatiot. Nämä kaksi variaatiota ovat mielestäni roolipelaamiselle ja työlleni keskeisiä, sillä ne kuvaavat kokemukseni mukaan eräänlaista pelaamisen perustilaa, jossa pyritään samaistumaan toisen (hahmon) olosuhteisiin pelkän kuvittelun avulla.

Kognitiivinen empatia käsittää aisteihin pohjautuvan toisen ihmisen tunteiden lukemista ja tunnistamista. Se että huomaa toisen olevan surullinen tai tunnistaa, kun ihmistä alkaa hävettää, ilman että itse vaikuttuu tästä tunteesta (Aaltola & Keto 2017, 49).

Kognitiivinen empatia ikään kuin tasapainottelee tunteen ja järjen välimaastossa havaiten toista. Affektiivinen empatia on välitöntä hermoston tuottamaa toisen tunteista vaikuttamista mutta silti niin, että tunne on yksinomaan kokijan oma. Affektiivista empatiaa kokiessa siis tietää mistä tunne johtuu (Aaltola & Keto 2017, 64-66).

Ruumiillinen empatia kattaa kehollisen samaistumisen ja vuorovaikuttamisen. Toisen eleet, äänenpaino, ilmeet ja silmienliikkeet vaikuttavat yksilöön ja toisinpäin. Syntyy toisen kehollisuudesta vaikuttuvaa olemista. Esimerkiksi huoneeseen astuttuaan ihminen voi heti aistia toisen, joka on hänen kanssaan ikään kuin ”samalla aaltopituudella” (Aaltola & Keto 2017, 76-79). Reflektiivisellä empatialla yksilö voi pyrkiä tutkimaan, miksi tuntee juuri tietynlaista empatiaa toista kohtaan ja näihin tuntemuksiin vaikuttavia arvoja. Reflektiivisellä empatialla voi siis käsitellä ja tutkia omaan empatiaan vaikuttavia rakenteellisia mekanismeja (Aaltola & Keto 2017, 96-99).

Muut variaatiot eivät mielestäni ole yhtä olennaisia pelatessa kuin projektiivinen ja simuloiva empatia. Roolihahmoihin ei voi suoraan kohdistaa kognitiivista empatiaa eli tunneneutraalia mielen lukemista, sillä hahmoilla ei ole ‘mieltä’. Roolihahmo on myös aineeton, joten kehollinen ruumiillisen empatian kanssakäynti ei ole mahdollista. Affektiivisessä empatiassa normaalisti tunne välittyy meihin suoraan ja roolihahmo ei itsessään tunne mitään, mistä affektoitua. Viimeisenä variaationa reflektiivinen empatia keskittyy enemmän itse empatian kokemusten ja niihin vaikuttavien tekijöiden käsittelyyn. Yksikään empatian muoto ei ole toistaan parempi, vaan kyse on näiden variaatioiden tasapainosta, jossa eri muodot tukevat toisiaan. Tietty, pöydän ääressä pelikavereistaan on mahdollista vaikuttua affektiivisen ja ruumiillisen empatian tavoilla sekä peliporukan tunnetiloja luetaan ja tulkitaan myös kognitiivisen empatian kautta, mutta ne eivät mielestäni yhtä suorasti liity roolihahmon esittämiseen tai siihen miten roolihahmojen vuorovaikutus mahdollistaa empatiataitojen kehittymistä.

“Projektiivinen empatia avittaa käyttämään mielikuvitusta toisten ymmärtämiseksi ja saattaa pedagogisesti tukea muiden empatiatyyppien muodostumista, mutta sen vaarana on liiallinen keskittyminen siihen, mitä “minä”, ei toinen, tuntee. Simuloiva empatia poistaa tämän vaaran ja pureutuu juurikin toisen yksilön kokemusten sekä tarinoiden kuvitteluun. Se ei kuitenkaan välttämättä itsessään riitä moraalisen huolen syntymiseen: tarinatkin voivat jättää kylmäksi. Kognitiivinen empatia on tunneneutraalia mielen lukemista, mutta sekään ei itsessään turvaa moraalista ulottuvuutta vaan päinvastoin voi jopa edesauttaa manipuloimista sekä hallintaa. Ruumiillinen empatia on erityisen taidokasta kommunikoidaan muiden olentojen erilaisuutta ja yksilöllisyyttä, mutta sekin saattaa jäädä vaillinaiseksi moraalisen tunnistamisen saralla, sillä samalla tapaa kuin kertomukset, ei kehollinen kanssakäyminenäkään aina havahduta toisten yksilöarvoon” (Aaltola & Keto 2017, 93-94).

Mielestäni empatian taito on roolipelaamisessa keskeistä. En oikein osaa edes kuvitella muuta tapaa pelata, kuin pyrkiä pelatessa ymmärtämään hahmoa ja hahmon olosuhteita. Pöytäroolipelaaminen rakentuu lähes täysin mielikuvituksen varaan ja minulle olisi ristiriitaista käsitellä hahmoa pelkkinä numeroina paperilomakkeessa. Samaistuminen ajaa eteenpäin päätöksentekoa pelaajana ja tätä kautta hahmon toimintaa. Hahmon lukitessa itsensä vahingossa ulos pakkaseen minulle tulee ensimmäisenä mieleen iljettävä viima ja puutuvat sormet hahmon numeraalisten ominaisuuksien sijaan. Tiedän, miltä kylmässä tärisävä keho ja sorminäppäryyden katoaminen tuntuu - haluan hahmoni takaisin lämpimään.

3.2. Itsensä toteuttaminen tai itseistyminen

Määrittelen itsensä toteuttamisen käsitteen tätä työtä varten rinnastumaan Abraham Maslowin (1943) tarvehierarkian psykologisesta teoriasta löytyvään self actualization - käsitteeseen. Self-actualization, tästä eteenpäin ‘itsensä toteuttaminen’ tai ‘itseistyminen’, on yleisimmin tulkittu “täytenä oman ja ‘totuudellisen’ itsensä potentiaalin realisaation” tarpeena (Gleitman, Fridlund, Reisberg 2002, 507).

Ihmisellä on siis perustavanlaatuisen tarve tavalla tai toisella pyrkiä ymmärtämään kuka ja mitä itse on. Tämä pyrkimys ei mielestäni ole itsessään roolipelatessa aktiivinen tavoite, vaan enemmänkin pohjavireen kaltainen tarve, joka tuottaa halua pelata erilaisia hahmoja ja kulkea kuvitteellisten maailmojen halki. Erilaisten hahmojen puhe- tai suhtautumistavoista tai teoista voi löytää yhtymäkohtia siihen mitä itse on tai jopa mitä joskus haluaisi olla. Rohkean sankarin pelaaminen voi antaa vastauksia, kuinka rohkea itse on tai miten ymmärtää rohkeutta omassa persoonassaan. Maslow (1943) on ehdottanut, että itsensä toteuttaminen sijaitsee ihmisen psykologisen kehittymisen ylimpänä ja viimeisenä kategoriana, joka mahdollistuu aikaisempien fysiologisten, turvallisuuden, yhteenkuuluvuuden/välittämisen ja arvonannon tarpeiden täytyttyä.

Roolipelit ovat otollista maastoa itsensä toteuttamiselle. Lähtökohtaisesti kaikki on yhteisesti sovitun aihealueen sisällä mahdollista ja vain pelaajien oma mielikuvitus on lopulta rajana. Roolipelit ovat minulle eräänlaista yhdessä unelmointia, jossa kaikki ovat toistensa toiveiden puolella. Yleisesti ottaen pöytäroolipelejä pyritään toteuttamaan niin, että kaikki muut tarpeet pysyvät täyttyneinä tai tulevat täytetyiksi pelin aikana. Tarkoitin tällä sitä, että kokemukseni mukaan pöytäroolipeleihin tullaan ensisijaisesti viihtymään ja että jokaisella olisi pelatessa mahdollisimman hyvä olla. Pelin aikana voi jutella niitä näitä, syödä, levätä mukavassa asennossa tai käydä välillä raittiissa ulkoilmassa. Mielikuvituksen käyttäminen syö paljon energiaa ja tämä kaikki edesauttaa kokemani mukaan sitä, että ryhmä voi valtaosan ajasta keskittyä sitoutuneesti itse asiaan eli pelaamiseen. Kyse ei siis ole pelkästä oheistoiminnasta, vaan on olennainen osa yhteen tulemistä. Tarpeissa on tietenkin yksilöllisiä eroja. Jotkut pelaajista tykkäävät olla enemmän äänessä ja toiset nauttivat suunnattomasti puheensorinan kuuntelemisesta. Näitä tarpeita ajaa esimerkiksi omassa peliporukassani tavoitteet, joihin sisältyy yhteenkuuluvuus, yhteisön toiminta pelaamisen ympärillä (kauppareissut, ruoanlaitto, kuulumisten vaihto, saunonta jne.), nähdyksi tuleminen, hauskanpito ja eskapismi.

Samoja ajatuksia voisi tarkastella myös teatteriopettajuuden näkökulmasta, sillä näen teatterin opettamisessa paljon samaa. Se on mielestäni yhtä lailla tavoitteellista roolileikkiä, joka toimii parhaiten, kun sitä ympäröivät perustarpeet ovat kunnossa.

Oppimiselle tai luomisprosessille voisi muodostua este, mikäli opiskelijalla olisi esimerkiksi kokemus siitä, ettei häntä ole kuultu.

3.3. Esteettinen kahdentuminen, draamasopimus ja taikapiiri.

Hannu Heikkisen Teoksessa *Draaman maailmat oppimisalueina: draamakasvatuksen vakava leikillisuus* esteettinen kahdentuminen viittaa psykologiseen ilmiöön, jossa yksilö kokee kahden tai useamman todellisuuden samanaikaisesti. Kahdentumisessa yksilö tarkastelee esteettistä kokemusta sekä osallistujana että kokijana (Heikkinen 2002, 97-103). Heikkinen käsittelee ilmiötä ensisijaisesti draamakasvatuksen näkökulmasta, jossa oppimiskokemusta voidaan syventää antamalla osallistujalle mahdollisuuksia tarkastella omia kokemuksiaan samanaikaisesti ulkoisesta näkökulmasta. Østern (2001, 91-97) ehdottaa esteettistä kahdentumista tilaksi, jossa yksilö tarkastelee itseään samalla osallistuen esteettiseen kokemukseen. Tämän työn kontekstissa esimerkkinä roolipeliä pelatessaan pelaaja voi tulkita omia reaktioita, tunteita ja ajatuksia suhteessa pelin tapahtumiin. Samaan aikaan pelaaja osallistuu aktiivisesti tarinankerrontaan hahmonsa kautta, jonka toiminnot määrittyvät pelaajan päätöksenteon ja sääntöjärjestelmien lävitse. Roolipelissä yksilö siis kokee itsensä sekä pelin narratiivin sisällä toimivana hahmona että hahmoa tarkastelevana kokijana.

Heikkinen (2010, 97-103) kuvaa tämän kaksoiskohtaamisen ja päällekkäisten roolien kannattelun synnyttävän “teatterin magiikkaa”, joka mahdollistaa syvempien kokemusten muodostumista. Tunnistan tämän ilmiön roolipelaamisen kautta. Minulla on ollut esimerkiksi useita pelejä, joissa olen voinut tarkastella hahmojen koettelemuksia kaikella sillä tiedolla, mitä minulla on sekä omasta että hahmojen maailmasta ja samanaikaisesti kokea dramaattista ironiaa hahmojen tietämättömyydestä. Tämä ei olisi mahdollista vain yhdessä roolissa, vaan kokemus jäisi vähäulotteisemmaksi. Tietoisen päällekkäisyyden myötä sitoutuminen tavoitteelliseen toimintaan kasvaa ja siitä muodostuneita kokemuksia on myös mahdollista reflektoida ennen, jälkeen ja sen aikana. (Østern 2001, 91-97).

Draamakasvatuksesta hieman poiketen roolipeleissä voidaan ilmentää kahdentumista kolmella tavalla tai teesillä. Ensimmäinen näistä on *kahdentuminen roolissa*, jossa “opettajana-roolissa” sijaan voin toimia “pelinjohtajana-roolissa” ei-pelaajahahmona pelin tarinassa. Minulla on mahdollisuus kannatella, rytmittää ja fokusoida pelaajien kokemusta draaman sisältä. Pelinjohtajana tiedän, mitä valmistelemassani tarinan juonessa on tarjolla seuraavaksi ja voin muokata sitä tasapainottelemalla peliporukan

toimijuutta, käyttäen vuorotellen pelinjohtajan roolin antamaa valta-asemaa ja luovuttamalla päätöksentekoa pelaajille tai noppien satunnaisuuksille.

Roolipeleille hyvin tyypillistä on myös Heikkisen esittämä *Kahdentuminen ajassa*, jonka kautta voin manipuloida fiktion aikaa suhteessa arkitodellisuuden aikaan. En pelinjohtajana pysty eikä ole edes mielekästä kannatella yhtä roolia ‘yhdellä aikajanalla’ koko pelin ajan. Kahdentuminen toteutuu manipuloimalla tarinan kulkua kerronnan dramaturgisilla keinoilla. Näitä keinoja voi olla esimerkiksi ajalliset muutokset peliajassa leikaten pitkän maan halki kulkevan reissun lauseen mittaiseksi tai käymällä läpi lukon tiirikoinnin kaikki vaiheet yksityiskohtaisesti läpi jännitteen kasvattamiseksi. Näin on mahdollista synnyttää eräänlainen virtaava keskeneräisyys, joka draamasopimuksen avulla mahdollistaa draamallisen fiktion kaksoislukemisen etenemisen arjen roolien keskeytyksistä, roolienvaihdosta ja aikahypyistä huolimatta. Tarinaa kehitetään ja katsotaan, osallistujien tietoisuus esteettisestä kahdentumisesta on sen toimivuuden edellytys (Heikkinen 2002, 97-103).

Kolmatta Heikkisen tulkitsemaa kahdentumisen teesiä, *kahdentumista tilassa*, on haastavampi soveltaa pöytäroolipelaamisen käytäntöön. Esimerkkinä tilan kahdentumisesta voidaan pitää kahvikupin muuttumista vartiotorniksi tai eteisen muuttumista luolastoksi. Vetämissäni pöytäroolipeleissä havainnollistava materiaali pyrkii esittämään informaation suoraan, esim. karttapiirroksia, kuvat henkilöihahmoista ja niin edelleen. Tilassa kahdentumisen teesi ei ole tämän työn kannalta oleellinen, joten en käsittele sitä tämän enempää.

3.4. Draamasopimus ja taikapiiri

Roolipelaamiseen liittyy olennaisella tavalla draamasopimuksen ja taikapiirin käsitteet. Roolipelaaminen rakentuu yhteiselle kuvittelulle ja kokemukseni mukaan draamasopimusta käytetään luomaan yhteisiä rajoja sille, mitä kyseinen roolipeli on ja ei ole. Esimerkiksi hahmonluontivaiheessa on hyvä puhua yhdessä siitä, minkälaisia seikkailijoita kyseinen maailma sallii. Ei robotteja Keski-Maahan tai arkitodellisuuden puolueiden kannattajia tulevaisuuden avaruusseikkailuun. Heikkisen määritelmä draamasopimuksesta on omanlaisensa sopimus käyttäytymisestä, joka määrittelee pelimaailman genreä, rajoitteita, kommunikaation tapoja, draaman kontekstia ja rooleja (Heikkinen 2002, 89).

Draamasopimuksen lisäksi pelin ympärille neuvotellaan sosiaalisen sopimuksen avulla taikapiiri. Alunperin taikapiiri on Johan Huizingalta (1938) peräisin oleva käsite. Puhun taikapiiristä draamasopimuksen rinnalla siksi, että se auttaa hahmottamaan

pelaamisen konkretiaa. Siinä missä draamasopimus mielestäni kannattelee pelin rakenteiden pysyvyyttä ja jatkuvuutta, koen että taikapiiri kuvastaa pelaajien ja pelitapahtumien välistä rajaa kun pelitilanne on aktiivinen. Taikapiirin läsnäolo vahvistuu jatkuvasti pelaajien toiminnan kautta, kun puhutaan pelin tapahtumista vuorotellen hahmon ja itsensä kautta tai kun peli alkaa, loppuu tai keskeytyy. Taikapiiri toimii käsitteellisenä yhteisesti sovittuna rajana todellisuuden ja pelimaailman välillä, jonka sisäpuolella pätevät peliä varten luodut säännöt ja järjestelmät. Taikapiirin tiedostettu läsnäolo mahdollistaa suhtautumisen peliin, jossa taikapiirin ulkoiset seikat pyritään sivuuttamaan pelaajien toimesta irrelevantteina. (Montola 2012). Tämän taikapiirin muodostettuaan pelaajaporukka hyväksyy hahmojen toiminnan puhtaasti fiktion sisäiseksi toiminnaksi, eikä sitä tulkita pelaajien toiminnaksi.

3.5. Eskapismi ja bleed

Arkisella tasolla eskapismi voidaan nähdä psykologisena taipumuksena tai tarpeena irtautua arjen realiteeteista. Eskapismia voidaan tarkastella sen mahdollisten etujen ja haittojen näkökulmasta. Haittapuolina liiallinen eskapismi esimerkiksi viihteen, sosiaalisen median tai päihteiden avulla voi työntää yksilön kohtaamia haasteita ja stressinaiheuttajia hetkellisesti kauemmas yhä uudelleen ja uudelleen, kasaten niiden käsittelemistä vaativan jaksamisen myöhemmin kohdattavaksi (Hussain ja Griffiths, 2021, 705-722). Toisaalta, kohtuudella harrastettu eskapismi kuten lukeminen on todettu vaikuttavan positiivisesti aineenvaihduntaa, vastustuskykyä ja verenpainetta säätelevän kortisolin määrään. Eskapismi edistää positiivista mielialaa ja tunnesäätelyä sekä säännöllisen haaveilun on havaittu kehittävän luovuutta. (Mar & Oatley 2008, 173-192.)

Bleed eli vuotaminen on roolipeleissä esiintyvä ilmiö, jossa pelaajahahmon tunteet, ajatukset ja kokemukset vuotavat pelaajan kokemukseen. Vuotamisen ilmiö toimii siis kumpaankin suuntaan. *Bleedillä* on kolme pääasiallista ilmenemismuotoa: hahmovuotaminen, pelaajavuotaminen sekä hahmojenvälinen vuotaminen. Hahmovuotamisessa pelaaja kokee hahmonsa tunteita, pelaajavuodossa hahmo vaikuttaa pelaajan tuntemuksista ja hahmojenvälisessä vuotamisessa hahmojen tunnetilat sekoittuvat keskenään ja siirtyvät pelaajiin. (Bowman 2015.)

Roolipelit voivat olla siis yksi eskapismin muoto, jossa aiheutuu väistämättä myös vuotamista. Kestävä suhde roolipeleihin vaatii niin kutsuttua alibia. Alibin käsite roolipelikontekstissa viittaa tiedostettuun suhtautumiseen pelin tapahtumien fiktiivisyydestä - hahmojen tunteet ja kokemukset eivät ole sama kuin pelaajan

kokemukset. Tämä etäännyttäminen antaa pelaajille luvan vetää turvallisen rajanvedon itsensä ja hahmojen välille, joka voi ehkäistä liiallista vuotamista (Bowman 2015).

Tällä vuotamisella tai *bleedillä* voidaan osittain selittää, mitä itsestään kaukaisten tai etäisten hahmojen pelaaminen suhteessa omiin arvoihin voi aiheuttaa. Itseen lähemmän hahmon pelaaminen (ääriesimerkkinä hahmon nimeäminen ystävän nimellä) voi lisätä vuotamisen kokemuksia ja päinvastoin. Aaltolan ja Keton (2017, 40) mukaan fiktiivistä hahmoa kohtaan koettu empatia voi lisätä sitä edustaviin henkilöihin kohdistuvaa simuloivaa empatiaa. Siispä itsestään arvomaailmaltaan etäisen hahmon pelaaminen voi vuotamisen vähenemisen lisäksi auttaa ymmärtämään itsestään etäisiä yksilöitä. Pelinjohtaja voi myös suunnitella peliin fantastisia elementtejä sisältäviä olosuhteita jotka vievät pelaajia 'kauemmas kotoa' asettaen pelaajat suhteuttamaan fiktiota enemmän tai vähemmän omiin elämiinsä. Termi voi myös antaa ilmi, että vuotaminen on lähtökohtaisesti tiedostamaton prosessi eikä sen hienojakoinen manipulointi ole mahdollista. Pelaaja(t) sekä pelinjohtaja voivat yrittää yksin ja/tai yhdessä ohjata (eng. *steer*) pelikokemusta kohti vuotamisen eri asteita käsittelemällä pelin tarinaa hahmojen lävitse. Pelikampanja voidaan esimerkiksi yhdessä suunnitella käsittelemään sodankäynnin tai arjen banaaliuden teemoja ja peliporukka voi missä tahansa vaiheessa pysähtyä arvioimaan sekä tarkastelemaan näiden teemojen tavoittelun mielekkyyttä/muutoksia.

4. LUKU: PELATTU PELI

Tämä luku käsittelee opinnäytettäni varten toteuttamaani roolipelikertaa. Käyn läpi itse toteutuneen pelin sekä sen suunnittelua, lyhyen purkukeskustelun sekä siitä syntyneitä pohdintoja. Pelaamisen jälkeen käydystä teemahaastattelusta saadut vastaukset ovat litteroitu tulkinnoita ja analyysiä varten, jotka käydään läpi seuraavassa luvussa. Tämä pelin aikana syntynyt ja sen jälkeen toteutuneen teemahaastattelun aineisto pyrkii osoittamaan oppimaani laajemmassa kontekstissa.

4.1. Praedor ja kutsu seikkailuun

Seuraavaksi käyn läpi prosessikuvauksen, joka alkaa pelin suunnitteluun vaikuttaneista valinnoista edeten lopulta pelatun pelin kuvaukseen ja siitä heränneisiin ajatuksiin.

4.1.1. Suunnittelu

Pelin yhteiseksi viitekehikseksi ja sääntöjärjestelmäksi valitsin Burger Gamesin julkaiseman *Praedor* -roolipelin. Se on ensimmäinen roolipeli, jonka sääntöihin ja maailmaan olen tutustunut perinpohjaisesti. *Praedorin* maailma ammentaa aihepiirinsä niin kutsutusta miekka ja magia pulp-fantasiasta, joka herää eloon kirjan sivuilla Petri Hiltusen rikkaan kuvituksen avulla. Samankaltaisuuksia voi löytää esimerkiksi Robert E. Howardin *Conan* barbaarin lukuisista tarinoista. Pelin maailma koostuu raadollisista sankaritarinoista, joissa seikkailijat etsivät onneaan kirokun maailman eri kolkista. Ennen tai myöhemmin osa heistä hukkuu miekkaan tai muuhun epäonneen.

Virittävään pelikertaan osallistuneet ystäväni asuvat eri puolilla Suomea, jonka takia kevään aikatauluhaasteista johtuen peli tuli järjestää etäyhteyden välityksellä. Kutsuin peliä varten hieman tavallista vähemmän ystäviä osallistujiksi, sillä halusin varautua etäpelin mahdollisiin teknisiin ja ajallisiin haasteisiin. Pienempi osallistujamäärä tarkoittaisi vähemmän liikkuvia osia ja minun olisi helpompi rytmittää pelin tahtia. Lisäksi etänä toteutettu peli on muotona meidän porukalle vieras, joten halusin antaa sen omaksumiselle tilaa. Kerroin kutsun yhteydessä pelaajille tutkimuskysymyksistäni sekä pelin tavoitteista aineistoa tuottavana ja keskustelua virittävänä työkaluna. Päätin toteuttaa tavoitteiden pohjalta yhden pelikerran. Yksi pelikerta oli tässä tilanteessa kaikista joustavin ratkaisu, vaikka se sulkeekin roolipelaamiselle tyypillisen kestollisen ja jatkuvaluonteisen kampanja-pelimuodon. Pelaajilta tarvittaisiin vain yksi vapaa ilta ja halu osallistua, tutkimuksellisella viitekehiksellä ei ollut muuta vaikutusta pelatun pelin käytäntöön. Yksi peli antaisi minulle riittävästi dokumentaatiota pelin konkretiasta ja palauttaisi kaikille roolipelaamiseen liittyviä ajatuksia lähemmäs myöhempää

keskustelua varten. Yhteisen pöydän puuttuessa käytimme apuvälineenä Berserk Gamesin julkaisemaa *Tabletop Simulator* -peliä. Pelin avulla on mahdollista esimerkiksi heittää noppia, liikutella pelinappuloita tai ladata omaa havainnollistavaa materiaalia yhteistä tarkastelua varten:



Kuvakaappaus etäpelitilanteesta. Kuva: Myrsky Ylänen. Kuvakaappaus, *Tabletop Simulator*.

4.1.2. Seikkailu

Peli kesti hahmonluontiprosessin ja ruokataukojen kanssa kokonaisuudessaan miltei kaksitoista tuntia. Tavanomaisesti useat lukemani roolipelien sääntökirjat antavat yhden pelin kestolliseksi ohjenuoraksi 3-6 tuntia. Pitkät pelit ovat omalle porukalleni olleet aina hyvin tyypillisiä ja toivottuja, mutta vastaavat usein kahta tai kolmea peräkkäistä keskiverto pelikertaa. Pelin vuorovaikutuksen ja tapahtumien massiivisesta määrästä johtuen kuvailen pelin tapahtumat hyvin pintapuolisesti ja yksinkertaistetusti. Koen kuitenkin, että edes osittainen tapahtumien kulun avaaminen lukijalle voi toimia tutkielman eduksi. Minusta olisi tuntunut kummalliselta käsitellä roolipelejä kiinnittymättä millään tavalla itse roolipelaamisen konkretiaan. On helpompi keskustella roolipelaamisesta ja sen muotoa ympäröivistä käytännöistä esimerkin avulla, joka liittyy suoraan työhön. Seuraava kappale on pelistä tekemäni juonitiivistelmä, jossa avaan lukijalle lyhyesti pelin tapahtumat:

Seikkailijat, jotka olivat joutuneet tyrmään joukkotappelun seurauksena, saavat houkuttelevan tarjouksen kruununvoudilta: heidän tulee selvittää kaupunginkartan kenraalin murha nopeasti ja hienovaraisesti ennen etsintäkuulutuksen julkaisua. Toimeksianto johti tiedonkeruuseen ja ongelmanratkontaan ympäri kaupunkia, seikkailijoiden kohdatessa ylikuonnollisia elementtejä ja vaarallisen murhaajan. Ajansäästösyistä taistelukohtauksia karsittiin, mikä keskitti peliä salapoliisitehtäviin. Lopuksi, vaikka murhaaja pääsi karkuun, seikkailijat päättivät jatkaa yhteistyötä ja jahdata häntä pidemmällä aikavälillä, motivoituneina suuremmasta palkkiosta.

Mysterin lopulta ratkettua peliä oli pelattu jo miltei kellon ympäri. Päätin, että tarinan juoni oli sopivassa suvantovaiheessa ja karkuun päässyt murhaaja voisi toimia seuraavan seikkailun alkuna, mikäli pelaisimme jossain vaiheessa toisen pelikerran. Peli oli päättynyt. Kiitin lopuksi pelaajia osallistumisesta ja juttelimme lyhyesti miltä seikkailu etäpelinä oli tuntunut. Pelaajat kokivat, että kasvotusten pelaaminen on hausempaa, mutta se oli kaikkien mielestä odotettavissa. Purkukeskustelusta ei herännyt kovin pitkää tai laajaa keskustelua, jota olisi voinut kohdistaa tutkimuskysymyksiin, sillä olimme kaikki suhteellisen väsyneitä. Tilanne purkautui omalla painollaan ja ajattelin, että keskustelun ehti hoitaa myöhemminkin. Toiminnan ja sen purkamisen väliin on joskus hyvä jättää hieman tilaa. Kokemusta voi olla helpompi sanoittaa, kun vireystila on palautunut ennalleen ja pelistä on piirtynyt muistiin selkeämpi kokonaiskuva. Usein välittömästi uuden kokemuksen jälkeen tekemäni havainnot pysyvät itselläni hyvin pintapuolisina, reaktionkaltaisina ajatuksina. Vasta pienen tauon jälkeen niitä voi paremmin yhdistellä muihin kokemuksiin.

4.1.3. Pelin jälkeen

Mitä ajatuksia järjestämäni peli herätti? Opinnäytettä suunnitellessani odotin pelikerralla olevan ehkä suurempi merkitys työlle kuin sillä lopulta oli. Mitään suurempaa oivallusta ei tapahtunut, tuntitolkulla äänitetyn pelin aineistoon ei tarttunut mitään minulle silmiinpistävää enkä pelinjohtajan roolissa pystynyt (etenkään etäpelaamisen muodossa) liiemmin harrastamaan toiminnan aikaista reflektiota. Sen sijaan, että olisin miettinyt miten minulla pelinjohtajana sujuu tämän tutkimuksen näkökulmasta, keskityin lähinnä pysyttelemään askeleen pelaajia edellä miettien seikkailun seuraavaa vaihetta. Pelinjohtajan roolin toteuttaminen ohitti siis roolin toteutumisen tarkastelun. Pelikerta toimi lopulta ehkä enemmän keinona saattaa itseäni (ja toivon mukaan myös pelaajia) hieman lähemmäs aihealuetta. Se on itsessään jo arvokasta, ehkä ilman pelikertaa parin päivän kuluttua peliä seurannut keskustelu ei olisi ollut yhtä hedelmällistä.

Koin itse pelinjohtamisen etäpelistä huolimatta helpoksi. Videokuvan ja suoran livekontaktin puuttuessa minun tuli käsillä selittämisen sijaan keskittyä lähes kokonaan äänenkäyttöön ja tarkentaa joitain kuvauksia hieman tavallista pidemmälle, jotta pelaajien ei tarvitsisi esittää niin monia tarkentavia kysymyksiä. Esimerkiksi esineiden kuvailun osalta olisin livetilanteessa voinut vain ilmaista käsilläni “suunnilleen tän kokoinen” tai antaa etukäteen valmistelemani rekvisiitan suoraan pelaajalle. Tuntui, että pelkän äänen välityksellä pystyin paremmin sekoittamaan valmiiksi kirjoitettua tekstiä improvisoituun hahmon puheeseen ilman, että se kävi pelaajille suoraan ilmi ja tämä tuntui osiltaan sekä syventävän pelaajien immersiota että helpottavan pelinjohtamista. Pöydän ääressä tällaisen paperista lukemisen tunnistaa heti. Se ei kohtuudella käytettynä ole välttämättä huono asia, mutta kokemukseni mukaan raottaa pelaajille verhoa pelinjohtajan suunnitelmallisuudesta. Liiallisesti käytettynä se voi heikentää kokemusta hetkessä syntyvästä tarinasta. Pysin ei-pelaajahahmojen toimintoja kuvaillessani keskittymään siihen, minkälaisia tunne- tai olotiloja hahmoista on päällisin puolin luettavissa. Rohkaisen myös pelaajia usein käyttämään pelimekaniikkojen suomia ihmistuntemukseen ja valheiden selvittämiseen tarkoitettuja kykyjä, monesti pelaajat itse ehdottavat ihmistuntemusta ei-pelaajahahmon vaikuttaessa epäilyttävältä. Onnistuneiden taitoheittojen kautta saan itse lisää impulsseja syventyä kuvailussa hahmojen ilmeisiin, äänenpainoon ja reaktioihin. Joissakin peleissä pelaajahahmojen on myös mahdollista lukea ei-pelaajahahmojen ajatuksia.

Kokeneiden pelaajien osaaminen näkyy heidän kyvyissään antaa ja ottaa tilaa, olla puhumatta päällekkäin sekä kommunikoida lyhyesti ja tehokkaasti. Pelaajat myös tarjoavat paljon pelinjohtajalle, syöttäen ei-pelaajahahmoihin omia oletuksiaan, joita voin hyväksyä, muokata tai torjua. Pelaaja voi esimerkiksi hahmonsa hiipiessä kohti palatsia ehdottaen kysyä “Näyttääkö portinvartija väsyneeltä?”, johon voin vastata haluamallani tavalla. Olen pelinjohtajana voinut määritellä portinvartijaa etukäteen niin paljon tai vähän kuin olen seikkailua suunnitelllessani halunnut. On myös usein odottamattomia tilanteita juonen mennessä sivupoluille, joihin pelinjohtajan pitää luoda hahmoja tyhjästä. Yleensä niin hahmojen kuin ympäristöjen ja esineittenkin yksityiskohtaisuus kasautuu sitä mukaa, mitä enemmän pelaajat vuorovaikuttavat kuvailtujen asioiden kanssa. “Vartija nojaa seipääseen huonoryhtisenä ja nuokkuu.” tai “Vaikea sanoa, vartija hieroo toista silmäänsä ja näyttää mutisevan itsekseen jotain.” vievät molemmat peliä eri suuntiin antaen pelaajalle erilaista tietoa, jonka pohjalta toimia tai esittää jatkokysymyksiä.

Immersion säilyttämiseksi käytän pop-kulttuuriviittauksia kuvailuissani vain harkitusti ja usein joko keventääkseni tunnelmaa jännitteen laukaisemiseksi. Toinen tilanne voisi

olla mikäli minulla on esimerkiksi esittämästäni tilanteesta hyvin vahva elokuvasta otettu inspiraatio ja pelaajat voisivat miltei arvata sen suoraan antamastani kuvailusta. Jännitteen tavoitteellinen kasaaminen pelin sisällä vaatii pelinjohtajalta tietynlaista johdonmukaista vakavamielisyyttä tai sitä, että ottaa ja tarjoaa kuvailemansa asiat “tosissaan”. Tämä vetovastuu antaa tilaa ja vapautta pelaajien välillä käydylle vitsailulle, kun pelinjohtaja voi tarvittaessa vetää fokuksen takaisin tilanteeseen. Koko pöydän vitsaillessa punainen lanka saattaa joskus kadota. Tällaisissa tilanteissa monesti saattaakin kuulla jonkun suusta ”No niin” tai ”Keskitytääs nyt” tyyppisen heiton, jolla pyritään palauttamaan koko ryhmän keskittyminen käynnissä olevaan pelin tilanteeseen. Jännitteen kasaamisen ja purkamisen kanssa työskentely on yksi pelinjohtamiseni vakiintuneista käytännöistä.

Päällisin puolin pelaaminen etäyhteydellä toimi mielestäni tutkimuksen tarkoitusta varten hyvin. Se ei kuitenkaan ole sama asia, kuin kokoontuminen viikonlopuksi pelien äärelle. Etäpelistä puuttuu ymmärrettävästi tunnelmaan oleellisesti vaikuttavia tekijöitä, joita on vaikea korvata: välitön ihmiskontakti, sanattoman viestinnän helppous, jaettu fyysinen läsnäolo, yhteiset ruokailut, meno-paluumatkat, pelinjälkeinen vapaa-ajanviette ja niin edelleen. Peli tuntui varsin tavalliselta ja etäjärjestelystä huolimatta sujui ongelmitta. Miksi peli tuntui tavalliselta, vaikka muoto oli toisenlainen? Vastaus löytyy peliseurasta. Harrastuksen jatkuttua kymmeniä vuosia samojen ihmisten kanssa, on ryhmän toiminta hioutunut tehokkaaksi. Ryhmän yhteiset tavoitteet ovat selkeät (ajanviette, hauskanpito, eskapismi) sekä pelille ominaisesta kielen- ja ajankäytöstä on tullut rutiinia. Kun toistoja on takana runsaasti, voi saman ilmiön havaita monesta muustakin harrastuksesta. Hyvin toimiva ryhmä saa aikaan kokemuksen vaivattomuudesta. Pitkä kokemus mahdollistaa suurempia poikkeamia totutusta ideaalitalanteesta, ilman että pelaamiselle kuitenkaan muodostuu estettä. Koen, että hyvässä ryhmässä ei ole tiukkoja valtahierarkioita ja ikään kuin “kaikki voi tehdä kaikkea”. Joskus toinen pelaaja paikkaa tai täydentää toisen kuvailua, ehdottaa toimintaa toiselle tai kysyy muilta neuvoa. Livetilanteessa sääntökirjat kiertävät keskustelun läpi ringissä pelaajalta toiselle, yksi käy keittämässä lisää kahvia, toinen selvittää miksi kaiuttimista katosi äänet ja niin edelleen.

Näen myös opettajuudessa ja opetustilanteessa samoja piirteitä. Ideaalitalanteessa pyrin opettaessani dynamiikkaan, jossa toimijuutta on sovitusti säilytetty pitkin ryhmää, mutta voin aina tarvittaessa ottaa vastuun mikäli muut eivät tiedä mitä tehdä. En siis pakene vastuuta opettajana vaan haluan, että olemme mahdollisimman paljon samassa veneessä yhdessä tutkimassa opiskeltavaa aihetta. Minun on tästä jaetusta vastuusta huolimatta hyvä esitellä ja ohjeistaa mahdolliset harjoitteet, pitää kaikki ajan tasalla tuntien

rakenteesta, tarvitseeko mitään opetella seuraavaa kertaa varten ja selvittämään opiskelijoiden esittämiä kysymyksiä, joihin en osaa suoraan vastata ja niin edelleen. Pelinjohtajan roolistakin löytyy suorat vastakappaleet opettajuuteen. Tarjoan pelaajille ongelmanratkontaa vaativia tehtäviä, pidän kaikki ajan tasalla pelin kulusta ja etsin vastauksia pelaajien esittämiin kysymyksiin.

Mielestäni peli ja sen vetäminen viritti minua tulevaa keskustelua varten. Vaikka tässä vaiheessa keskustelun päivämäärä ei ollutkaan vielä tarkkaan tiedossa, antoi peli minulle ajatuksia keskustelun mahdollisesta muodosta sekä minkälaisessa ilmapiirissä haluaisin sen toteuttaa.

5. LUKU: ELETTY ELÄMÄ

Uniikkia yhdessä kokemista, en ole vastaavaa elämässäni kokenut muualla (Pelaaja D, haastattelu, 13.4.2024).

Tässä luvussa tutkin ja tulkiten pelin jälkeen toteutetusta keskustelusta keräämääni aineistoa. Olen itse aktiivinen osa tätä keskustelua sekä yhteistä kokemushistoriaa, jonka seurauksena avaan tässä luvussa näkyvästi myös omaa kokemustani. Tulkiten ja pohdin pelaajien puheenvuoroja ja etsin näille heijastuspintaa käyttämästäni lähdeaineistosta. Työn keskeiset käsitteet nousivat toteuttamani keskustelun kautta, jonka takia pohdin saamiani vastauksia suhteessa aiemmin tässä työssä esittelemääni teoriaan. Keskustelu on olennainen osa työtä, sillä se laajentaa ja tukee omia pohdintojani roolipelien vaikuttavuudesta. Yhteinen keskustelu, jolle koko roolipelaaminenkin pohjimmiltaan perustuu, tuo esille pohdinnalle tärkeää peliporukkani moniäänisyyttä.

Päätös toteuttaa purkukeskustelu tapahtumaan muun yhteisen tekemisen ohelle syntyi osittain spontaanisti. Pari päivää pelatun pelin jälkeen pelatessamme videopelejä verkon välityksellä kysyin, haluaisivatko he keskustella roolipeleistä (viitaten opinnäytetyöhöni), nyt kun olimme kaikki paikalla. Uskon, että liiallisen analyyttinen, kaikesta muusta toiminnasta erillinen teemahaastattelu olisi voinut rajoittaa keskustelua. Tunnen pelaajaporukkani hyvin ja ajattelin siksi tämän vapaamuotoisemman keskustelun toimivan parhaiten - puhumme aina roolipeleistä jonkun muun asian ohella emmekä koskaan istu alas keskustelemaan pelkästään roolipelaamisesta. Tavoitteenani oli kuulla ja keskustella nimenomaan heidän kokemuksistaan sen sijaan, että olisimme yhdessä pysähdelleet pureutumaan siihen mitä kukakin keskustelussa sanoi tai miten sen sanoi.

Keskustelun edetessä yhteiset kokemukset ja muistot kytkeytyivät toisiinsa ja koin, että liian usein esitetyt jatkokysymykset tai perustelujen vaatimukset katkoivat muistelun virtaavuutta. Haasteita tässä tavassa tietysti tuotti se, että vastausten syvempi tulkinta jäi tutkijan varaan ja vastaajien kokemuksille ei välttämättä saanut sen kummempia perusteluja tai pohdintoja, ellei vastaaja itse syventynyt niihin keskustelun aikana. Lisäksi keskustelun lomassa tehty oheistoiminta vaati osiltaan keskittymistä, joka varmasti vaikutti siihen kuinka paljon ja pitkälle yksittäisiä kysymyksiä kukakin pystyi pohtimaan. Muille jaettujen roolipelikokemusten välissä saattoi olla useampi lauseenvaihto koskien itse tekemistä (videopelin tapahtumat), jotka saattoivat viedä huomiota ajoittain toisaalle. Tämä vähemmän muodollinen tapa kuitenkin mahdollisti

mielestäni vapaampaa keskustelua ja ajatusten jakamista. Asumme eri kaupungeissa, jonka seurauksena verkkomoninpelit ovat jo tästä syystä valikoituneet meille säännölliseksi alustaksi yhteiselle ajanvietteelle, jossa meidän on helppo keskustella mistä tahansa.

Purkukeskustelun epämuodollista tilannetta ideoidessani halusin välttää vaikutelmaa pelaajien jokaista sanaa punnitsevasta, kuulusteleavasta tutkijasta, vaan pyrin keskittymään sen sijaan vapaaseen keskusteluun kaikille meille osallistujille tärkeästä aiheesta. Ajatus lähti siitä, että roolipelit ovat tapahtumina herkkiä ulkoisille tekijöille ja halusin edesauttaa epävirallisen ilmapiirin muodostumista, jossa tutkimukseni pysyttelisi kulisissa samalla tavalla, kuten jotkin dokumentaristit pyrkivät häivyttämään kameran tai nauhotusvälineiden olemassaolon saadakseen haastateltavilta autenttisempia vastauksia. En halunnut tilannetta, jossa pelaajat pyrkivät vastaamaan sen mukaan, mitä heidän mielestään haluaisin kuulla. Minulle oli tärkeää, etten hae peliporukaltani vain vahvistuksia omiin väittämiini, vaan kuulen kuinka he ovat roolipelejä kokeneet näiden kysymysten kontekstissa. Käyn seuraavaksi läpi esittämiäni kysymyksiä ja niistä heränneitä ajatuksia, sekoittaen keskustelusta litteroituja vastauksia, omia pohdintoja sekä viittauksia lukemiini lähteisiin. Olin miettinyt erilaisia kysymyksiä lähtöpisteiksi, jotka auttaisivat pelaajia heidän kokemustensa jakamisessa sekä rytmittämään keskustelua ja mahdollistamaan aiheen tarkastelua eri näkökulmista. Kysymykset olivat:

- Minkälainen olisit ilman roolipelejä, tai olet niiden ansiosta?
- Mikä tekee roolipelaamisesta ainutlaatuista muihin harrastuksiin verrattuna?
- Mitkä ovat kolme merkittävintä roolipelikokemustasi ja miksi?

Käydystä keskustelusta nousi pääällimmäisinä teemoina itsensä toteuttaminen, yhteistyö, eskapismi ja empatia. Samankaltaisia teemoja, joiden kautta olin lähestynyt tutkimuskysymyksiä työni alkuvaiheessa. Seuraavaksi käyn kysymyksiä yksitellen tarkemmin läpi ja lopuksi pohdin kriittisesti koko kerääntynyttä aineistoa näiden keskusteluista nousseiden teemojen avulla.

5.1. Minkälainen olisit ilman roolipelejä tai olet niiden ansiosta?

Voin kyl ihan suoraan sanoa, et oma persoonallisuushäiriö olis paljon paljon pahempi ilman roolipelien antamaa, tota, sosiaalista vuorovaikutusta. Sanotaan et se on melkein täydellinen areena tavallaan ihmiselle, joka ei todellakaan halua mitään näitä tunteiluja tai minkäänlaista sellasta, öö, liiallista tunnevaatimuksia tai muita. Mitkä

kohdistuu itseen, kun niitä voi käydä läpi hahmona. Et siinä on se tietty erotus ja se on helppoo, siin on helppo uppoutua ja antaa mielikuvituksen ottaa ohjat (Pelaaja T, haastattelu, 13.4.2024).

Luulen ymmärtäväni hyvin, mistä T puhuu. Roolipelatessa pelaajilla on mahdollisuus väliaikaisesti omaksua roolihahmon kautta itsestään poikkeavia, etäisiäkin asenteita ja motivaatioita, joita tarkastella kauempaa. Tulkitsen, että T:n kokemus kuvailee esteettistä kahdentumista, jossa T pystyy itsestään irrallisen hahmon kautta samanaikaisesti tarkastelemaan sekä roolihahmon että omaa kokemusta suhteessa tarinaan. Hahmo siis toimii etäännyttävänä, muttei irrottavana väylänä samanaikaisen todellisuuden ja fiktion kokemisessa. Draamasopimuksen rajoissa ja taikapiiirin sisällä voi hahmonaan turvallisesti sanoa ja tehdä asioita ilman pelkoa pelin ulkopuolisista seuraamuksista. Hahmon käyttäytyminen pohjautuu kuitenkin aina pelaajan omiin päätöksiin, oli se kuinka pelaajan persoonasta poikkeavaa tai samankaltaista tahansa. Voin pelaajana saada kokemuksen siitä, miltä tuntuu tilittää kohtalooaan katkerana kuolettavan osuman saatuaan tai julistaa väkijoukolla saavutuksistaan voitonriemuisena. Nämä tuntemukset jaetaan siinä hetkessä muiden pelaajien katseiden alla ilman, että kukaan välttämättä miettii suoraan pelaajaa. Pelaaja puhuu samaan aikaan omalla ja hahmon suulla, fiktion antaman alibin turvin. Tarjoutuu mahdollisuus tulla tunnetasolla kuulluksi tavoilla, jotka eivät eri syistä arkitodellisuudessa ole mahdollisia tai edes toivottuja.

Muistan omasta pelihistoriastani kokemuksen, jossa usean vuoden kestäneen kampanjan lopussa paljastui pelinjohtajan kanssa kahden kesken vuosia sitten sovittu juonenkäänte. Hahmoni oli taustatarinassaan ennen seikkailun alkua surmannut yhden tarinan avainhenkilöistä ja omaksunut hänen identiteettinsä, päästäkseen lähemmäs muita pelaajahahmoja ja saavuttaakseen näin omat lopulliset tavoitteensa. Hetkiä ennen paljastumista muistan pyyhkineeni hikoilevia kämmeniäni farkkujeni reisiin ja jännitin. Lopulta salaisuus särkyi, pöydän ympärille syttyi riemastumisen ja yllättyneisyyden ketjureaktio, jonka ansiosta minunkin pokerinaamani sai vihdoon naurun saattamana pettää. Tämä syvälle muistiini uransa kaivertanut kokemus kertoo, millainen voima roolipelaamisella voi parhaimmillaan olla. Minulla on mahdollisuus kokea jotain arjen minälle mahdotonta ja jakaa minulle tärkeiden ihmisten kanssa. Suuria panoksia, pelottavia kohtaamisia, vaarantunnetta, hauskoja mokia ja jännittäviä mysteerejä. Näissä seikkailuissa elän hetkellisesti irtautuneena omasta luokka- tai perhetaustastani, muiden ihmisten ennakkoluuloista minua kohtaan tai kyvyistä joita osaan. Roolipelin kokemukset voivat tuntua kehossa yhtä voimakkaina kuin esimerkiksi benjihyppy tai pakohuonepelin voittaminen. Miten erilaisen tai jopa haitallisen vastaanoton

samantyyppinen asetelma vuosia kestäneen valheen paljastamisessa voisikin saada arkitodellisuudessa ja mitä seuraamuksia siitä koituisi? Käteni hikoili ja sydämeni hakkasi, mutta selvisin naarmuitta.

Kyllä veikkaisin, että oisin jollain tapaa vajaavaisempi ihmisenä. Missä sitä ois muualla voinut treenata noita asioita, itseilmaisua ja edellämäinittuja kykyjä...Lapsuudesta murkkuikäiseksi nuoreks aikuiseksi, sellanen turvallinen paikka tavallaan toteuttaa itteään, siin todellaki pääs toteuttamaan itteään ja pysyi pois hankaluuksista (Pelaaja D, haastattelu, 13.4.2024).

Tulkitsen, että D puhuu paljon samankaltaisista kokemuksista kuin T. Turvallisen tilan synnyttämä vapaus heittäytyä ja uppoutua yhteiseen mielikuvitukseen antaa hyvät mahdollisuudet itsensä toteuttamiselle. Tämä itsensä toteuttaminen voidaan nähdä sukulaisena Maslow'n tarvehierarkiasta peräisin olevalle itseistymisen käsitteelle. Näihin perustavanlaatuisiin itsetutkiskelun kysymyksiin roolipelit voivat tarjota osittaisia, joskaan ei lopullisia vastauksia. Mikä tekee D:n havainnon itsensä toteuttamisesta minulle erityisen tärkeän on viittaus murrosikään, jossa monesti keskeneräiselle identiteetille etsitään vielä muotoja. Vaikkei lukuisten tarinoiden ja hahmojen kohtaaminen pelien maailmassa antaisikaan valmista identiteettiä omaksuttavaksi (eikä ole tarkoituskaan), niin ne mielestäni ehdottavat pelaajalle lukuisten tarinoiden mahdollisuutta. Kokemukseni mukaan roolipelit raivaavat tilaa kuvittelukyvyille, hetkellisesti arkitodellisuutta syrjäyttämällä. Kyvyille nähdä tai ymmärtää toisenlaisten todellisuuksien kautta muiden sekä oman elämän mahdollisuuksien kirjo. D:n kokemuksesta on myös nähtävissä itseänikin koskeneet arjen realiteetit, jossa itseilmaisulle ei ollut roolipelien ulkopuolella riittävästi resursseja, oli kyse sitten taloudellisista, kulttuurillisista ja/tai sosiaalisista pääoman haasteista. Roolipelit tarjosivatkin vastauksia moniin tarpeisiin, joista olisimme muuten jääneet paitsi. Väitän, että roolipelit ovat saavutettavuudessaan jokaisen halukkaan tavoitettavissa maailmantilanteesta huolimatta. Itse esimerkiksi loin viidennellä luokalla omin avuin roolipelini säännöt ja maailman, työkaluinani ainoastaan ruutuvihko ja lyijykynä!

Roolipelaamiselle tyypillinen etäännyttävä, mutta silti omassa itsessä kiinni pysyvä muoto antaa mahdollisuuden erilaisten empatiataitojen harjoitteluun. Empatia on käsitteenä melko monisyinen ja sitä voidaan määritellä monella tavalla. Elisa Aaltola avaa peräti kuusi erilaista empatian variaatioita kirjassa, jotka olen esitellyt työn teoriaosuudessa.

Roolipelien näkökulmasta koin vahvinta resonaatiota erityisesti projektiivisen ja simuloivan empatian muotoihin. Uskon, että roolipelihahmon pelaaminen on otollista maaperää näiden muotojen tietoiselle ja tiedostamattomalle harjoittamiselle. Projektiivisessa ja simuloivassa empatiassa liike tapahtuu omasta itsestä toiseen (Aaltola & Keto 2017, 93). Roolipelihahmoa voi sitä pelatessa tarkastella projektiivisen empatian näkökulmasta esimerkiksi kysymällä: “Mitä minä tekisin, jos olisin roolihahmon kaltaisessa tilanteessa?”. Simuloiva empatia pyrki pois minäkeskeisyydestä kysyen: “Miltä roolihahmosta voisi tuntua tuollaisessa tilanteessa?”.

Keskustelussa nousi ilmi, miten on samalla haastavaa ja palkitsevaa yrittää toimia hahmon rajojen puitteissa. Esimerkiksi pelaajahahmon päätöksentekoon vaikuttaa muiden hahmojen asenteet ja tunteet. Koen että tämä hahmojenvälinen vuorovaikutus ja pyrkimys ymmärtää omien valintojensa seurausta toisiin harjoittaa empatiataitoja. Lisäksi uskon, että pelikavereiden tunnetilojen lukeminen, sosiaalisessa tilanteessa toimiminen ja samanaikainen hahmojen kautta yhdessä kokeminen kehittävät empatiataitoja monella tasolla yhtä aikaa. Nämä molemmat empatian kysymykset jäävät roolipelaamisen konkretiassa lähtökohtaisesti pelaajan omiksi pohdinnoiksi, eikä niihin voi myöskään pakottaa ketään. Tätä tarkoitan tiedostamattomalla ja tiedostetulla harjoittamisella. Voin pelaajana päättää kiinnittää huomioni oman hahmon tai hahmon kohtaamien ei-pelaajahahmojen asemaan. Monisyisen ja vaikean moraalisen kysymyksen edessä voin kysyä mielessäni: “Mitä hahmoni luonteensa pohjalta valitsisi tässä tilanteessa?”, yhtä hyvin kuin: “Miten itse valitsisin tässä tilanteessa”, molempien ollessa valideja tapoja pelata. Jotkut haluavat upota syvemmälle itsestään poikkeavan hahmon mielenliikkeisiin, kun taas toiset pyrkivät pelaamaan itseään lähempänä toimien kuten heidän mielestään on oikein tai väärin. Nämä eri tavat myös vuotavat (*bleed*) helposti pelaajan ja pelaajahahmon välillä toisiinsa. Joitain hahmon arvoja haastavia tilanteita en ole aiemmin tullut ajatelleeksi ja saatan tehdä valinnan refleksinomaisesti omien arvojeni pohjalta, kun taas hahmon jouduttua taistelutilanteeseen voinkin tietää heti kuinka hahmon tulisi hänen asemassaan tämän roolipelin maailmassa tilanteeseen suhtautua; minun ei välttämättä tarvitse puntaroida omaa suhtautumistani väkivaltaan.

5.2. Mikä tekee roolipelaamisesta ainutlaatuista muihin harrastuksiin verrattuna?

Keskustelimme lyhyesti siitä, mitä roolipelistä jäisi näkyviin, mikäli asettaisimme sen päällekkäin vertailtavaksi jonkin toisen ryhmäharrastuksen kanssa. En voi väittää tietäväni paljoa jalkapallosta, mutta se toimi tässä tilanteessa hyvänä esimerkkinä.

Vertailimme harrastuksia toisiinsa ja uskon keskustelumme perusteella, että jalkapallo harrastuksena voi osittain kerryttää samankaltaista tietoa ja taitoa kuin roolipelit. Vertailukohde olisi varmasti voinut olla mikä tahansa muukin ryhmälaji, jossa useampi ihminen pyrkii jonkin pelillistetyn toiminnan kautta esimerkiksi ratkaisemaan annettuja haasteita. Yhteistyö, säännöt ja tuomarointi, kommunikaatio, yhteenkuuluvuus, ongelmanratkaisu, improvisaatio sekä tilannetaju tai “pelisilmä” nousivat keskustelussa havainnoiksi lajien yhtäläisyyksistä. Roolipelin erityisyys on minulle osittain sitä, että kuvittelukyvyn mahdollisuudet ovat sen merkittävä vahvuus. Roolipelien sisäinen kuvittelukyky ei rajoitu arkitodellisuuteen ja kaikenlaiset todellisuudet ovat mahdollisia, samalla tavalla näen kuvittelukyvyn mahdollisuudet taiteessa. Roolipelit ovat kuvittelun voimassaan varteenotettava vertailukohde taiteelle ja niitä voitaisiin mielestäni mieltää yhdeksi taiteenmuodoksi. Roolipelillä on mahdollisuus eräänlaiseen omaehtoisuuteen, sitä ei sido rahoitus, materiaalit, kaupunki, meriitit taikka toimeentulo sekä sitä luodaan usein vain ja ainoastaan pelaajaporukan kesken.

Sanoisin et oikeen missään muussa harrastuksessa ei oo samanlaisia perspektiivien tutkimista aika poikkileikkaavassa viitekehyksessä. Pitää nähdä asioita samaan aikaan hahmona ja omana ittenäs ja se on hyvinkin erilaista (muuhun verrattuna). Siinä korostuu eräänlainen sosiaalinen teatteri. Roolipeleissä opetellaan myös sitä, että miten kerrotaan juttua ryhmässä. Se on ryhmätarinankerrontaa. Sit siinä on se pelillistetty puoli mikä tarjoaa sen, et asiat ratkee tietyllä tavalla, ei tarvii ite pähkäillä että mikä olis jännittävää kun se noppien heittäminen tekee siitä jo jännittävää. Simuloituja koettelemuksia, esteitä, uhkia, haasteita.

Lopulta sitä peilaa kaikkia näitä rooleja omaan itseensä ja se vaikuttaa omaan identiteettiin vääjäämättä. Se useamman maailmankatsomuksen, noh, esittäminen. Se on pelillistettyä näyttelijäntyötä! (Pelaaja T, haastattelu, 13.4.2024).

Vertailun jälkeen pohdintamme roolipelien ainutlaatuisuudesta päätyi lopulta samankaltaisiin aikaisemmissa luvuissa mainitsemiini ajatuksiin päällekkäisistä rooleista. Jalkapallopelaajallakin voi olla päällekkäisiä rooleja esimerkiksi oman maansa ja/tai joukkueensa edustajana sekä maalivahtina. Se mikä kuitenkin erottaa jalkapallopelaajan roolin kuvitteellisesta roolihahmon roolista on jälkimmäisen muovautuvuus, vaihtelevuus ja jaettavuus. Roolipeleissä adoptoidut asenteet voivat olla mitä tahansa ja kaukana arkitodellisuuden vaatimuksista. Rooleja voi olla useita ja niillä on omat elinkaarensa, niitä voi kokeilla ja muokata mielensä mukaan. Kuten T ilmaisee, tämä erilaisten roolien kokeilu ja tarinoiden läpikäynti tulee jossain vaiheessa osaksi pelaajan identiteettiä.

5.3. Mitkä ovat kolme merkittävintä roolipelikokemustasi ja miksi?

Vastausten perusteella merkittävimmät kokemukset sijoittuivat ajallisesti roolipelin ensikosketuksiin sekä kertyneiden pelivuosien jälkimmäiselle puoliskolle. Monella tutustuminen roolipeleihin on tapahtunut muutamaa vuotta vanhemman kaverin johdatuksella. Viestikapulan tavoin konkareille merkittävimmät musiikki-, sarjakuva-, elokuva- ja kulttuurikokemukset siirtyivät roolipelien lävitse nuorempiin harrastajiin. Pelaamisen lisäksi heiltä sai kuulla elokuvista ja kirjoista, jotka sisälsivät toinen toistaan hienompia kohtauksia ja hahmoja. Joskus saatoimme jopa katsoa elokuvan tai kaksi pohjustavana maailmanrakentajana pian alkavalle roolipelikampanjalle. Harkittuihin väleihin heitetyt ”Hissi räjähtää niinku Matrixissa”, ”Te kaikki tiedätte, miltä lumeen luhistunut sotakone näyttää” ja muut pelinjohtajan käyttämät viittaukset pelin tapahtumissa maalasivat kuvia, joista koko porukan oli helppo napata välittömästi kiinni.

Merkittäviä pelikokemuksia yhdisti myös pitkien pelikampanjoiden tarjoamat tilaisuudet. Roolihahmoille alkoi muodostua vuosien mittaisia kehityskaaria ja hahmon ainutlaatuisen mielenmaisemaan oli kerta toisensa jälkeen helpompi upota sisälle. Hahmojen aiempien sattumusten kerryttämät henkiset ja fyysiset arvet, yliviivatut nimet, hätäisesti ylöskirjoitetut muistiinpanot ja satunnaiset kahvitahrat hahmolomakkeissa muistuttivat pitkästä yhteisestä matkasta. Maa-ainesten tavoin tarinat asettuvat päällekkäin, ja pelin ulkopuolellakin on ollut mahdollista palata läpileikkauksen tavoin muistelemaan pelaajahahmojen ensikohtaamista tai kriittisellä hetkellä karkuun päässyttä arkkivihollista hahmojen vielä ollessa kokemattomia ja tietämättömiä heitä odottavista seikkailuista.

Olemme keskustelleet roolipelaamisesta sen ulkopuolella jo vuosia ja todenneet moneen otteeseen, miten tärkeää harrastus meille on. Keskustelut ovat raapaisseet aiemminkin aiheita turvallisesta ympäristöstä, jossa voi toteuttaa itseään, viettää aikaa ystävien parissa ja kuulua johonkin, jota vain siihen kuuluvat voivat täysin ymmärtää. Peliporukasta ei tarvitse olla kuin muutama samassa tilassa ja ennemmin tai myöhemmin keskustelu ajautuu roolipelien tai ”nörttijuttujen” ja ”hämärien harrastuksien” pariin, joksi me niitä keskenään kutsumme. Tulimme toteuttamassani keskustelussa jälleen yhteisymmärrykseen siitä, että roolipelaamisella on ollut merkittävä osa jokaisen henkisessä kasvussa ja sosiaalisten taitojen kehittämisessä. Kysyin pelaajilta vielä tarkentavasti miksi he ajattelivat roolipelaamisen olleen näiden keskustelussa ilmenneiden taitojen kehittämisessä merkittävä tekijä.

Koska se oli turvallinen ympäristö - tai ainakin vertaisryhmä, jossa voi tuon yhteisen pelaamisen lomassa opetella ja kokea sellasta sosiaalista toimintaa ja taitoja, jota en muuten olis voinu samalla tavalla saada muualta. Se oli meille "kolmas paikka" eli jokin muu kuin koti tai työpaikka(koulu) (Pelaaja T, haastattelu, 13.4.2024).

Yleinen heittäytymiskyky toisen hahmon asemaan on mielestäni erittäin kasvattavaa. Varsinkin jos joudut reagoimaan siihen hahmona joka toimii pelimaailman tilanteessa eri tavalla kuin ite pelaajana toimisit. Myöskin kun peli tapahtuu jokaisen pelaajan mielikuvissa siinä missä PJ määrää tahdin ja maalaa mailmaa, niin se kehittää mielikuvitusta. Varsinkin kun muut tavallaan vaikuttaa siihen omaan mielikuvitteluun, koska muiden on kuviteltava PJ:n speksien sisällä samoja asioita (nauraa). (Pelaaja D, haastattelu, 13.4.2024).

D:n vastauksessa on havaittavissa monia aiemmin työssäni läpikäymiäni käsitteitä ja aiheita. Samaistuminen itsestään erilaiseen hahmoon empatian näkökulmasta, yhteinen draamasopimus joita "PJ:n speksit" todentavat sekä hahmojen (pelaajien identiteettiin pohjautuvan) reagoinnin ja mielikuvitusten vuotaminen eli *bleedin* eri muodot, jotka ovat kaikki roolipelaamisen ehdottomassa keskiössä.

Konsesus oli, ettei kotikaupungissamme oikein ollut mitään roolipeliharrastuksen voittanutta. Ei ollut muita samanlaisia paikkoja. Missä muualla aina yläasteikäisestä nuoreksi aikuiseksi saakka olisi voinut säännöllisesti heittäytyä vapaaseen itseilmaisuuksiin ja kohdata toisia samalla tavalla? Roolipelit yhdisti ja toi meitä yhteen ajassa, jossa moni muu tekeminen oli meidän saavuttamattomissa. En kysynyt pelaajilta mikä heidät alunperin ajoi roolipelien pariin tai mikä heidän aloitusmotivaationsa harrastukseen oli. Omasta puolestani voin sanoa, että se oli paikka kokea yhdessä fiktiivisiä tarinoita täysin uudella tavalla nuorena kuluttamiini sarjakuviin ja elokuvaan verrattuna, tuntee yhteenkuuluvuutta ryhmään sekä näyttää jollekulle, kuka minä olen. Se toimi väylänä luovalle itseilmaisulle, johon minulla oli ollut kiinnostusta lapsuudesta alkaen.

5.4. Roolipelaamisen mahdollisuuksista

Ehdotan oman kokemukseni ja ystäväni kokemuksiin perustuvien tulkintojen perusteella, että roolipeleillä on ainutlaatuinen potentiaali empatiataitojen kehittymisen suhteen, joita ei ole mahdollista harjoittaa samalla tavalla muissa harrastuksissa. Roolipelaaminen mahdollistaa hahmojen ja roolien vuorovaikutuksesta syntyvän näkymättömän ja sanoittamattoman tietotaidon kertymisen, jonka kautta oma suhde itseensä ja muihin kehittyy.

Se mikä tekee minulle roolipelaamisesta ainutlaatuista on sen ihmismielen sisältä peräisin syntyvä olemus, joka kumpuaa jokaisen pelaajan omasta itsestä muille jaettavaksi. Pelaaja luo hahmonsä oman mielikuvituksen ja omien mieltymystensä pohjalta, tehden valintoja hahmon kyvyistä, luonteenpiirteistä sekä tavoitteista vikoineen päivineen. Flournoy (2018) mukaan nämä identiteetin teemoihin perustuvat valinnat tekevät hahmoon samaistumisesta helpompaa, mutta mahdollistavat myös oman identiteetin tunnistamisen ja sen pohtimisen, millaisia vaikutuksia sillä on omaan maailmankatsomukseen ja käyttäytymiseen. Koen, että etenkin roolipeleissä pelaajan arkitodellisuudessa omaksutut roolit ja identiteetti voivat vaikuttaa roolihahmon tekemiin merkittäviin päätöksiin. Pelatessa olet samanaikaisesti elämäsi eri roolien kanssa tekemisissä, niitä ei voi tietoisesti valikoiden kytkeä pois päältä tai jaotella siisteihin erillisiin lokeroihin. Näen hahmon roolin projisoituvan pelaajan mielen kautta, joka on lähtöisin henkilön sisäisestä tajunnanvirrasta. Se ikään kuin kokoaa henkilön kokemushistorian, tunteiden ja ajatusten virrasta yhden heijastuksen, joka piirtyy roolihahmon läpi muille pelaajille. Nämä pelaajien piirtämät heijastukset hakevat uusia muotoja vertautumalla, haastamalla toisiaan, neuvottelemalla, tekemällä yhteistyötä ja muuttamalla lopulta joksikin muuksi. Niiden sekoittumisesta syntyy yksittäisten tekijöiden summaa suurempia merkityssuhteita. Yksi plus yksi onkin enemmän kuin kaksi.

Peleissä konfliktitilanteet ovat pelin sisällä, myös hahmojen väliset konfliktit. Toimiva pelaaminen kasvattaa yhteistyökykyä kun joudut pärjäämään kavereiden kanssa ja heidän luomien hahmojensa kanssa, kuin myös toimimaan omana hahmona ja itsenään. Eli ingame ja offgame kehittää nuorta ihmistä (Pelaaja D, haastattelu, 13.4.2024).

Pelitutkija Mikko Meriläinen jakaa päätelmiään hänen kasvatustieteen pro gradu -tutkielman pohjalta vuonna 2012 kirjoittamassa artikkelissaan *The Self-perceived Effects of the Role-playing Hobby on Personal Development: A Survey Report* (tutkijan käänös: Roolipeliharrastuksen itse koetut vaikutukset henkilökohtaiseen kehitykseen: Tutkimusraportti). Pro gradua varten teetetty kysely tavoitti yli 161 aktiivista roolipeliharrastajaa ja otti myös huomioon 106 henkilön suuruisen ei-roolipelaavan kontrolliryhmän.

Roolipelaamisen vaikutuksia tutkinut Mikko Meriläinen on pohtinut, että vaikka roolipelaajat (kontrollituloksiin verrattuna) yliarvioivatkin sosiaalisia ja henkisiä taitojaan, se on sinänsä osoitus yleisestä myönteisestä minäkuvasta, jonka he puolestaan näyttävät suurelta osin liittävän harrastukseensa (Meriläinen 2012, 64). Mielestäni

havainnoissa on tärkeää Meriläisen mainitsema yleisesti myönteinen minäkuva. En koe, että omien sosiaalisten taitojeni yliarviointi olisi aiheuttanut minulle ikinä elämässäni hankaluuksia, päinvastoin. Onko enää kyse pelkästä yliarvioinnista johtuvasta lumevaikutuksesta, jos se on aidosti auttanut minua olemaan empaattisempi vuorovaikutustilanteissa? Kokemani mukaan roolipelit ovat antaneet minulle mahdollisuuden tunnistaa paremmin omia sosiaalisia ja henkisiä vahvuksiani, vaikkei ne vertautuisikaan tasan kontrollitutkimusten tuloksien kanssa.

Meriläinen (2012, 59) päätelee tutkielmassaan, että empatiataitojen koettuun kehittymiseen liittyi useita merkittäviä korrelaatioita. Merkittävimmät olivat ryhmätaitojen kehittymisen, taidelähtöisten kokemusten ja negatiivisten tunteiden käsittelyn kanssa roolileikkien avulla. Mitä enemmän pelaajat ilmoittivat pelaavansa itsestään poikkeavia hahmoja, sitä enemmän he ilmoittivat tuntevansa kehittäneensä empatiataitojaan. Hieman yli kolmannes vastaajista ilmoitti vertailevansa usein tai hyvin usein omia tekojaan hahmojensa tekoihin.

Työn ja keskustelun edetessä sain huomata, että Meriläisen tutkielman tuottamat vastaukset ilmensivät samoja havaintoja, joita olimme löytäneet pienen peliporukkamme kesken.

Johtopäätöksissään Meriläinen toteaa, että on olemassa vahvoja viitteitä siitä, että roolipeleillä voi olla myönteinen vaikutus muun muassa empatiataitojen kehittymiseen, mutta potentiaali ei ole yhtä kuin todellinen kehitys. Taitojen kehittyminen vaatii roolipeliltä työkaluna huolellista suunnittelua ja hienovaraista käyttöä. (Meriläinen 2012, 65). Meriläisen mainitsema huolellinen suunnittelu ja hienovarainen käyttö tarkoittaisi mielestäni sitä, että näissä taidoissa kehittyminen olisi yksi suunnitelmallinen lähtökohta ja siihen kiinnitettäisiin erityistä huomiota mahdollisen roolipelikampanjan ideointivaiheessa esimerkiksi minkälaisia hahmoja luodaan sekä millaisen genren ja draaman sisällä liikutaan. Tästä suunnitelmasta syntyisi näiden taitojen harjoitteluun pyrkivä roolipeli. Esimerkiksi pelikampanja, jossa diplomaattinen seikkailijaryhmä kulkee pelin maailman eri yhteisöjen halki käyden tärkeimmät ”taistelut” keskustellen, tavoitteenaan ymmärtää ja käsitellä kohtaamiensa ei-pelaajahahmojen toiseutta, saaden tällaisten haasteiden kautta hahmoilleen palkintona uusia kykyjä ja erityistaitoja.

Meidän pitkäkestoisen harrastuksen suoma kehitys on ymmärrettävästi syntynyt eräänlaisena sivutuotteena, sillä tavoitteenamme ei koskaan ollut empatia- ja vuorovaikutustaitojen tietoinen harjoittelu. Olen siis jossain määrin Meriläisen

väittämän kanssa eri mieltä huolellisuuden ja hienovaraisuuden vaatimuksesta, sillä kokemukseni mukaan potentiaali muuttuu todelliseksi kehityksesi ja nämä taidot kertyvät pitkällä aikavälillä vaikei pelaamista olisikaan optimoitu näiden taitojen kehittäminen silmällä pitäen. Toisaalta myös koen, että pelinjohtaminen ja roolipelikampanjoiden vaatima ennakkosuunnittelu kysyy jo itsessään aina jonkinasteista huolellisuutta ja hienovaraisuutta.

Oma kokemukseni on, että Roolipelaamisen kautta mahdollistuvien empatiataitojen, eskapismien ja arkitodellisuutta ylittävien taidekokemusten läpikäyminen turvallisessa ympäristössä synnyttävät uutta olemisen tapaa, jossa pyrkimykset ymmärtää ja käsitellä pelin hahmoja kuvitteellisessa fantasiamaailmassa lisäävät ymmärrystä myös itsestä, muista sekä itseä ympäröivästä maailmasta. Miten ne lisäävät tätä ymmärrystä? Sosiaaliset roolit limittyvät fiktion roolien kanssa ja vuorovaikutukseen sekoittuu uusia sääntöjä. Arkitodellisuus nostetaan hetkeksi hattuhyllylle ja siihen palattuun pelaajat tiedostaen sekä tiedostamatta vertailevat näitä erilaisia maailmoja toisiinsa.

Kyl muistan nuorempana sen (eskapistisen) irrottelen, voimafantasioinnin jollain tasolla. Hahmo saatto olla käytännössä Conan barbaari (Pelaaja D, haastattelu, 13.4.2024).

Leikin tavoin roolipelaamisen harrastusmotivaatiot eivät ensisijaisesti ole aineellisia, vaan pohjautuvat usein yhteenkuuluvuuden, hauskanpidon ja eskapismien kaltaisten halujen pohjalle, jonka sivutuotteena edellä mainitut taidot karttavat.

Eskapismi voi toimia sekä pelaamista motivoivana tarpeena että tuottaa merkityksen kokemuksia yksilössä. Roolipelin toiseen todellisuuteen astuminen asettaa arjen valtarakenteita, sosiaalisen kanssakäynnin muotoja ja yhteisöjen moraalikäsitteitä tarkasteltavaksi uudessa valossa. J.R.R. Tolkienin (1947, 43) on puolustanut kirjoituksissaan eskapismia ja sen harjoittajia todeten, ettei vankia tulisi tuomita sen pohjalta että hän haluaa takaisin kotiin ja haaveilee sellissään muustakin kuin sen vartijoista tai seinistä. Vangin vertauksesta minulle herää ajatus, ettei kuva vankilan ulkopuolisesta maailmasta tarvitse olla vangille todellinen, jotta sinne voi mielessään haluta ja palata kerta toisensa jälkeen takaisin. Ei ole mitään valmista ihmisen maailmaa, vaan ihminen itse rakentaa omaa todellisuuttaan. Juuri tätä roolipelaaminen mahdollistaa ja tekee näkyväksi.

6. LUKU: TOISET TODELLISUUDET

Nyt työn loppupuolelta käsin sen kokonaisuutta tarkasteltaessa voidaan todeta, ettei lopullista vastausta kysymyksiini (onneksi) löytynyt. Riittävien jatkokysymystenkin jälkeen emme päässeet tyhjentävästi vastaamaan siihen miksi roolipelit tuntuivat meistä juuri tältä ja miksi tunne roolipelien vaikutusvoimasta oli jaettu. Ikäänkuin olisimme nurinkurisesti yhdessä, mutta silti salaa toistemme tietämättä sopineet johtopäätöksistä pelien vaikuttavuuden suhteen.

Joseph Laycock sanoittaa tuntemuksiamme todeten, että pelaajille on usein haastavaa ilmaista tarkkaan *miltä* roolipelaaminen tuntuu ja *miksi* se on niin mukaansatempaavaa. Mikäli roolipelit noudattavat samoja kuvitteluun perustuvia maailman ja merkitysten luomisen mekanismeja joita ihmiset ovat käyttäneet aina, ehkä viehätys roolipeleihin on meihin sisäänrakennettu? Roolipelien pelaamisen mielekkyys voi siis tulla osittain siitä, että saamme harjoittaa luontaista kykyämme luoda erilaisia maailmoja (Laycock 2015, 229).

Yrityksissäni pohtia kaikkea keräämääni aineistoa kävin läpi myös vaikeita ja epämiellyttäviäkin tunteita. Tuntui siltä, että juoksin tutkijana ympyrää loputtomassa vahvistusvinouman kehässä, jossa kahlasin ja tulkitsin tietoa vain löytäen varmennusta aiemmille näkemyksilleni. Mitä henkilökohtaisempi suhde aihealueeseen, roolipelien ollessa yksi elämäni tärkeimmistä asioista, sitä lujemmin vinouma tarraa kiinni (Nickerson 1998, 175–220). Huomasin löytäväni helppoja vastauksia vaikeisiin kysymyksiini ja seinä nousi eteeni. Ehkä minulla on pitkän roolipelikokemuksen vuoksi kehittynyt intuitiivista tietoa aiheesta, jonka takia vastaukset tuntuivat minusta “liian helpoilta”.

Yritykseni selittää auki roolipeleistä saamiani kokonaisvaltaisia ja merkityksellisiä kokemuksia ajoi minua jatkuvasti perustelemaan niitä teoreettisin tai loogisin keinoin. Eli esimerkiksi muistellessa hahmon kautta koettua häpeän tunnetta koin tarvetta etsiä tälle tunnekokemukselle validaatiota tieteellisistä julkaisuista, joissa tutkija X kertoo häpeän syntyvän asioista Y ja Z. Näistä tunteista kirjoittaminen on vaikeaa ja koin ajoittain, etten yksinkertaisesti kyennyt sanoin selittämään *miltä* roolipelaaminen minusta tuntuu. Ei mikään ihme, sillä koemme usein mielipiteemme rationaalisina tunnepohjaisuuden sijaan (Shermer 2002, 299–302). Pohjattomalta vaikuttava kysymykseni ihmisen kehittämisestä roolipelien kautta on itsessään valtava, en hetkittäin enää tiennyt olinko tullut vuosien aikana kertyneen tietotaitoni lisäksi sokeaksi nyt työni kautta löytämilleni vastauksille. Mitä vahvempi uskomus roolipelien

voimaan minulla on alkujaan ollut, sitä vahvemmin sisäinen ristiriita on nyt läsnä. Tunne siitä, että olin ollut pohdinnoissani ja roolipeleistä saatujen oivalluksieni kanssa “oikeassa” kaiken tämän ajan oli minulle uusi ja vieras. Minulle heräsi kokemus asiantuntijuudesta, vaikken koe itseäni roolipelien asiantuntijaksi millään tavalla. Tämä työ on kuitenkin osoittanut, että minulla on paljon asiantuntijuutta aiheesta oman pelihistoriani kautta.

Keskustelujemme perusteella kokemuksemme roolipelien vaikutuksista itseemme oli kuitenkin meille ystävinä samankaltainen ja tosi. Olimme samaa mieltä siitä, että roolipelien parissa oli ollut turvallista harjoitella toisen kohtaamiselle tärkeitä empatiataitoja hahmojen välisen vuorovaikutuksen kautta nuorena iässä eikä se olisi ollut samalla tavalla mahdollista ilman roolipelejä. Itseämme eri- ja samankaltaisten hahmojen pelaaminen on auttanut meitä ymmärtämään erilaisuutta ja ainutlaatuisuutta itsessämme ja muissa. Ryhmälähtöinen, ratkaisukeskeinen toiminta on opettanut meille tärkeiksi koettuja näkökulmia yhteistyöstä, yhteisöllisyydestä ja minäkeskeisten ennakkokäsitysten purkamisesta. Meillä jokaisella oli kokemus siitä, että olimme päässeet ryhmään, jossa kykenimme toteuttamaan itseämme. Päässeet roolipelien pariin, jonka itseistymistä ruokkivan luonteen avulla olemme voineet ymmärtää paremmin keitä me kukin olemme ihmisinä.

Keskustelimme lopulta laajasti siitä, mitä olemme kokemamme mukaan oppineet roolipelaamisesta. Keskustelu kosketti muitakin aihealueita, jotka ovat liian laajoja sisällytettäväksi ja jäävät tutkimukseni keskeisten käsitteiden ulkopuolelle. Ystävillemi esittämät tutkimukseeni liittyvät kysymykset eivät olleet varsinaisesti helppoja tai yksinkertaisia. Ymmärrän myös, että siinä missä minä olen pohtinut roolipelejä tästä tietystä näkökulmasta jo kuukausia, ystäväni kuulivat nämä kysymykset ensimmäistä kertaa tässä kontekstissa.

Käytyäni läpi näitä roolipelien avulla opittuja taitoja näen ne myös ehdottomasti etuina opetustilanteissa. Roolipelit ovat väistämättä myös kehittäneet taidekäsitystäni, yhteiseen tarinankerrontaan on vuosien aikana sekoittunut useamman ihmisen sadat erilaiset kulttuuriviittaukset ja näkemykset estetiikasta, joita osittain tiedostamatta yhdistelen opetuksessani tai näen maailmassani pelien ulkopuolella.

Minulla on tarve kertoa ja olla osana tarinoita, jotka poikkeavat omistani. Tarve katsoa hieman toisenlaista maailmaa vinosta kulmasta, säröisen linssin lävitse, oppiakseni näin myös jotain itsestäni. Esteettinen kahdentuminen roolipelien päällekkäisissä rooleissa antaa hengitystilaa tuntemuksille, joita voi olla vaikea nimetä tai ilmaista niiden

ulkopuolella. Näen roolipelin konkretian, sitä mitä pelipöydän ympärillä tapahtuu, hyvin vahvasti omaehtoisena toimintana. Yhteinen tarinankerronta pysyy alueena, johon uusliberalistiset tavoitteet eivät yllä ja josta tehokkuuslaskelmat eivät saa pysyvää otetta. Ystävän, pelinjohtajan ja ei-pelaajahahmon roolissa en määri peliajalle rahallisen arvon, aineellisen hyödyn tai yhteiskunnallisen statukseni kautta.

Työn alussa minulla oli vahva ennakkokäsitys siitä, että olen empaattisempi roolipelien ansiosta. Työn edetessä tämä käsitys sai vahvempaa jalansijaa. Vaikka ajoittain tunsin pelkoa vahvistusharhasta, voin siitä huolimatta todeta työni antaneen minulle uusia kykyjä tarkastella roolipeliharrastusta sekä roolipelien antaneen minulle tavan opetella tärkeitä empatiataitoja päällekkäisten roolien ja roolihahmojen vuorovaikutuksen kautta. Kynttilänvalossa pimeässä roolipelien luolassa pyörimisen keskellä opinnäytteeni tarjosi minulle taskulamppua, jolla nähdä paremmin ja kauemmas.

Tiedostan, että roolipelien vakavamielinen leikkisyys ei ole virheetön yleisvain, joka toimisi suorana oikoreittinä itsen, toisten ja maailman ymmärtämiseen. Roolipelit luovat olosuhteita ja loihtivat kuvia toisista maailmoista, joiden kautta ymmärtämiseen tarvittavia taitoja on mahdollista kehittää. Roolipelit eivät sovi kaikille ja vuorovaikutuksen sateenvarjon alta löytyy lukuisia muitakin muotoja, joiden kautta empatiataitojaan voi kehittää sekä *jonkun* maailmaa voi yrittää ymmärtää ja kokea. Utopistisimmissa pohdinnoissani tietenkin toivon, että jokainen saisi mahdollisuuden kokeilla roolipelejä edes kerran elämässään.

Tämä työ auttaa minua hahmottamaan myös työtäni teatteripedagogina. Ymmärrän työn valmistuttua, että voin tarkastella sekä menneitä että tulevia opetustilanteita myös roolipeleistä saamieni kokemusten näkökulmasta. Pelinjohtaja ja teatteripedagogi ovat rooleina yllättävän lähellä toisiaan, enkä ollut aiemmin huomannut tätä yhteyttä yhtä selkeästi. Olen tietämättäni pelejä johtaessa ja niitä myöhemmin yksin purkaessa käyttänyt samanlaisia työtapoja, joita opetustyössäkin käytetään. Suunnitellut kurssit/kampanjoita, muovannut lennosta toteutettavaa opintosisältöä/seikkailua sekä reflektoinut kaikkea tapahtunutta jälkikäteen toimintani parantamiseksi. Opinnäytteen myötä minua kiinnostaa tutkia lisää opetustilanteita roolipelien näkökulmasta ja toisinpäin. Olen alkanut nähdä, että pelinjohtajana ja teatteripedagogina toimiminen ovat rooleina yllättävän lähellä toisiaan. Aiempaa selvemmin ymmärrän, että nämä kaksi aluetta voivat rikastuttaa toisiaan merkittävästi.

Samalla huomaan, että työstäni roolipelien parissa avautuu uusia ulottuvuuksia, joita en ole aiemmin täysin hahmottanut. Opinnäytetyön kuluessa olen alkanut ymmärtää

paremmin, miten roolipelit tarjoavat viihteellisten tavoitteidensa lisäksi myös merkittävän välineen oppimiseen ja kehittymiseen. Tämä näkökulma avaa uusia mahdollisuuksia myös tuleviin opetustilanteisiini. Näen nyt roolipelien aseman monimuotoisempana, kun tarkastelen sitä yhtenä opetusmenetelmien osana.

Lisäksi huomaan, että opinnäytetyöni kautta olen saanut syvempää ymmärrystä siitä, miten roolipelit voivat toimia reittinä sosiaalisten taitojen kehittämisessä. Roolipelit tarjoavat ainutlaatuisen mahdollisuuden harjoitella vuorovaikutusta, empatiaa ja ongelmanratkaisutaitoja turvallisessa ja kontrolloidussa ympäristössä. Näen tämän näkökulman erityisen tärkeänä nykypäivänä, jolloin sosiaaliset taidot ja empatiakyky korostuvat entisestään kiihtyvässä, monimutkaistuvassa maailmassa.

Opinnäytetyöni on avannut minulle näkökulmia uusista mahdollisuuksista ja syventänyt ymmärrystäni siitä, miten roolipelit voivat vaikuttaa ihmisen kehitykseen ja oppimiseen monella eri tasolla. Olen kiinnostunut jatkamaan tutkimusta ja kokeiluja tämän aiheen parissa ja uskon, että tulevaisuudessa roolipelit voivat saada entistä vahvemman aseman opetuksessa ja kasvatuksessa.

Lähteet:

Aaltola, Elisa ja Sami Keto. 2017. *Empatia: Myötäelämisen Tiede*. Helsinki: Into.

"Bleed: The Spillover Between Player and Character," Nordic Larp, 31.12.2017, noudettu 23.4.2024, <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>

Bowman, S.L. 2010. *The functions of role-playing games*. Jefferson, Pohjois-Carolina: McFarland & Company, Inc., 2010.

Chang, Heewon. 2008. *Autoethnography as Method*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Davis, M. H. 1983. "Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach." *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1): 113–126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>

Dewey, John. 2005 *Art as Experience*. New York : London: Perigee ; Penguin Books.

Federico Pianzola et al. 2021. "Presence, Flow, and Narrative Absorption: An Interdisciplinary Theoretical Exploration With a New Spatiotemporal Integrated Model Based on Predictive Processing," *Open Research Europe* 1: 28. <https://doi.org/10.12688/openreseurope.13193.1>

Flournoy, Benjamin Luke, 2018. *"Tabletop Role-Playing Games, Narrative, and Individual Development"*. Undergraduate Honors Theses. 26, <https://digitalcommons.gardner-webb.edu/undergrad-honors/2>

Gleitman, Henry; Fridlund, Alan J. and Reisberg Daniel. 2004. *Psychology*. 6th ed. New York: Norton & Company.

Heikkinen, Hannu. 2002. *Draaman Maailmat Oppimisalueina: Draamakasvatuksen Vakava Leikillisuus*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. 2021. The application of escapism model on problematic gaming and problematic social media use: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 705–722.
- Konrath, Sara, O'Brien, Edward H. ja Hsing, Courtney. 2010. "Changes in Dispositional Empathy in American College Students Over Time: A Meta-Analysis," *Personality and Social Psychology Review* 15, nro. 2 (elokuu 5, 2010): 180–198, <https://doi.org/10.1177/1088868310377395>
- Laycock, Joseph. 2015. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-playing Games Says About Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland, California: University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520960565>
- Mar, R. A., & Oatley, K. 2008. The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience. *Perspectives on Psychological Science*, 3(3), 173–192.
- Montola, Markus. 2012. *On The Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*, Informaatiotieteiden Yksikkö - School of Information Sciences, Trepo, 2012, <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1>
- Meriläinen, Mikko. 2012. "The Self-Perceived Effects of the Role-Playing Hobby on Personal Development: A Survey Report". *International Journal of Role-Playing*, 3. numero (joulukuu):49-68. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi3.224>
- Nickerson, Raymond S. 1998. Confirmation Bias: A Ubiquitous Phenomenon in Many Guises. *Review of General Psychology*, kesäkuu, s. 175–220.
- Oatley, K. 2008. "The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience." Mar, R. A., & Oatley, K. *Perspectives on Psychological Science*, 3(3), 173–192.
- "Origin of term 'Theater of the Mind', Role-playing Games at StackExchange, noudettu 6.3.2024." <https://rpg.stackexchange.com/questions/92447/origin-of-term-theater-of-the-mind>
- Østern, Anna-Lena, ja Anna-Lena Øtern. 2001. Laatu Ja Merkitys Draamaopetuksessa: Draamakasvatuksen Teorian Perusteita. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, opettajankoulutuslaitos. *Opetuksen perusteita ja käytänteitä* 37, 91-97.

Peterson, Jon. 2012. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego, CA: Unreason Press.

Samson, D., Pittino, F., & Peeters, G. 2017. The stress-reducing effect of fiction reading. *Psychologica Belgica*, 57(2), 6–13.

Shermer, Michael 2002. *“Why People Believe in Weird Things. Pseudoscience, superstition, and other confusions of our time. Revised and expanded.* A.W.H. Freeman, 2002.

Stenros, Jaakko. 2015. *"Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach."* Tampere: Tampereen Yliopisto, Informaatiotieteiden yksikkö, julkaisusarja 3. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>

Stenros, Jaakko; J. Tuomas Harviainen. 2011. “Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen.” *Pelitutkimuksen vuosikirja*. sivut 67-72. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto.

Tolkien, J. R. R. 1947. “On Fairy Stories.” *Essays Presented to Charles William*, editoinut C. S. Lewis, Oxford Univ. Press, sivut 38-89.

Haastattelut:

Pelaaja T, yksityishenkilö. Suomi, Etelä-Karjala. Internet-haastattelu 13.3.2024, haastattelijana Myrsky Ylänen. Tallenne tutkijan hallussa.

Pelaaja D, yksityishenkilö. Suomi, Etelä-Karjala. Internet-haastattelu 13.3.2024, haastattelijana Myrsky Ylänen. Tallenne tutkijan hallussa.

Julkaisemattomat lähteet:

Ylänen, Myrsky. 2022. Työpäiväkirja.