

# **Pelaajien yhteisöllisyyden kokemukset Oulun yliopiston roolipelikerho CRYO ry:n roolipeliyhteisöissä vuonna 2017**

Mari Vauhkonen

Kandidaatintutkielma

Kulttuuriantropologia

Humanistinen tiedekunta

Oulun yliopisto

Syksy 2019

# Sisällys

1. Johdanto .....	1
1.1. Tutkimuksen tausta.....	2
1.2. Tutkimuksen tavoite ja tutkimusmenetelmät .....	5
1.3. Käsitteiden määrittely.....	6
2. Yhteisöllisyys roolipeleissä.....	9
2.1. Aiempi tutkimus roolipeliyhteisöistä: lyhyt katsaus .....	10
2.2. Informanttien määritelmät yhteisöllisyydestä ja kokemus roolipeliyhteisöistä .....	15
2.3. Roolipeliyhteisön ominaispiirteet.....	24
2.4. Luodaanko ja ylläpidetäänkö yhteisöllisyyttä Oulun roolipeliyhteisössä? .....	31
3. Yhteenveto ja pohdinta .....	35
Lähteet.....	39
Liitteet .....	42

# 1. JOHDANTO

Roolipelaaminen nykyisessä muodossaan on yhteisössämme varsin uusi harrastusilmiö, jonka voi nähdä saaneen alkunsa vuonna 1974 pöytäroolipeleille suurelta osin raamit asettaneen Dungeons & Dragons -pelin ensimmäisen julkaisun syntyessä (Piippo 2010: 13; Bowman 2010: 11). Erilaisia sota- ja strategiapelejä on tietenkin maailman historia pullollaan (Leppälahti 2002: 9), mutta vasta eläytymisen ja erilaisten hahmojen piirteiden tärkeyden korostuessa peleissä on voitu puhua roolipelaamisesta. Pelatessaan pelaajat voivat eläytyä mahdollisten sääntöjen muassa eri hahmoihin erilaisissa maailmoissa ja tilanteissa, ja tämä pelaaminen tapahtuu pääsääntöisesti ryhmissä. Roolipelaamisen omaa peliryhmää korostavan luonteen vuoksi muodostuu myös kokonaisia harrastajayhteisöjä ryhmien ympärille tai ryhmien muodostamisen mahdollistamiseksi, joissa yksittäinen harrastaja voi saada kokemuksen uudelta yhteisöllisyydestä. Silti roolipelaaminen ja sen yhteisöllisyyden ilmiö ei välttämättä ole suurelle yleisölle juurikaan tuttu, vaikka ehkä ikonisin roolipelien edustaja Dungeons and Dragons -peli on voinut olla edustettuina joissain viihdeteollisuuden tuotoksissa (kuten peliin perustuvissa Forgotten Realms ja Dragonlance -fantasiakirjasarjoissa tai pelaaminen toimintana itsessään esimerkiksi viimeaikaisessa Stranger Things –Netflix-sarjassa tai Critical Role -pelisarjassa), ja akateemisestikin se on varsin tuore tutkimuskohde. Valitsin tutkielmani aiheeksi roolipelit ja yhteisöllisyyden jo tämän harrastuksen näkyvyyden ja tutkimustilanteen parantamisen vuoksi, mutta myös siksi, että olen itse ollut pitkään osa roolipeliyhteisöä Oulussa. Olen ollut jo kauemmin kiinnostunut roolipeleistä akateemisen tutkimuksen kohteena oman lähipiirini vaikutuksesta, sekä yleinen kiinnostukseni roolipelaamiseen sai minut tarttumaan aiheeseen. Roolipelit tuovat ihmisiä yhteen harrastuksena ja luovat harrastajien ympärille jopa aktiivista harrastusaikaa kestävämpiä ihmissuhteita. Itse pelisessioiden aikana ryhmän välinen koheesio on todella vankka yhteisen seikkailun aikana, kun roolipelaajat itse rakentavat pelaajina yhteisöään sekä hahmoina tarinaansa. Roolipelien tultua esiin 1970-luvun jälkeen on mielenkiintoista huomata tietokoneiden valtakautena yhä elävä tarve päästä kontaktiin myös tietokoneen ulkopuolella ja luomaan yhteistä pelikokemusta. Tutkielmassani tulen laadullisen tutkimuksen menetelmin syventymään roolipelaamisen yhteisölliseen luonteeseen ja siihen, millä tavoin roolipelaajat kokevat sekä mahdollisesti luovat ja ylläpitävät yhteisöään, ja tekevät yhteisöllisyydestään juuri heille ominaisen.

## 1.1. Tutkimuksen tausta

Aiempaa akateemista tutkimusta pöytäroolipelaamisesta on tehty jonkin verran erityisesti viime vuosikymmenen aikana, mutta aihe on yhä sangen suppeasti käsitelty akateemisissa piireissä. Roolipelit ovat kuitenkin nouseva aihe tutkimuksessa. Joitakin kandidaatintutkielmia, pro gradu –tutkielmia, väitöskirjoja ja artikkeleita on tehty roolipelaamisesta, sekä liveroolipelejä ja roolipelejä kirjastoaineistona on myös käsitelty vastaavissa kirjoitustöissä kuten Oulun yliopistolla Ari-Matti Piipon Pro Gradu –tutkielmassaan *Etnografia pohjoissuomalaisista roolipelaajista 2009-2010 – harrastajayhteisö, peli-rituaali ja moniulotteinen pelikokemus* vuonna 2010, liveroolipelaamisesta kasvatustieteellisestä näkökulmasta Nuppu Soanjärvi vuonna 2015 Pro Gradu –tutkielmassaan *Pedagoginen roolipeli humanitaarisen oikeuden opetusmenetelmänä ja asennekasvatuksen välineenä: monimenetelmä-tutkimus Suomen Punaisen Ristin Konfliktin keskellä -roolipelistä*, sekä Tampereen yliopistolla Markus Montola väitöskirjassaan *On the edge of the magic circle: understanding role-playing and pervasive games* vuonna 2012. Viittaaan tutkielmassani näistä pöytäpelaamista käsittelevistä opinnäytteistä suurimmalta osalta Ari-Matti Piipon Pro Gradu –tutkielmaan *Etnografia pohjoissuomalaisista roolipelaajista 2009-2010 – harrastajayhteisö, peli-rituaali ja moniulotteinen pelikokemus* (Piippo 2010). Erityisesti Piipon Pro Gradu –tutkielmassa tarkastellaan juuri sitä samaa yhteisöä, josta omat informanttini ovat, ja tätä yhteisöllisyyttä käsitellään Piipon tutkielmassa etnografian sekä uusheimokäsitteen avulla (Piippo 2010), mihin tukeudun osin omassa tutkielmassani.

Varsinaista pöytäroolipelaamista itsessään ei ole kuitenkaan kovin valtavasti tutkittu, mutta Suomessa on muutamia pelitutkijoita jotka aktiivisesti julkaisevat yleisesti peliaiheista tutkimusta ja artikkeleita, kuten mm. Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, ja Jaakko Stenros, sekä aiemmin mainittu Markus Montola. Yksi tuoreimmista artikkeleista on Frans Mäyrän vuonna 2017 julkaisema artikkeli *Dialogue and Interaction in Role-Playing Games: Playful Communication as Ludic Culture* Dialogue across Media –julkaisussa, missä Mäyrä keskittyy enemmän vuorovaikutukseen roolipelitilanteissa, mutta artikkelissa sivutaan myös kielen vaikutuksen tärkeyttä yhteisökokemukseen (Mäyrä 2017). Kuitenkin lähemmäs Mäyrä tulee pelaamisen yhteisöllistä luonnetta vuoden 2016 artikkelissaan *Exploring Gaming Communities The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games* –julkaisussa (viitattuna tekijän versio, viimeinen versio julkaisussa), missä hän tarkastelee digitaalisen pelaamisen yhteisöllistä luonnetta nimenomaan sisäisesti itseään luovana performanssina, ja kuinka peliyhteisöt ovat riippuvaisia pelaajien toiminnasta ja valinnoista,

ja yhteisö muodostuu laajalti kokemuksesta että yhteisöön kuulutaan (Mäyrä 2016). Vaikka Mäyrän artikkeli koskee digitaalisia pelejä, niin siinä on kuitenkin potentiaalia olla yhtäläisyyksiä muihinkin pelityyppeihin, ja näen että roolipeleissä voi olla samanlaista ”orgaanista” yhteisöllisyyttä. Jaakko Stenros on myös julkaissut ahkerasti roolipeleihin liittyen, mutta hänellä on enemmän leikkimiseen taipuvaa näkökulmaa peleistä ja hän kuvailee lähtökohtaansa mm. 2015 vuoden väitöskirjassaan *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach* Tampereen yliopistolla sosiaalisiksi konstruktionismiksi (Stenros 2015), mitä itse en tässä tutkielmassani käytä, mutta se on yksi mahdollinen linssi jolla tarkastella roolipelin ja leikin yhteyksiä. Janne Paavilainen, Juho Hamari, Jaakko Stenros ja Jani Kinnunen toivat pelitutkimukseen esille sosiaalisen verkoston aspektia Facebookin sosiaalisia pelejä tutkivassa vuoden 2013 artikkelissaan *Social Network Games: Players’ Perspective Simulation & Gaming*-julkaisussa, mikä on erityisesti pelaajien näkökulman tuomisen osalta kiinnostava artikkeli (Paavilainen ym. 2013). Tämän lisäksi esimerkiksi J. Tuomas Harviainen on kirjoittanut paljon pelitilanteen rituaalisuudesta ja rajojen kontrollista peleissä, sekä pelitilanteen rakenteesta, mikä sinänsä liittyy kyllä yhteisöön, mutta ei ole itselläni keskiössä. Kuitenkin esimerkiksi artikkelissaan *Ritualistic games, boundary control and information uncertainty* Simulation & Gaming –julkaisussa Harviainen luo kuvaa roolipelaajien kanssakäymisestä (Harviainen 2012).

Merja Leppälahti taas on tehnyt etnografisen tutkimuksen *Peli on elämää: etnografiaa roolipelaamisesta* vuonna 2002, mikä tuo omallenikin tutkielmalleni tärkeää antropologista näkökulmaa pelitutkimukseen (Leppälahti 2002). Leppälahti esittelee tutkimuksessaan roolipelaamista varsin laajasti etnografian pyrkien holistiseen tulkintaan, mutta häneltä löytyy myös tutkimuksen osuus, jossa käsitellään roolipelaajien yhteisöä ja missä roolipelaajista puhutaan heimona. Kansainvälisesti löytyy enemmän tutkimuskirjallisuutta ja jopa oma vertaisarvioitu lehtensä: pohjoismaisilla tutkijoilla ja pelivaikuttajilla on mm. paljon näkyvyyttä roolipeleihin erikoistuneessa kansainvälisessä vertaisarvioidussa *International Journal of Role-Playing* -verkkojulkaisussa, joka on ilmestynyt vuodesta 2008 (The first issue arrived!, 2008). Vuonna 2018 ilmestyi myös José Zagalin ja Sebastian Deterdingin toimittama *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, joka on kattava bibliografia kansainvälisestä roolipelitutkimuksesta, jossa eritellään roolipelitutkimuksen suuntauksia ja tutkijoiden näkökulmia viimeajoilta (Zagal & Deterding 2018). Pohjoismailla on myös oma liveroolipelaamiseen keskittynyt yhteinen vuosittainen konferenssi Knutepunkt (suom. Solmukohta), jonka sisällöistä on tehty myös julkaisuja (Knutepunkt-books 2019). Näihin lukeutuu Montolan ja Stenrosin tuottama *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games* –Solmukohtajulkaisu vuonna 2008, joka käsitteli artikkeleissaan roolipelien kokemuksellisuutta (Montola & Stenros

2008). Suomen suurimmassa roolipelitapahtumassa Ropeconissa on myös aika ajoin aiheesta luentoja, sekä vuoden 2018 Ropeconissa oli sen historian ensimmäinen akateeminen seminaari roolipelaamiseen liittyvistä aiheista, ja akateeminen seminaari järjestetään uudelleen tänä vuonna 2019 (Akateeminen seminaari 2019). Muita ulkomaisia akateemisia julkaisuja ja akateemisia kirjoittajia roolipeleistä löytyy enemmänkin, kuten esimerkiksi Sarah Lynne Bowman ja tämän vuonna 2010 julkaisema, omaan aihepiiriini ja antropologiseen tutkimukseen erityisesti sopiva kirja *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, joka käsittelee etnografisin menetelmin roolipelien pelaajien yhteisön luomista, ongelmien ratkaisua ja identiteetin pohdintaa pelien kautta (Bowman 2010). Muuten olen lähteissäni pyrkinyt kuitenkin tuomaan kotimaista näkemystä roolipeliyhteisöistä esiin, sillä se on lähin vertailukohta johon oma tutkielmani kytkeytyy.

Oma roolipelihistoriani liittyy läheisesti Oulun yliopiston roolipelikerho CRYO ry:hyn (johon jatkossa viitataan myös nimillä CRYO ry tai CRYO), josta olen hankkinut informanttini. Kiinnostukseni aiheeseen pohjaa omaan harrastuneisuuteeni, sillä olen itse harrastanut roolipelikerhoon liittyttäni roolipelaamista noin vuodesta 2014. Olen myös pitkän ajan hallitusaktiivi CRYO ry:ssä ja mukana monessa eri roolipeliryhmässä Oulun alueella, joten roolipeleihin ja tähän kerhoon liittyvä yhteisöllisyys on itselleni läheinen aihe omien kokemuksieni pohjalta. Tämä toisaalta on vahvuus tutkimukselleni, sillä roolipelaaminen ja aineiston keruussa esille tulleet asiat ovat minulle jo tuttuja entuudestaan, joten virheet ja väärinymmärrykset jäävät vähäisiksi ja kykenin pitkälliseen keskusteluun roolipelaamisesta sekä kysymään ”oikeita” tai haastateltaville helpommin vastattavia kysymyksiä järjestämässäni haastatteluissa. Ongelma kuitenkin voi piillä omassa syntyneissä käsityksissäni roolipeliyhteisöstä ja siinä koetusta yhteisöllisyydestä, ja jouduin todella pohtimaan, etteivät kysymyksenasetteluni ole liiaksi oletuksia esittävä tai haastattelukysymykseni omiin näkökulmiini johdattelevia. Haastatteluissa varsinkin jos haastateltavat tuntee läheisesti, voivat haastattelut jäädä liikaa sisäpiirin tarinanvaihdoksi, yleiseksi kahvipöytäkeskusteluksi roolipeleistä tai joku kysymys voi unohtua, koska asiasta on puhuttu jo joskus aiemmin tai kysymykseen ei sosiaalisen tilanteen takia haluta kertoa sellaista vastausta kuten asia on oikeasti koettu – eli yleisesti haastattelemiseen tarvitaan tarkkuutta, jotta haastattelu voi olla luotettava tietolähde (Hirsjärvi & Hurme 2011: 35). Olen pyrkinyt kuitenkin etäännyttämään itseäni etenkin aineistonkeruussa eli haastattelutilanteissa ottamalla enemmän tutkimuksen tekijän roolia, sekä tein kattavan haastattelurungon, jonka koitin miettiä nimenomaan tutkimuksen lukijan perspektiivistä. Pyrin silti säilyttää tuttavallisen keskusteluilmapiiirin, mikä mielestäni onnistui yhteisen historian kautta.

## 1.2. Tutkimuksen tavoite ja tutkimusmenetelmät

Tavoitteenani oli selvittää pöytäroolipelaamisen yhteisöllistä luonnetta Oulun roolipeliyhteisössä, josta valikoin Oulun yliopiston roolipelikerho CRYO ry:n roolipelaajat kohderyhmäksi. Tutkimuskysymykseni on: kuinka yhteisöllisyys koetaan ja miten sitä luodaan ja ylläpidetään roolipeliyhteisössä Oulussa nykypäivänä? Tutkin tässä tutkielmassa aihetta aineistolähtöisesti, eli lähestyn roolipelaamisen yhteisöllisyyttä informanttien omista lähtökohdista ja keskityn heidän antamiinsa määritelmiin yhteisön luonteesta.

Tutkielmani on laadullinen tutkimus, jossa käytin menetelmänä puolistrukturoituja haastatteluja. Jaoin haastattelurunkoni viiteen osaan teemojen mukaan, jotka olivat yleiset tiedot, oma historia roolipelien parissa, roolipeliyhteisö (haastateltavan oma määritelmä), kokemus yhteisöllisyydestä roolipelatessa sekä roolipeliyhteisön erityisyys ja tunteet roolipeleissä (Liite 1). Käytin teemoissa myös apukysymyksiä hyödykseni, joilla lähdin avaamaan näitä teemoja haastateltavien kanssa. Haastatteluteemani mietin myös valmiiksi tutkielman kirjoittamista silmällä pitäen, jotta ne olisivat helpommin jaoteltavissa eri kokonaisuuksiin analysoitaessa, ja jotta niihin olisi helppo keksiä samat kysymykset ja toisaalta antaa haastateltavien päästä niin syvälle kuin halusivat, mitä koko puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, eli Hirsjärven ja Hurmeen teoksessa *Tutkimushaastattelu* teemahaastattelu, tuki (Hirsjärvi & Hurme 2011: 47, 48). Teemojen avulla oli helppo myös muuttaa hieman haastattelua tietyiltä osin jos keskustelu muuttaa suuntaa.

Haastattelin kahta roolipeliyhteisön jäsentä, jotka olivat kumpikin aktiivisia roolipeliharrastajia. Haastattelumenetelmän perusteena on tavoite saada perusteellinen ymmärrys aiheesta itse roolipelailta merkityksiä luovana osapuolena, ja puolistrukturoitu haastattelu antaa tarpeeksi seurattavaa runkoa sekä vapautta keskusteluun teemojen varassa (Hirsjärvi & Hurme 2011: 35, 47). Ensimmäinen informantti (peitenimellä Pyry) on valittu vuosien aktiivisuuden ja tämän pohjalta kertyneen tiedon perusteella paikallisessa oululaisessa roolipeliskenessä sekä valtakunnallisesti, ja tämän kertyneen tiedon näkymisen pohjalta mm. valtakunnallisessa roolipeliprojektissa sekä luentojen pitämisenä aiheesta. Toinen informanttini (Lumi) on hieman uudempi mutta silti hyvin kokenut pelaaja, joka antoi perspektiiviä enemmän aikanaan yhteisöön saapuneen aloittelevan roolipelaajan silmin sekä kertoi suhtautumisestaan yhteisöön nykypäivänä. Haastateltavat keräsivät omien sosiaalisten suhteideni

kautta CRYO ry:n piirissä henkilökohtaisesti pyytämällä. Olen kuitenkin säilyttänyt informanttien anonymiteetin suojaamalla tiedon heidän tutkimukseen osallistumisestaan ulkopuolisilta, ja pyrkimällä jättää tunnistettavimmat tiedot, kuten oikeat nimet, pois haastatteluaineistosta.

Itseni tiettyyn pisteeseen etäännyttäminen CRYO ry:n toimintaan osallistuneita henkilöitä haastatlessani oli tärkeää, jotta tutkielma ei olisi jäänyt liian lähelle itseäni. Toimin heidän kanssaan ”tutkielman tekijänä”, mutta toisaalta uskon, että läheisyys haastateltavien kanssa loi pohjan luottamukselle, jonka avulla sain keskustelua paljon heidän kokemuksistaan ja tunteistaan.

Tutkielma edustaa myös suhteellisen homogeenistä kohderyhmää, kun aineistoa on kerätty kahdelta pelaajalta. Tämän kokoisessa tutkielmassa näiden haastattelujen seikkaperäinen tarkastelu on toisaalta etu informanttien kokemusten täsmälliseen esiintuomiseen ja näiden kokemusten tulkintaan laajemmassa kontekstissa. Nämä haastattelut edustavat siis CRYO ry:n roolipeliyhteisön yhden pitemmän aikaa mukana olleen osan, eli kahden pelaajan, näkemystä yhteisöllisyydestä ja sen luomisesta, mitä voi esimerkiksi jatkossa verrata uudempiin pelaajiin seuraavien haastattelututkimusten avulla. Tarkoitus näillä menetelmillä ei ole saada täysin yleisluontoista ja suuriotantaista vastausta tutkimuskysymykseen, vaan tarkastella pintaa syvemmillä rajatummassa kontekstissa yhteisöllisyyden luonnetta roolipelaamisessa sekä roolipelaajien parissa.

### **1.3. Käsitteiden määrittely**

Tutkielmassani käytän termejä *roolipelaaminen*, *roolipelit* ja *roolipelaajat* nimenomaan pöytäroolipelien merkityksessä, mutta muuten yleisesti roolipelaamisen voi käsittää kattavan muitakin pelimuotoja (kuten liveroolipelaamisen ja videopeliroolipelaamisen). *Roolipelaamisella* tarkoitan roolipelaamisen ilmiötä sekä itse roolipelaamistoimintaa asiayhteyden mukaan. *Roolipelit* voivat olla pelaajien pelaamia ryhmäkohtaisia pelejä, tai yleisesti julkaistuja roolipelisysteemejä, -skenaarioita tai –sääntöjä joita roolipelatessa yleensä käytetään, mutta tässä tutkimuksessa viitataan roolipeleillä enemmän pelaajaryhmien omiin pelattuihin tai jatkuviin peleihin eli koettuihin peleihin, joissa pelin muoto rakentuu pelatessa. Roolipeli voi siis olla erilainen kahdelle ryhmälle heidän kokemustensa ja valintojensa takia, vaikka he pelaisivat samalla pelisysteemillä tai samaa valmiiksi kirjoitettua roolipeliseikkailua eli –skenaariota. *Roolipelaajat* ovat roolipelien harrastajia eli heitä, jotka roolipelejä pelaavat.



Voin myös käyttää termiä *skene* harrastuksen kuvailussa, mikä tarkoittaa harrastajien ja harrastuksen toimintakenttää kulttuurissa.

Erotan tutkimuksessani *roolipelaamisen* termin videopelien rpg (role-playing game) -termistä, live-roolipelaamisesta ja leikkimisestä sekä muista roolipelin muodoista kuten Freeformista (tai Jeepformista), sillä keskityn nimenomaan ainakin virallisesti 1970-luvulla syntyneeseen ja siitä kehittyneeseen pöytäroolipelaamiseen muotoon. Tämän roolipelaamisen muodon määrittelen niin, että siinä mahdollisten sääntöjen raameissa pelataan mm. kynän ja paperin avulla yleensä ryhmässä (joskus parettain) pelattavia tai sen tyyllisiä tarinallisia (kuten seikkailu-, draama- tai sota-) pelejä, joissa voidaan käyttää nopanheittoja tai muuta mekaniikkaa tuomaan satunnaisuutta ja haastetta peliin. Toisin kuin muuten samanlaista improvisaatiota tarvitsevassa live-roolipelaamisessa, pöytäroolipelaamisessa ei juuri käytetä rekvisiittaa, asusteita tai muuten eläydytä kovin kehollisesti tai ympäristön avulla peliin, vaan eläytyminen ja tarina ilmaistaan sanallisesti ja muulla pöydän ympärillä tapahtuvalla kommunikaatiolla.

Käytän osittain myös Bowmanin määritelmää roolipelaamisesta, jonka mukaan (erottavana tekijänä muista rpg-nimekkeellä olevista peleistä) pelissä täytyy olla läsnä jokin yhdistelmä seuraavista kolmesta elementistä, jotta sitä voi kutsua todella roolipelaamiseksi: ensimmäisenä roolipelaamisen täytyisi luoda tai vakiinnuttaa yhteisöä rituaalisen ja useamman pelaajan kanssa jaetun tarinankerrontakokemuksen kautta, toisena pelissä täytyisi olla jokin pelimekaniikka, mikä luo pohjan erityisten skenaarioiden pelaamiselle ja niissä ongelmien ratkomiselle, ja kolmantena pelaajien täytyisi ainakin jollain tasolla muuttaa tai vaihtaa pääasiallista identiteettiään ja luoda vaihtoehtoinen minäkuva jota Bowman kutsuu, vapaasti suomentamanani, identiteettialteraatioksi eli identiteetin vaihteluksi (identity alteration) (Bowman 2010: 11, 12). Bowmanin määritelmässä nähtävät identiteetin vaihtelu sekä eräänlainen rituaalinen siirtymä ”pelitodellisuuteen” kuuluvat myös omaan roolipelin määritelmäni: siirtymän ei tarvitse olla suuri ja jatkuva, mutta ”roolin” pelaaminen ja roolien vaihtelu ovat roolipelaamisessa keskiössä. Pöytäroolipelaamisen termi, jota olen myös käyttänyt, viittaa siihen, että roolipelaaminen on useimmiten saman pöydän ympärillä tapahtuvaa toimintaa ja se on suhteellisen vakiintunut termi roolipelaajien keskuudessa. Useimmiten roolipeleissä on pelinjohtaja, joka voi toimia roolipelissäsioiden tuomarina haasteita kohdattaessa, pelipöydän sosiaalisen sopimuksen tärkeimpänä ylläpitäjänä tai/sekä tarinankuljettajana. Roolipelata voi myös tietokoneen avulla, mutta tällöin sillä yleensä vain mahdollistetaan etäroolipelaaminen, eli eri paikoissa olevien pelaajien saattaminen

yhteen video- tai muun palvelun avulla. Tämä lasketaan yhä pöytäroolipelaamiseksi, sillä perusperiaatteet eli yhdessä pelaaminen, satunnaisuus tai muu haastava ja mekaaninen pelielementti pelin etenemiseksi, yhteisen mielikuvituksessa tapahtuvan tarinakokemuksen korostuminen, jonkinlainen oma panostus yhteiseen tarinaan ja identiteetin vaihtelu säilyvät. (Leppälahti 2002; Bowman 2010)

*Yhteisön ja yhteisöllisyyden* määritelmää esittelen *Yhteisöllisyys roolipeleissä* -kappaleessa aineistolähtöisesti, mutta yhteisökonseptin avaamiseksi selvitän sitä suppeasti jo tässä yhteydessä aiempaa yhteisötutkimusta soveltaen. *Yhteisöllisyyden* voi siis käsittää tunteeksi, jossa koetaan olevansa osa suurempaa kokonaisuutta ja ryhmää. Sen voi käsittää myös yhteiseksi toiminnaksi ja vuorovaikutukseksi, joista muodostuu yhteiseksi koettu identiteetti, ja se on kokonaisuus, jota voidaan luoda sekä ylläpitää vahvistamalla yhteenkuuluvuuden siteitä ryhmän tai yhteisön jäsenten välillä (Lehtonen 1990). *Yhteisö* olisi sitten tästä toiminnasta ja vuorovaikutuksesta muodostuva yhteisen identiteetin jakava ryhmä tai laajempi vuorovaikutusjärjestelmä (Lehtonen 1990). Nämä määritelmät tosin ovat tutkielmassani lähtökohtia niille kokemusperäisille yhteisökäsityksille, joita informanttini ovat selvittäneet ja joita käsittelemän myöhemmin omassa luvussaan.

## 2. YHTEISÖLLISYYS ROOLIPLEISSÄ

Yhteisön voi määritellä hyvin eri tavoin, mutta peruseriaatteeksi esimerkiksi Heikki Lehtonen teoksessaan *Yhteisö* esittää, että ”yhteisön jäsenillä on oltava jotakin yhteistä” (Lehtonen 1990: 23). Pidän tätä kattavana, laajana terminä jota on hyvä käyttää ja se tuntuu olevan perustavanlaatuisuudessaan jopa itsestään selvä. Tästä Lehtonen jatkaa kuitenkin jakamalla tätä yhteisyyttä kahteen muotoon: toiminnalliseen eli vuorovaikutusta korostavaan yhteisöön, sekä symboliseen yhteisyyteen, jossa yhteenkuuluvuuden tunne tietoisuudessa eli ryhmäidentiteetti korostuu (Lehtonen 1990: 24). Nämä kaksi eri yhteisyyden muotoa voivat vahvistaa toisiaan, mutta konkreettiseen yhteisöön tarvitaan jotakin vuorovaikutusta ja toimintaa (Lehtonen 1990: 24). Lehtonen toisaalta itsekkin mainitsee jo teoksensa alussa, kuinka yhteisö on hyvin epämääräinen termi, joka on akateemiselle tutkimukselle usein turhankin laaja ja moniselitteinen, jotta siihen voisi muodostaa mitään kovin kattavaa teoriaa (Lehtonen 1990).

Antropologisessa tutkimuksessa taas voidaan puhua esimerkiksi paikallisyhteisöistä, joista antropologian empiirinen aineisto useimmiten kerätään, kuten Thomas Hylland Eriksen asiasta kertoo antropologian perusteoksessaan *Toista maata? Johdatus kulttuuriantropologiaan* (Eriksen 2004: 86). Antropologiassa juuri yhteisö, tai sosiaalinen järjestelmä, organisaatio tai ympäristö, on keskeisellä paikalla tutkittaessa ihmisten sosiaalista elämää ja kulttuuria, ja nämä termit ovat mm. Eriksenillä käytössä keskenään vaihtokelpoisesti (Eriksen 2004: 86). Antropologiassa Eriksenin mukaan yhteisö on myös ”vuorovaikutukseen perustuva sosiaalinen järjestelmä”, mutta tällaiseksi voidaan paikalliskylän lisäksi laskea kansakunnat tai kaupungit, tapahtumat, tai internet-verkostot (Eriksen 2004: 87). Yhteisön voi siis käsittää vuorovaikutteiseksi, sosiaaliseksi järjestelmäksi, mutta mikä määrittää järjestelmän? Eriksenin määritelmän mukaan jokaiseen sosiaaliseen järjestelmään kuuluu yhteisöä tukevat normit eli ilmaistut tai ilmaiseemattomat kielletyn ja sallitun määrittävät säännöt, niihin liittyvät sanktiot ja sosiaalinen kontrolli, yhteiset arvot sekä sosialisatio yhteisöön (Eriksen 2004: 89, 90, 108). Instituutiot eli sosiaalisten suhteiden järjestelmät eroavat tässä sosiaalisesta järjestelmästä vaikka ne ovatkin lähellä toisiaan, sillä sosiaalisen instituution tarkoitus on pitää yllä yhteisön jatkuvuutta ja olla yhteisön olemassaolon tukena ja määritellä jokseenkin pysyviä asioita (kuten kuka määrää), mutta yhteisö toimii tämän instituution ympärillä, periaatteessa siitä riippuvaisena jotta yksilöiden yhteisten normien pohjainen vuorovaikutus mahdollistuu (Eriksen 2004: 94). Yksilöt toisaalta muodostavat ja muuttavat instituutioita, mutta instituutio antaa keinoja yksilöille toteuttaa yhteisöään

esimerkiksi ilmaistuilla laeilla tai säännöillä, vallanjaolla, rahoituksella asioihin tai järjestämällä tapahtumia. Täten esimerkiksi Oulun yliopiston roolipelikerho CRYO ry:n voi nähdä yhteisönä, jolla on sosiaalinen instituutio (rekisteröitynyt yhdistys, joka hoitaa yhdistyksen asioita). Mutta CRYO ry:n hallitus ei tietenkään ole koko yhteisö, vaan nimenomaan ne järjestön jäsenet sekä järjestön toimintaan osallistuvat henkilöt, jotka vuorovaikuttavat yhdessä ja muodostavat yhteisen identiteetin sekä rakentavat yhteisöllisyyttä myös täysin ilman järjestöä. CRYO ry:n piirissä olevat pelaajien porukat voi siis nähdä vähemmän pysyvinä verkostoina, joissa kummankaan ”sosiaalisen järjestelmän rajat eivät ole ehdottomat” (Eriksen 2004: 110, 111).

Innoitus tähän aiheeseen lähti myös omista yhteisyyden kokemuksistani roolipelien parissa. Koko harrastus perustuu pienissä ryhmissä pelattaville, yhteisille peleille, ja nämä ryhmien jäsenet voivat olla osa myös suurempaa sosiaalista vuorovaikutuksen järjestelmää, jonka itsekin käsitän yhteisöksi. Yhteisöllisyyden näkisin itse olevan ryhmäidentiteetin tunne sekä se vuorovaikutus, josta yhteisö muodostuu. Tämä tarkoittaisi siis, että se mikä hajottaa yhteisöä tai korostaa liikaa vain yksittäisiä yhteisön jäseniä eikä luo yhteisyyden tunnetta, ei ole yhteisöllisyyttä. Tämä oma käsitykseni yhteisöstä sekä yllä mainitut yhteisömääritelmät ovat vaikuttaneet siis tutkimukseen siinä määrin, että haastatteluissa esittämäni kysymykset, joihin liittyy esimerkiksi vuorovaikutuksen ja tunteiden merkitystä yhteisökokemuksissa, ovat pohjanneet omaan tietämykseeni ja yleisiin käsityksiin yhteisöstä, vaikka jätinkin yhteisön määrittelyn informanteilleni.

## **2.1. Aiempi tutkimus roolipeliyhteisöistä: lyhyt katsaus**

Roolipeliyhteisöjä on yleisesti tutkittu Suomessa aika vähän, mutta koska roolipelaaminen on sosiaalinen harrastus, on yhteisö monessakin tutkimuksessa läsnä. Aiemmin mainittu Merja Leppälähdén etnografinen tutkimus roolipelaamisesta *Peli on elämää: etnografiaa roolipelaamisesta* tuo kokemukseräistä näkökulmaa yhteisöön (Leppälähti 2002), mikä on omakin pyrkimykseni tässä tutkimuksessa. Vuonna 2002 Leppälähti raportoi tutkimuksessaan huomanneensa, kuinka roolipelaamista pidettiin harrastajien keskuudessa erityisenä harrastuksena. Joko koettiin tarvetta korostaa roolipelaamisen harrastuksena olevan normaalia ja samoin roolipelaajien olevan tavallisia, tai humoristisesti kommentoitiin harrastajien olevan epänormaaleja ympäröivään yhteiskuntaan verraten. Harrastajat

toivat esiin myös kokemiaan ajatustapoja, joiden he kokivat kuvastavan ympäröivän yhteisön käsityksiä harrastuksestaan (mm. monet olivat saaneet kokea epäluuloista suhtautumista harrastustaan kohtaan). (Leppälahti 2002: 68, 71) Leppälahti näkee Gary Alan Finen roolipeliteorian mukaan roolipelaamisen olevan oma alakulttuurinsa, jossa hän näkee yksilöllisestä kokemuksesta huolimatta ”pelaajan tason nimenomaan kollektiivisena tasona, jolle ovat ominaisia yhteiset (jaetut) roolipeli-harrastukseen liittyvät kokemukset, käsitykset ja mielikuvat” (Leppälahti 2002: 77). Toisaalta Piippo arvosteli Leppälahden analyysin roolipelaajien käyttäytymisestä ja erottautumista roolipelaajiksi luovan liiallisen yleistävää (”haastatteluiden määrän kautta ajatellen tulosten soveltaminen koko Suomen harrastajakenttään on huonosti perusteltua”) ja hieman vääristävää kuvaa roolipeliharrastuksesta (Piippo 2010: 22, 23), mihin minun on myös kokeneena roolipeliharrastajana helppo samaistua.

Pelitutkija Frans Mäyrä taas korostaa peliyhteisön yhteisöllisyyttä sen jäsenten sisäisenä esiintymisenä, ja erityisesti pelaajien itsensä osallisuutta yhteisön luomiseen ja hajoamiseen, yhteisön tarvittaessa pelaajien aktiivista toimintaa. Yhteisöön täytyy tuntea kuuluvansa, jotta yhteisö voi syntyä tai olla olemassa. Hän erottaa näin digitaalisen pelaamisen yhteisön pelimarkkinoiden ja uuden median yhteisökäsityksestä, missä yhteisö on jotain jota voidaan myydä tai tuottaa. (Mäyrä 2016) Mäyrä taustoittaa tekstiään roolipeliyhteisöistä yhteisön ja peliyhteisöjen kulttuurihistoriallisella kontekstilla. Yhteisön ja yhteiskunnan eron merkitys tuli selvemmäksi 1800-luvulla, ja Mäyrä viittaa Steven Brintin siihenastisessa yhteisötutkimuksessa esiin tuomiin pääkriteereihin, jotka mukailevat vanhanaikaista tiukan yhteisön Gemeinschaft- tyylistä yhteisökäsitystä. Ferdinand Tönnieria pidetään Mäyrän mukaan yhtenä ensimmäisistä tutkijoista, joka erotti yhteisön ja yhteiskunnan termit toisistaan. Tämän Gemeinschaft- eli yhteisö-termin ja aiempien yhteisöteorioiden pohjalta Steven Brint teki yhteenvedon, jossa määriteltiin yhteisön pitävän sisällään useamman seuraavista piirteistä (vapaasti suomennettuna): tiiviit ja vaativat sosiaaliset yhteydet, sosiaalinen kiinnittyminen ja osallistuminen instituutioihin, rituaaliset tilaisuudet, pieni ryhmäkoko sekä näiden lisäksi näkemykset samankaltaisuudesta toisten yhteisön jäsenten kanssa ja jaetut arvot ja yhteinen usko aatteeseen, moraaliseen järjestykseen, instituutioon tai ryhmään. (Mäyrä 2016: 2, 3) Mäyrä sekä Brint kuitenkin hylkäävät tämän käsityksen liian monia ehtoja asettavana, joita moni nykypäivän yhteisö ei pysty täyttämään, vaikka ne ovatkin ytimeltään yhteisöjä. Mäyrä viittaakin Brintin seuraavaan joustavampaan yhteisökategorisointiin, jossa tärkein sosiaalinen yhdistävä tekijä yhteisössä on merkittävämpi. Yhteisön tyyppi voidaan luokitella jakamalla se ympäristön mukaan muovautuvaan tai valinnan mukaan, ja jaottelua jatkaa siitä siihen onko se toiminta- vai uskomusperustainen yhteisö. Mäyrän puolesta peliyhteisö voi

Brintin kategorioista olla jotain tai kaikkea näistä kategorioista, esimerkiksi virtuaaliyhteisö tai kaveripiirin yhteisö. (Mäyrä 2016: 1-5)

Peliyhteisöjä on ollut niin kauan kuin pelejäkin, ja Mäyrä mainitsee muun muassa pelit ja näiden ympärille muodostuvat kerhot, ja myös leikit jotka jättävät leikin jälkeen pysyvän siteen leikkiin tai peliin osallistuneiden kesken, sekä urheilukerhot ja urheilusta ja urheilutapahtumista jäävän vaikutuksen (Mäyrä 2016: 5). Mäyrän käsityksessä peliyhteisölle (kuten muullekin yhteisölle) tärkeintä on vuorovaikutus ja sen kehittymisen vaikutukset. Mäyrä analysoi historian valossa, että aiemmin tiiviit peliyhteisöt ovat kokeneet monia ”vallankumouksia”, ja uudet kommunikointitavat väistämättä muuttavat ihmisten tapaa muodostaa yhteisöjä, mikä pätee erityisesti peliyhteisöihin digitaalisella ajalla. (Mäyrä 2016: 9).

Montola taas *On the Edge of the Magic Circle* –väitöskirjassaan tutki roolipelaamista ja yleisesti kokonaisvaltaista pelaamista, mutta tämän näkökulmaa esimerkiksi sääntöjen ymmärtämisessä ja niiden merkityksestä validaatioon eli kelpuutukseen ja jaottelu sisäiseen ja ulkoiseen validaation kokemukseen voi mahdollisesti yhdistää yhteisökokemukseen (Montola 2012: 32-35).

Sarah Lynne Bowman tutki etnografisin menetelmin roolipelin funktioita ja pelaajien identiteettiä, ja kuinka nämä vaikuttavat peliyhteisöön. Bowman näkee roolipelaamisen sisältävän kolme funktiota, jotka ovat ryhmäkoheesion vahvistaminen, joka tapahtuu narratiivin toteuttamisessa pelin rituaalikehyksessä, ongelmanratkaisuun rohkaiseminen ja mahdollisuus osallistua erilaisten taitojen opetteluun skenaarioiden avulla, sekä olla turvallinen paikka, jossa pelaajat voivat toteuttaa erilaisia persoonia ”identiteettialteraation” eli identiteetin vaihtelun kautta. (Bowman 2010: 1)

Roolipelissä on Bowmanin mukaan siis kyse oman roolinsa vaihtamisesta tai vahvistamisesta yhteisössä, uusien asioiden kokeilemisesta turvallisella tavalla ja oman identiteetin puolien pohdinnasta identiteetin vaihtelulla, kun pelissä voi olla muutakin kuin oikeassa elämässä on. Bowman, kuten Piippo, kuvaa roolipelitilannetta rituaaliksi, jossa siirrytään tilasta toiseen (tai tässä tapauksessa identiteetistä toiseen) ja rituaalin kehyksessä narratiivi edistää yhteisökoheesiota. (Bowman 2010: 1, 34,

55, 127) Bowmanin mukaan roolipelaaminen luo erityisen mahdollisuuden suurempaan yhteisökemukseen, sillä erilaiset roolit avustavat empatiakykyä, roolipelien fantasia auttaa näkemään todellisuutta eri tavalla ja pelit antavat sosiaaliselle interaktiolle purkukanavan (Bowman 2010: 4).

Piippo tarkastelee pro gradu -tutkielmassaan Oulun yliopiston roolipelikerho CRYO ry:n toimintaa. Hän teki CRYO ry:n yhteisön jäsenistä perusetsnografisen työn, jossa hän kuvailee pöytäroolipelaamista ja sen historiaa, harrastuksen yhteisöllisyyttä Michel Maffesolin uusheimoteorian pohjalta, roolipelaamisen sosiaalista toimintaa ja rituaalista luonnetta sekä harrastajien kokemuksia vuosina 2009 ja 2010 (Piippo 2010). Piippo puhuu yhteisöllisyydestä kytköksissä uusheimo -käsitteeseen, mikä on osa Michel Maffesolin sosiologista teoriaa, jossa postmodernit uusheimot nähdään postmodernin yhteiskuntarakenteen sisäisinä ihmisten pienempinä, liukuvan jäsenyyden yhteisöinä, jotka ovat toistensa kanssa samankaltaisten ihmisten muodostamia (Piippo 2010: 28). Piippo nojaa tutkimuksensa Maffesolin yhteisökäsitykseen tarkastellessaan roolipeliyhteisön rakenteita, mutta vääntää Maffesolin korkealentoisenkin teorian käyttöönsä käytännön etnografiaa tehdessään ja näin hän osaltaan kuvailee tämän oululaisen roolipeliyhteisön ominaispiirteitä (Piippo 2010). Piippo siis käsittää myös CRYO:n uusheimoksi, ja näin yhteisöksi: sosiaaliseksi järjestelmäksi, jolla on oma kulttuurinsa ja jossa ihmiset tuntevat toisensa.

Piipon mukaan harrastusyhteisöön tai -ryhmiin kuuluttiin myös liukuvasti, ja hetkittäin harrastaja saattoi olla eri ryhmissä, ja hän nimittää Merja Leppälahden vuoden 2002 *Peli on elämää* -opinnäytetyön mukaan harrastuksen sisäisiä pienempiä peliporukoita ”mikrotason harrastajaryhmiksi” (Piippo 2010: 52). Piippo yhdistää joidenkin roolipelaamista harrastavien piirissä ilmenevän harrastuksensa salailun esimerkiksi työtä hakiessa ”Maffesolin uusheimoisuuden vahvistavaksi elementiksi tunnistamaan salailuun”, jossa jaettu salaisuus nähdään tärkeänä yhdistävänä tekijänä ryhmälle ”valtavirtaa vastaan” (Piippo 2010: 57). Piippo on siis löytänyt salailun, liukuvuuden ja pienten sisäryhmien, aktiivisen pelaajarekrytoinnin ja ajattelutapojen samanlaisuuden korostumisen kokemuksia CRYO ry:n piirissä olleiden roolipeliharrastajien keskuudessa, jotka voinee laskea tämän yhteisön ominaispiirteiksi.

Piippo purkaa ”peliharrastajuuden yhteisöllistä aspektia” Maffesolin uusheimoteorian lisäksi Leppälahden empiirisen tutkimuksen avulla (Piippo 2010: 44). Piippo tutki CRYO ry:n roolipelaajien harrastajayhteisöä myös haastattelun keinoin, ja hän erityisesti tutkii haastattelujen avulla näiden ”liittymistä harrastajayhteisöön, yhteisön sisäistä toimintaa ja sen rajoja” (Piippo 2010: 45). Piippo tutkii myös ”pelitilannetta sosiaalisena tapahtumana”, jossa hän liittyy sen dionyysisiin yhteisörituaaleihin (Piippo 2010: 45). Piippo lopulta tarkastelee myös pelaajien toimijuutta pelitilanteessa sekä roolipelaamisen viehätysten syitä, omien sanojensa mukaan Piippo siis pyrki ”selvittämään mihin pelaajien välille yhteisöllisyyttä luova kokemus jaetusta mielihyvästä perustuu”, eli jaettu mielihyvä nähtiin tärkeänä yhteisöllisyyden kokemuksena, ja yhteisöllisyys nähtiin myös luotavana asiana (Piippo 2010: 45). Yhteisöllisyys näyttäytyy CRYO ry:n yhteisössä Piipon haastateltavien keskuudessa yleisesti muiden harrastusryhmien kaltaisena, ja osalla nimenomaan yhteisöllisyys nähtiin ”ajattelutapojen samanlaisuutena, joka näkyy esimerkiksi tilannetajussa ja asenteessa toisiin ihmisiin”, ja harrastusyhteisö vaikutti haastateltavien mukaan heterogeeniseltä (vaikkakin jokseenkin miesvaltaiselta), avoimelta ja jopa innokkaalta ottamaan vastaan uusia pelaajia (Piippo 2010: 58, 51). Piippo oli siis huomannut roolipelaamisen saman yhteisöllisen luonteen sosiaalisena harrastuksena mitä itsekkin, ja oli siksi erityisesti jakanut pelitilanteista tulleet kokemukset (erikseen motivaation, viehätysten ja peleistä saadun nautinnon mukaan) omaksi yhteisöllisyyttä korostavaksi kokonaisuudeksi (Piippo 2010: 45).

Omaan tutkimukseeni osallistuneet informantit kuuluivat CRYO ry:n yhteisöön jo Piipon tutkimuksen aikana, ja olivat täten myös ainakin kohderyhmänä osa Piipon tekemää silloista etnografiaa. Käytän Piipon tutkielmaa oman tutkielmani tukena, kun puhun yhteisöstä ja erityisesti CRYO ry:n ja tämän kautta oululaisen roolipelikulttuurin ja roolipeliyhteisön kokemuksista. Tarkastelen informanttien haastattelujen perusteella, onko heillä ollut Piipon tutkielmaan verrattuna muuttuneita kokemuksia, mutta en itse käytä uusheimo-käsitettä työssäni. Oma työni verrattuna Piipon tutkielmaan ei ole teoreettisella pohjalla tehty tutkimus, vaan perustan analyysini informanttien omiin kokemuksiin ja heidän omiin määritelmiinsä yhteisöstä sekä CRYO ry:n roolipeliyhteisön ominaispiirteistä. Kyseessä on hyvin pieni mutta syvä otanta, ja koin tärkeäksi, että yhteisön omien jäsenten äänet pääsevät kuuluviin. Yhteisössä tärkeimmäksi pilariksi voi nähdä olevan siinä osallisille muodostunut ja muodostettu yhteinen identiteetti, jonka voivat vain osalliset itse lopulta määritellä. Tutkin siis tarkkaan hyvin pientä osaa tästä yhteisöstä, eli informanttejani ja kysyin heidän omista kokemuksistaan.



## 2.2. Informanttien määritelmät yhteisöllisyydestä ja kokemus roolipeliyhteisöistä

Haastattelin kahta informanttiani, ja ensimmäiseksi kysyin informanttien yleistiedot, omista roolipeli- ja yhteisökokemuksista sekä miten he itse määrittelisivät yhteisön ja yhteisöllisyyden. Ensimmäinen informanttini on kokenut ja yhteisössä pitkään ollut, roolipelaamisen ennen CRYOn yhteisöön liittymistä aloittanut ja haastattelun aikaan 38-vuotias mies, johon jatkossa viitataan koodilla Pyry. Pyry vastasi myös muutamaan ylimääräiseen kysymykseen liittyen tämän kokemuksiin valtakunnallisesta roolipelaajien yhteisöstä ja kansainvälisestä roolipelaamisen yhteisöllisyyden luomisesta. Toinen informanttini on uudempi roolipelaaja, mutta silti hyvin kokenut ja myös yhteisön pitempiaikainen jäsen, joka aloitti roolipelaamisen tultuaan CRYOn yhteisöön mukaan, ja tämä haastateltava oli haastattelun aikaan 28-vuotias nainen, johon viitataan jatkossa koodilla Lumi.

Kummallakin informantilla oli paljon kokemusta roolipelaamisesta, ja he suhtautuivat lämpimästi roolipelaamiseen ja se tuntui olevan kummallekin tärkeä osa identiteettiä. Pyry kuvaili suhtautumistaan roolipeleihin ”leikin jatkumona” lapsuudestaan (hän koki roolipelanneensa aina, heti kun leikkeihin tuli enemmän sääntöjä mukaan), teini-iässä oman minän etsinnän apuvälineenä sekä aikuisiällä henkireikänä, sekä aikuisen ”leikkimislihasten” harjoittajana. Lumelle roolipelaaminen ei kuulunut lapsuuteen varsinaisesti, mutta hänelle roolipelaamisesta oli tullut tuttu ja turvallinen ympäristö, jossa saattoi myös toisaalta mennä epämukavuusalueelle, kuvaillen roolipelaamista ”kodiksi”. Lumella yhteisen tarinan luominen ja yhteistoiminnan hetket korostuivat tärkeänä, mutta kummallekin tarinalluominen ja luovuuden käyttäminen nousivat merkillepantavasti esiin puhuessa roolipeleihin suhtautumisesta.

Haastattelurungossani puhuin yhteisöstä ja yhteisöllisyydestä näillä termein, ja jätin heille nämä termit muuten avoimiksi tulkita tätä käsitettä enkä antanut avuksi erilaisia valittavia määritelmiä, kun kysyin heidän kokemuksistaan ja yhteisökäsityksestään. Kumpikin informanttini on sen verran tutustunut akateemisiin teksteihin (CRYO ry:n ollessa yliopiston roolipelikerho), että he olivat tulkintani mukaan törmänneet tähän käsitteeseen niiden kautta tai muissa yhteyksissä. Kumpikin informanteistani olivat myös olleet aktiivisia CRYOlaisia, jotka olivat itsekin todennäköisesti pohtineet ja keskustelleet jossain määrin haastatteluissa esiin tulleista asioista muiden yhteisön jäsenten kanssa. Huo-

masin siis saman kuin Piippo omassa tutkimuksessaan, että haastateltavat olivat puhuneet näistä asioista aiemminkin (Piippo 2010: 46). Informanteilleni oli siis erittäin helppo puhua ja heiltä oli helppo kysyä akateemisimmillakin termeillä heidän kokemuksistaan, kun heidän asiantuntemuksensa lisäksi he puhuivat samaa ”kieltä”, ja heille ei tarvinnut montaa kysymystä juuri täsmentää. Myös osana CRYO ry:n yhteisöä olin tottunut itsekin puhumaan pelaamisesta, joten tämän yhteisen ”kielen” käytön olin jo haastatteluja suunnitellessani ottanut huomioon.

Kun kysyin, että minkälaiseksi Lumi itse määritteli yhteisön, hän kertoi ymmärtävänsä yhteisön merkittäviksi ja määritteleviksi tekijöiksi yhteisen ymmärryksen, yhdistävän identiteetin sekä yhteenkuuluvuuden tunteen.

Lumi: *”Mmm. En ole itse antropologi, mutta – tuota, yhteisö on varmaan semmonen, just semmonen, ryhmä ihmisiä, joita kohtaan tuntee yhteenkuuluvuuden tunnetta, joista sulla on tavallaan semmonen käsitys siitä, että miten ihmiset tulee reagoimaan erilaisiin asioihin ja miten – mistä ihmiset tykkää – se on tavallaan niinku semmonen tietynlainen niinku yhteinen ymmärrys maailmaa kohtaan.”*

--*”Myös mun mielestä yhteisöön liittyy se, että teillä on joku semmonen yhdistävä identiteetti, et niinku tavallaan te koette itse olevanne jotenkin samankaltaisia keskenään, et koette että jokin sitoo teitä yhteen.”*

Pyryltä kysyttäessä vastaus oli hyvin samankaltainen, eli yhteinen kiinnostuksen kohde määritti hänestä yhteisöä eniten, ja hän piti vuorovaikutusta tärkeänä tekijänä yhteisön olemassaololle. Yhteinen ymmärrys ei kuitenkaan sinänsä toistunut Pyryn vastauksessa, vaikka sitä voi toisaalta tulkita löytyvän yhteisestä kiinnostuksesta. Erimielisyydet Pyry kuitenkin nosti myös tärkeänä elementtinä yhteisössä, vaikka se ei välttämättä henkilökohtaisia siteitä synnyttäisikään pelaajien välille muuten.

Pyry: *”Hmm. Yhteisö ois joukko, jolla on niiku yhteinen, yhteinen mielenkiinnon kohde. Ei tarvii olla samaa mieltä, ei tarvii olla kavereita, ei tarvii tykätä toisista. Mutta on useampi niikun roolipelaaja, jonka kanssa mä en niikun oo samaa mieltä, enkä mä niiku pidä niistä ihmisinä, enkä mä välttämättä halua pelatakaan niitten kanssa. Mutta mä nään ne osana sitä yhteisöä, ja se, että ne on eri mieltä*

*mun kanssa, on hirveän tärkeää. Ja, tota, että jos joku on kiinnostunut – vaikka roolipeleistä, niin sitten se on osa sitä yhteisöä, jos kommunikoi sen muille.”*

Pyrylle siis yhteisö ei välttämättä tarkoita ystävyys-suhteita, vaan enemmän yhteistä päämäärää (päästä tekemään sitä yhdistävää harrastusta, mistä kaikki pitävät). Pyrylle yhteisö pystyi olemaan kuitenkin muutakin, vaikka perustekijä oli tämä.

*Pyry: ”Tuo, tuo [vuorovaikutus ja kommunikointi yhteisestä mielenkiinnon kohteesta] on niiku ytimessä, että niiku se, että niin kauan kuin tuo – nuo normit täyttyy, niin mun mielestä se on, se on yhteisö. Et niiku minimissään, että sitten tietenkin hyvä yhteisö on eri asia (naurahtaa), ja aktiivinen yhteisö on eri asia. Että niissä sitten kaivataan sitä, niikun semmosta aktiivisempaa osallistumista siihen harrastukseen, ja myös, jos hyvän yhteisön haluaa, niin toisiin. Että voi olla semmosena niikun, voi olla tukihenkilö, ja muusa, ja (naurahtaa) tyyppi jonka kanssa vaan heittää paskaa läppää, tämmösiä niikun arkisia, sosiaalisia rooleja. Et se niikun lähtee tavallaan sieltä yhteisestä harrastuksesta, mut se voi niikun laajentua siitä sitten muihin elämän osa-alueisiin. Että se vähän niiku säteilee semmonen hyvä yhteisö. Siis huono yhteisö säteilee myös, tietenkin, että se, se voi pilata elämän aika hyvin jos joutuu osaksi jotain myrkyllistä yhteisöä.”*

Pyry siis jaotteli yhteisöjä myös hyviin sekä huonoihin yhteisöihin, missä hyvät sekä aktiiviset yhteisöt tarvitsevat aktiivista osallistumista itse harrastukseen eli ilmeisimminkin roolipelaamiseen, sekä harrastajien välille, ja Pyry näki sosiaaliset roolit tärkeänä rakennuselementtinä hyvälle yhteisölle, joka vaikuttaa myös muualla omassa elämässä. Siis yhteisöstä voi kuitenkin tulla näitä muita sosiaalisia siteitä ja positiivista vaikutusta (”säteilyä”). Huono yhteisö taas Pyrylle tarkoitti muuta elämää haittaavaa vaikutusta.

Yhteisön koosta puhuttaessa ilmeni, että informantit eivät ajatelleet olevan vain yhtä roolipeliyhteisöä, vaan niitä oli monenlaisia ja erikokoisia. Lumi kuvaili roolipeliporukoiden toimivan ikään kuin suuremman nörttikulttuurin sisällä. Pyry kertoi jo yhteisökäsityksessään yhteisön ”säteilystä” eli vaikutuksesta, mutta hän kuvaili sipulin sijaan yhteisöjä erikokoisiksi soluiksi, jotka voivat muodostaa keskinäisiä verkostoja.

Lumi: ” Mun mielestä yhteisöjä on monenlaisia, niitä voi olla laajoja yhteisöjä, niitä voi olla pieniä, ja ehkä tavallaan, just joku laaja yhteisö jos ajattelee että niinku, että nörttikulttuuri, esimerkiksi, alakulttuurina, on mun mielestä yks semmonen yhteisö, jossa on sellanen niinkun käsitys siitä, että – että sulla on se sana millä sä identifioit ittes, se ”nörtti” –sana, ja - sulla on niiku jonkinlainen ajatus siitä että mistä nörtit tykkää, miten nörtit ajattelee asioista. Mut se on kuitenkin erilaista yhteisöllisyyttä kuin sitten jos mennään tämmösiin pienempiin, niiku vaikka nörttikulttuurissa sisällä semmoisiin pienempiin harrastejärjestöihin, kuten CRYO. Nii se – se on erilaista yhteisöllisyyttä mutta ne on molemmat yhteisöjä mun mielestä.”

-- niihin roolipeli- roolipeliporukoihin voisin oikeastaan tarttua koska just, ku puhuttiin että niiku joku harrastejärjestö ku CRYO on aika pieni porukka, mutta siinä niiku itse roolipelitapahtumassa han se on jo tavallaan niin iso porukka että koko CRYO ei pysty roolipelaamaan yhdessä yhtä aikaa, vaan se niiku roolipeliharrastuksen, tavallaan ne ydinyhteisöt on mun mielestä kuitenkin niitä tavallaan yksittäisiä roolipeliporukoita. Ja ne – ne vaihtuu, tavallaan kampanjoita tulee ja menee, pelejä tulee ja menee, ja aika usein niissä on joitakin – tai siis niissä on sulle tuttuja ihmisiä, joskus uusia tuttavuuksia toki myös, mutta – mun mielestä on jännä, että ne porukat tavallaan niinku erkanee, ja taas vähän eri tavalla yhdistyy.”

Pyry: ”-- Että siis niin kauan kun se vuorovaikutus on mukana, niin silloin on, silloin on yhteisö mun mielestä. Et se on vaan sitten pienempi maailma, tai se voi olla – koska mitä pienempi yhteisö, sitä tiiviimpi se on, ja sitä merkittävämpi se voi olla se, ja joustavampi, ja tämmönen. Kun ajattelee vaikka, et ei se oikeastaan eroa jostakin niiku ihan ystävyys-suhteista, että jos sulla on niiku bestis, niin siihen voi niikun nojata tosi vahvasti ja siinä voi olla tosi tiivis vuorovaikutus. Mut sitten, laaja yhteisö, niin se reagoi hitaammin, mutta siellä on monenlaisia eri vaihtoehtoja, että voi tuon kaverin kanssa harrastaa tuota, ja tuon kaverin kanssa mä voin jutella tuosta jutusta, mutta sitten ei oo sitä niiku samaa tiiviyttä ja joustavuutta ja semmosta, että se on vähän niiku kompromissi. Ei oo mitään syytä miksei voi olla kumpikin. Mun nähdäkseni roolipeliyhteisö toimii aika pitkälti sillä, että kun sulla on – kun peliporukka on aina se yksikkö, oikeastaan, niin, se niiku juuriyksikkö - jota pienemmäksi ei oikeen pääse, koska siihen riittää kaks – ja tota, sitten, sit tulee vähän tämmönen solurakenne, että on peliporukoita, jotka monesti jakaa joitakin pelaajia, ja sitten niikun kerhotoimissa ja tämmösissä on tavallaan se ylempi solu, se niiku kerho, ja tota, sen alla on niitä eri soluja, saattaa

*olla semmonen verkosto, ja sitten mennään niiku kansallisille ja kansainvälisille ja kaikille tämmösille tasoille.”*

Lumi käsitti siis yhteisön käsittävän monia tasoja, joihin sisältyy sekä isompi ”nörttikulttuuri” että sen sisällä ”sipulimaisesti” pienempi, CRYOn oma yhteisö. Tässä voi huomata, kuinka identiteetti on vahva osa yhteisökäsitystä (kuten Lumi viittaa ”nörtti”-sanaan ja siihen liitettyihin, yhteisiksi oletettuihin piirteisiin ja kiinnostuksen kohteisiin kun sanoo itseään nörtiksi, ja näin voi kokea olevansa osa nörttikulttuuria ei vain toiminnan kautta), ja voi tuntea olevansa osa monta samankaltaista yhteisöä. Lumelle ydinyhteisöjä oli kuitenkin ne pienet roolipeliporukat, ja näissä hän näki, kuinka laajemmassa yhteisössä olevat tutut ihmiset muodostivat näitä ydinyhteisöjä aina uudelleen, ”erkaantuen ja yhdistyen” hieman eri kokoonpanoilla. Pyrylle yhteisön koko saattoi merkitä myös eri tapoja, miten yhteisössä yksilöt reagoivat toisiinsa. Pienempää yhteisöä hän kuvailee tiiviiksi, joustavaksi ja merkittäväksi piiriksi, ja laajempaa yhteisöä hitaammin reagoivaksi entiteetiksi, jossa toisaalta on enemmän valinnanvaraa seuralle. Pyrylle roolipeliporukka oli myös ”perusyksikkö” eli pienin solu, josta saattoi edetä ”ylempiin soluihin” kuten pelikerhoihin, ja sieltä vielä ylemmille ”kansallisille tai kansainvälisille tasoille”. Lumella ja Pyryllä oli siis samaa ajatusta limittäisistä ja kerroksellisista yhteisöistä, jotka vaikuttavat keskenään verkoston kautta.

Suhtautuminen roolipelaamiseen ja roolipeliyhteisöön oli myös ajan kuluessa muuttunut sen jälkeen, kun informantit olivat tulleet osaksi yhteisöä. Kumpikin ilmoitti nykyään olevansa vähemmän aktiivisia, kun eivät enää opiskele perusopintoja tai ole muissa hallitustoimissa tai tapahtumissa niin mukana. Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut, että yhteisön merkitys heille olisi vähentynyt – Lumi kertoi, kuinka hänelle roolipelaamisesta ja sen yhteisöstä on tullut tuttu sekä turvallinen ympäristö, kun aiemmin hän oli kokenut enemmän teoreettista kiinnostusta ja kiehtymystä roolipelejä kohtaan.

*Lumi: ”No siis tosiaan se aiempi – tavallaan ennen kuin tulin Ouluun, se oli tavallaan hyvin teoreettista, että olin just lukenu ittekseni niitä kirjoja, että ei ollu – en siis ollu ikinä oikeesti itse pelannut. Se oli tavallaan semmoinen, se vaikutti tosi siistiltä, se mua kiehtoi hirveesti se että siinä - oli kuitenkin fantasiakirjallisuutta lukenu, oli metallimusiikkia kuunnellu, siinä oli semmosia samoja tarinoita, samoja teemoja käsiteltiin aika paljon. Ja – se – se tuntu semmoselta siistiltä mahdollisuudelta luoda semmosia samantyyppisiä tarinoita – kavereiden kanssa.”*

*”No, ehkä kun se alunperin oli semmonen outo ja siisti juttu mitä halusi kokeilla, ja nyt se tuntuu suhtavallaan semmoselta kotoiselta ja semmoselta luonnolliseltakin tavalta ilmaista itseään ja – nähdä kavereita, ja - elää elämää. -- Se on koti.”*

Lumi kertoi myös olevansa vähemmän aktiivinen tekijä CRYOn laajemmassa yhteisössä kuin ennen, ja näin hän on palannut enemmän keskustelemaamme roolipelaamisen ydintoimintaan eli pieniin peliporukoihin, joita ilman ”ei voi olla CRYOa, tai peliharrastusta”. Lumi näki myös näiden yhteisöjen olevan nyt enemmän se ”*ensisijainen portti*” harrastukseen kuin aloittaessa roolipelaamisensa.

Lumi: *”Niin, voisin sanoa, että tavallaan mun käsitys CRYOsta yhteisönä on muuttunu vuosien varrella sen takia että en oo enää niin aktiivinen. Että oon enemmän nykyään – semmonen vähän sivustakatselija joka ei esimerkiksi käy viikottaisissa tapahtumissa, vaan enemmänkin just neljä kertaa – noin neljä kertaa vuodessa järjestettävissä isommissa pelitapahtumissa, joten tavallaan se niiden pienten peliporukoitten rooli on korostunut mulla, koska se on se niiku, portti siihen harrastustoimintaan, se ensisijainen portti. Eikä – mie en ehkä enää niin – totta kai ajattelen edelleen CRYOa omana yhteisönä, ja luokittelen itseni cryolaiseksi, mutta se, niinkun, mulla ei oo niin laajaa kenttää tavallaan enää, tai semmosta laajaa sosiaalista piiriä enää CRYOssa, ku mitä mulla on joskus ollu, ja se on ihan ok, mun mielestä. Se on luonnollista muutosta. Ja nyt siellä on uudet ihmiset sitten tavallaan aktiivisimpina, ja se on hienoa.”*

Pyrylle yhteisön merkitys oli muuttunut myös tämän roolipelaamisen harrastamisen aikana, joka oli jatkunut jo lapsuudesta ja varsinaisesti tämän mukaan murrosiästä aikuisuuteen. Harrastus jossakin yhteisössä ei kuitenkaan ollut Pyryn mukaan täysin katkeamaton, vaan tällä oli jakso, jolloin hän ei kokenut olevansa osa yhteisöä. Toisaalta, Pyryn kokemuksen mukaan roolipelaamiseen ei välttämättä tarvita yhteisöä, sillä hän koki voivansa harrastaa korvaavaa roolipelaamista myös itsenäisesti kun kysyin tältä, että tarvitseeko tämä harrastus olemassaolon perustaksi yhteisöä. Yhteisö ei Pyryn mielestä ollut tärkeintä harrastamiselle, ja Pyry kertoi harrastavansa roolipelaamista joka tapauksessa. Molemmat informantit eivät siis ajatelleet roolipelaamisen olevan täysin yhteisöstä riippuvaista toimintaa, vaikka Pyrykin näki ryhmässä harrastamisen ja yhteisöön kuulumisen olevan ”oikeampaa” roolipelaamista.

Pyry: ” Mulle –okei – pärjäisin ilman yhteisöä, niin kauan kun on peli. Että – mää oon roolipe-  
liaddikti, oikeestaan, että mulla on tarve saada roolipelejä – pitää päästä pelaamaan, pitää päästä  
vetämään pelejä, pitää päästä – jotakin tämmöstä, teen sitä pään sisällä jos mikään muu ei auta,  
mutta ennen pitkää mä tarviin ihan konkreettisen pelin, mun pitää saada se fiksi ja sen ei tarvii olla  
häävi sen pelin. Oon valmis menemään sinne Pathfinder-peliin tai muualle. Mut se, se on semmonen  
– se on mulle vapauden tunne. Se on – siihen mä oon, niikun, addiktoitunut.”

Pyry: ”Okei, roolipeli voi silleen elää pään sisällä – okei, siinä on vähän roolipeli ja roolipelaami-  
nen, että miten sen nyt kattoo, että – että mää niikun harrastan paljon sitä, että pään sisällä pelaan,  
vaikka ei ois ketään muita paikalla. Että vaikka luen jotain seikkailua ja sitten niikun kuvittelen siihen  
hahmot niiku tekemään juttuja. Koska se on hyvä tapa lukea seikkailuja, koska sillai tulee testattua  
se seikkailu samalla, että onko tää pöljä (naurahtaa). Että toimiiko tämä, kun antaa niitten pään-  
sisäisten hahmojen tehdä päätöksiä, että miten ne lähestyis näitä ongelmia. Mut tota siinä on, se on  
kumminkin vähän niiku, siitä saa vähän niiku sen kokemuksen, mutta se on vähän semmonen suku-  
rutsainen. Kun se on oman pään sisällä niin sitä voi niikun vähän niinku harrastaa kyllä, mutta se,  
se on edelleen, se on vaan korvike oikeestaan sille oikealle, niinsanotulle oikealle roolipelaamiselle.  
Että, että tota ollaan – jos on ainakin se yks toinen henkilö, tai vähitellen niiku tietokone (nauraa),  
ne alkaa vähitellen kehittymään siihen suuntaan, että voi ehkä alkaa jossain vaiheessa täydentämään  
(haastattelija: tekoälykaveri tulee sieltä?), joo, joo mutta sekin on, tekoälyn idea on se, että se on  
tunnistamaton ihmisestä, jos sä et pysty tunnistamaan sitä muuksi kuin ihmiseksi, niin se on täysin  
ihan antoisaa pelaamista. Ja se tekoäly saattaa olla parempaa peliseuraa (nauraa).”

Pyrylle siis roolipelaamisen kokemukseen myös mahdollinen tekoäly voisi olla riittävä saadakseen  
tällaisen ryhmässä pelaamisen kokemuksen, joka vastaisi toisen ihmisen kanssa pelaamista, joten  
kenties yhteisö ei ole roolipelaamiselle välttämättömyys. Pyryn mukaan yhteisö oli myös muuttunut,  
kuten hän itsekin, näinä vuosina. Hän oli huomannut erityisesti vuoden 2008 jälkeen, kuinka suku-  
puolijakauma CRYO ry:ssä tasaantui ja yleisesti yhteisö muuttui hänen mukaansa inklusiivisemmaksi  
ja vähemmän sellaiseksi yhteisöksi, jossa on ”vaan niikun jätkiä heittämässä jätkien juttuja”. Pyry  
nosti myös internetin merkityksen yleisesti laajemman roolipeliyhteisön inklusiivisuuden kasvuun, ja  
hänelle se merkitsi harrastuksen näkyvyyden lisääntymistä, sekä naisten pelaamisen näkymistä  
streamauksen ja muiden roolipelaamiseen liittyvien julkaisujen ja tallenteiden avulla. Pyrystä rooli-  
pelien näkyvyys internetissä myös edesauttoi harrastuksen yleistymistä ja yhteisön piirin laajenemista

sekä populaarikulttuurissa suurempaa tietämystä ja suopeampaa asennetta roolipelaamiselle. Pyrystä myös roolipelimarkkinat ovat vaikuttaneet laajempaan roolipeliyhteisöön: pelien tarjonta on monipuolistunut ja roolipelaajat alkaneet pelata erikoistuneemmin, mikä on hänen kokemuksensa mukaan monipuolistanut myös itse pelaamista. Pelaaminen ja roolipelien säännöt, eli itse harrastuksen toteuttaminen vaikuttaa siis ilmeisesti kuitenkin Pyryn mielestä enemmän yhteisöön kuin Lumesta, jolle yhteisö oli jotain joka tukee harrastusta ja luodaan yhteisen mielenkiinnon pohjalta.

Pyry: *”Näkyvyys on parantunu harrastuksella huomattavasti, ja sitten semmonen niiku yleinen mielikuva roolipelaamisesta on muuttunu mun mielestä. Että se ei oo enää se, että on niiku finninaamasia teinipoikia istumassa niiku kellarissa pöydän äärellä ja siinä on joku ruudukko, jossa siirrellään miniatyyrejä ja sitten tämmösen pahvisen sermin takana on parrakas ukkeli, joka kertoo asioita niiku ylidramaattisella äänellä, että niiku ne mediakliseet alkaa murenemaan nyt kun on paljon sitä oikeaa roolipelaamista, ihan aitoa roolipelaamista ilmaantunu kulutettavaks, ja ne on niiku viihteenä. Niin se, se muuttaa sitä mielikuvaa huomattavasti. Ja – itseasiassa myös roolipelit, ihan niikun säännöt, on muuttunu selkeästi. Että – kun säännöt vaikuttaa siihen, miten pelataan ja minkälaisia tarinoita pelataan, niin se on menny – tullu paljon monipuolisemmaks tässä kun nyt voi niin helposti julkaista vaan pdf:nä sääntöjä, ja jopa saada niistä rahaa. Niin se on sitten niiku, antanu tämmösiä niiku valtavirrasta poikkeavia juttuja, että ei oo se D&D sotasimulaatiojuttu enää se, se niikun että ”tapa juttuja ja ota niitten aarteet”, ei oo enää se niikun ainoa tapa pelata, tai semmonen että me nyt pelataan tätä ja koitetaan sitten vääntää sitä johonkin suuntaan tästä, että siitä tulis monipuolisempaa. Vaan että ”aa, me ei oikeestaan haluta tappaa lohikäärmeitä ja viedä niiden aarteita, me haluttas olla teinivampyyreita high schoolissa ja angstata hirveesti siitä miten me ollaan hirviöitä ja kukaan ei ymmärrä meitä”.*”

--*”Tota, se [pelien monipuolistuminen] sitten on mahdollistanu sen, että pelaajakanta myös monipuolistuu, ja se sitten luo semmosen aktiivisemmän yhteisön. Toisaalta myös semmosen yhteisön, joka erkaantuu toisistaan paljon enemmän, että niikun tarinapelaajat on eri tyypit kuin Pathfinderin pelaajat, ja sitten on nämä niikun GURPSin pelaajat ja (haastatteliija: nii vähän semmosta erikoistumista), joo, joo. Että edelleen voi niiku hyppiä leiristä toiseen ihan ongelmitta, mutta se, se eriytyminen on alkanut tapahtumaan aika, aika vahvasti jo.*”

Toisaalta pelien monipuolistuminen Pyryn mielestä on ikään kuin hajottanut roolipelaamisen ”yhtenäiskulttuuria” (emme keskustelleet juuri tällaisen yhtenäiskulttuurin olemassaolosta, mutta ainakin



Pyry ajatteli tämän olevan yhtenäisempi harrastus aikaisemmin) ja pelaamisen monipuolistuminen tarkoitti Pyryn näkemyksen mukaan myös toisista peliporukoista erkaantumista ja omiin peleihin erikoistumista. Pyryn mainitseman ”verkoston” väliset siteet siis muuttuisivat tämän mukaan löyhemmiksi, ja eri pelaajakunnista olisi tulossa kenties omia yhteisöjään, joihin esimerkiksi roolipelimarkkinat vaikuttavat, Pyryn esimerkkinä Paizon vaikutus Pathfinder Society –peliryhmien maailmanlaajuiseen leviämiseen ja Paizon tukemaan peliryhmien sitouttamiseen virtuaalistatuksin ja tuotebonuksin peliryhmille näiden pelatessa Pathfinderia. Pyry piti tätä kehitystä osaltaan ongelmallisena lopulta roolipelaamisen monipuolistumiselle.

Pyry: *”Se on, niin, tämmöstä niiku alkaa, et ehkä jossain vaiheessa alkaa olee niiku enemmän tarinapelaajien yhteisöt ja sitten on tämä, niikun, taktiikkapeli, taktiikkaroolipeliyhteisöjä ja tämmösiä.”*

*--”Ja itseasiassa tuo niiku bisnespuoli vaikuttaa siihen, koska yks suosituimpia nyt on tuo Pathfinder Society, jossa on iso yhtiö, Paizo, tuottamassa siellä taustalla kaikki nää tämmöset niiku, tota, seikkailujen taustamateriaaleja, ja ne pelinjohtajat jotka vetää paljon, ne vetää paljon pelejä, nii sitten ne saa oikean maailman bonuksia, että ne saa niiku, ihan vaan niiku, virtuaalistatusta, mikä tietenkin on oikea status, et siis kaikki status on virtuaalista, mutta, tota, sitten voi saada niikun tuotteita ja muuta tämmöstä, jotka kaikki sitten vahvistaa sitä, että pelataan enemmän sitä Pathfinder Societystä.”*

Lumen ja Pyryn kokemuksessa yhteisöstä oli tapahtunut muutoksia, mutta Lumella nämä liittyivät enemmän hänen omassa elämässään tapahtuneisiin muutoksiin ja vähentyneeseen aktiivisuuteen CRYOssa mikä vaikutti häneen omaan suhtautumiseensa yhteisöön, kun taas Pyry puhui enemmän häntä ympäröivän yhteisön muutoksista, joita hän oli nähnyt. Eri pelaajille siis erilaiset muutokset ovat merkityksellisiä ja on yksilöllistä mistä muutoksista puhutaan. Kumpikaan informantti ei kuitenkaan ollut kokenut yhteisökokemuksen pysyneen staattisena. Roolipeliyhteisössäkkin siis muutos vaikuttaisi olevan normaalia kehityksenkulkua.

### 2.3. Roolipeliyhteisön ominaispiirteet

Kysyin alun perin haastatteluissani tuntevatko informanttini roolipeliyhteisönsä olevan erityinen tai erilainen verrattuna muihin yhteisöihin joihin he ovat tai ovat olleet osallisena.

Haastatteluissa kävi ilmi, että informantit olivat hieman jakautuneet mielipiteidensä suhteen: vaikka kumpikin piti pelaajien sosiaalista kanssakäymistä ennen sekä jälkeen roolipelin tärkeänä ja yhteisöllisyyttä edistävänä, niin Lumi piti sitä selkeästi tärkeämpänä kuin itse roolipelitilannetta sekä siitä syntyvää yhteistä tarinaa ja kokemuspohjaa, ja Pyry piti taas pelaajien välistä haavoittuvaisuutta pelisession aikana eniten sitouttavana tekijänä yhteisöön. Peliä edeltävän ja pelinjälkeisen luottamuksen syntymisen nähtiin luovan yhdistäviä siteitä pelaajien välille, mutta tässä tapauksessa luottamus on kovimmillaan juuri pelin aikana. Se, että tunsii kanssapelaajien kesken yhteisyyden tunteita (esille tulleita esimerkkejä olivat mm. ruoan tuominen yhteiseksi, yhdessä syöminen pelisession aikana, ruppelut ennen ja jälkeen pelin) oli varsinkin Lumelle tärkeää, ja hän kuvaili pelipöydän ulkopuolella tapahtuvaa toimintaa tarinaa tärkeämmäksi siteitä muodostavaksi toiminnaksi. Pyrylle taas yhteisöä rakensi erityisesti luottamuksen kasvaminen, kun pelaajat uskaltavat näyttämään haavoittuvaisuutensa toisille, mitä tapahtui eritoten pelitilanteessa. Pyry koki identiteetin vaihtelun luovan haavoittuvaisuutta, sillä siinä toisaalta tuodaan omasta persoonasta asioita esille ja vuorovaikutetaan muidenkin haavoittuvaisten olemusten kanssa uudella tavalla.

*Lumi: ”Joo, tuo vaihtelee mun mielestä tosi paljon, että on porukoita joitten kanssa vaan – tulee vaan pelattua, ja sitten kun peli loppuu ne lähtee omille teilleen. Sitten on ihmisiä joitten kanssa niiku mielellään roolipelaa, mutta mielellään myös hengäilee, että niiku se – mun tuntemus on melkein, et ne kaverisuhteet ehkä useammin ei muodostu sillei tavallaan että ollaan pelattu saman pelipöydän ääressä, vaan että ollaan esimerkiks tehty jotain, niiku, yhteisön eteen tavallaan pelipöydän ulkopuolella että niiku esimerkiksi CRYOn toiminnassa, ollaan niiku – no vaikka oltu hallitustoiminnassa. Semmosta joka ei suoraan – tapahdu siinä pelatessa, tarinaa kertoessa.”*

*-- Joo kyllä minä sanoisin näin, että tavallaan se, että roolipelaat yhdessä ei vielä niinku tavallaan automaattisesti tee teistä parhaita kavereita, vaan niiku sen täytyy natsata sillei niiku, että se kaikki*

*mikä tapahtuu tavallaan niiku siinä ennen kun aletaan pelaamaan ja sen jälkeen kun ollaan lopetettu pelaaminen, niin se on se mistä niitä ystävyyssuhteita muodostuu, se niiku tavallaan off-game-tila.”*

*Pyry: ” Se roolipelaaminen on vähän niiku tämmönen ikkuna siihen, että ketä muut on ehkä enemmän – se, se on – tämmöset niikun sosiaaliset, ollaan samassa tilassa – pelit on muutenkin tämmönen niiku tavallaan turvallinen tapa tutustua toisiin, että kun roolipeleissä tarvii heittäytyä jossain määrin ja siihen kaivataan sitä turvallista ympäristöä, niin – ja, sillei ei kukaan halua kusipäätä porukkaa – niin monet pelinjohtajat, myös minä, tehdään sillei, et tota mennään peli-, niinku lautapeli-iltoihin, tämmösiin, ja pelataan tyyppien kanssa niinku jotai vaikka lautapeliä, ja sitten katotaan minkälaisia ne on. Koska se on helppo vuorovaikutusympäristö, kun kumpikin voi sillee vaan keskittyä pelaamaan – tai jos on ilmaisuvaikeuksia tai muuta niin sitten voi keskittyä siihen peliin ja kaikki on ookoo. Niin roolipeli on vähän niiku sama, mutta sitten tämmösellä niikun tunnepitoisemmalla ja vähän niiku haavoittumaisemmalla tavalla, että siinä tuodaan omasta persoonasta esille, tai niiku – omasta persoonallisuudesta niiku juttuja esille, laitetaan niiku näyttille, ja sitten vuorovaikutetaan muitten niiku haavoittuvaisuuksien kanssa. Niin siinä oppii toisista ja sitten oppii niiku arvostamaan eri tavalla, että emmä tiedä, että kuinka moni oikeestaan tietosesti lukee niiku muitten hahmoja, että mitä tämä kertoo nyt tästä ihmisestä, kyllä sitä ennen pitkää pystyy jotakin juttuja päättelemään, mutta oikeestaan ollu ihan vaan normikeskustelun kautta pääteltävissä sitten. Mutta se, että tekee ittersä haavoittuvaiseks, niin – ja se, että ei tuu lytätöks sen takia, niin se luo jo semmosta sidettä huomattavasti.”*

Lumi siis tunsi että *tehtiin jotain yhteisön eteen* kun oltiin tekemässä jotain pelipöydän ulkopuolella, luomassa yhteisyyden tunnetta ikään kuin pelien ympärillä ja niiden oheistoimintana, jossa sitten alkoi tutustua näihin ihmisiin joiden kanssa myös pelasi. Tätä kautta esimerkiksi CRYOn toiminnassa pystyi mahdollistamaan pelit muille, missä korostui myös toisille arvokkaan toiminnan ja hauskuuden luominen ja vuorovaikutus. Pyry taas mainitsi *turvallisen ympäristön*, jota juuri pelinjohtajat pyrkivät rakentamaan, eli tilan mikä mahdollistaa luottamuksen syntymisen sekä sellaisen tilan missä ”ei tule lytätäksi”, jossa pelaajat voivat vapautua näyttämään haavoittuvaista puoltaan pelatessa. Pyrylle siis roolipelaaminen on ainakin osin omasta persoonallisuudestaan kumpuavaa, ja yhteisö syntyy sen mukana kun siteitä ja keskinäistä arvostusta syntyy vuorovaikuttaessa ”toisten haavoittuvaisuuksien” kanssa. Pyry mainitsi myös, kuinka juuri tämä on se syy, miksi roolipeliporukat muodostuvat helposti ”sisäsiittoisiksi” eli sisäänpäin kääntyneiksi, eikä omaa muodostunutta peliryhmää välttämättä haluta lähteä muuttamaan ja vallitsevaa järjestystä rikkomaan, kun yhtenäinen luottamus on jo saavutettu.

Toisaalta Pyry huomautti, että yhteisö voi muodostua hänestä muutenkin ja kavereita voi olla muiden pelaajien kanssa vaikka näistä ei pitäisikään, mutta tämä vuorovaikutus, haavoittuvuuksien arvostaminen ja luottamus ovat ”lisätyökalu” yhteisöllisyyden edistämiseksi. Vuorovaikutus ja toisiin tutustuminen pelin ohessa on siis keskiössä näissä yhteisön luomisen käsityksissä ja roolipeliyhteisön ominaispiirteissä.

Sosiaalisista voimavaroista ja valmiuksista puhuttaessa tuli esille toisten tukeminen sekä se, että roolipeliharrastuksessa koettiin olevan hyvin erilaisia sosiaalisia valmiuksia omaavia ihmisiä sosiaalisesti lahjakkaista sosiaalisesti kokemattomimpiin. Kuitenkin kysyttäessä tästä, informanttini kokivat, että roolipeliyhteisöön kuuluu juuri tämän erilaisuuden kirjo ja toisten tukeminen sosiaalisissa tilanteissa, eikä yhteisön rakentaminen riippunut välttämättä juuri sosiaalisimmista ihmisistä vaan kaikista yhteisön jäsenistä.

*Lumi: No, siis, peliharrastus on siinä mielessä jännä, et se niinkun vetää puoleensa sekä niinku tosi sosiaalisesti lahjakkaita ihmisiä että niikun mahollisesti semmosia, joilla ei, ei oo niin paljon tavallaan kokemusta sosiaalisesta interaktiosta, tai jotka ei välttämättä ole aivan niin jyvällä aina niiku kaikista kiemuroista mitä niihin voi liittyä. Ja niikun, se on, se on tosi – tosi jännää tavallaan, että, mie en osaa sanoa kuitenkaan, että niikun ne ois aina ne niiku äärisosiaalisimmat tyypit jotka ois kaikkein olennaisimmat siinä yhteisön rakentamisessa, et mun mielestä niikun kaiken, kaikenlaisille – kaikenlaiset tyypit pystyy sitä niikun yhteisöä siinä luomaan.*

*-- Ehkä, ehkä mun pointti tässä oli, niin, ehkä mun pointti tässä siis oli jotakin sellaista, että niinkun vaikka, että kaikilla meistä roolipelaajista ei oo samanlaiset voimavarat ja valmiudet, mutta niikun ne mun mielestä niiku kaikki voidaan yhtäläillä kuitenkin osallistua siihen yhteisöllisyyden rakentamiseen.”*

Kumpikin informanttini koki roolipelaamisen olevan vahvasti tunteen asia, ja he kuvailivat roolipelaamisen tunnekokemusta ja suhtautumista roolipelaamiseen mm. sanoilla ”positiivinen viba” ja ”henkireikä”, myös pitkin haastatteluja. Toisiin haluttiin tutustua sen perusteella, tuliko pelissä itsessään heidän käytöksestään ilmi itseä ja ryhmää miellyttäviä piirteitä.

Lumi: ”Joo, joo. Mut siis – aiemmin tuli sanottua se, että niikun jos jonkun tyyppin pelityyli miellyttää, niin kyllä niikun se tavallaan kiinnostaa tutustua siihen niiku muutenkin, mutta silti sanoisin, että kyl se niiku vaikuttavampi asia on, että niiku, puhutaan niiku pelityylistä, ja ehkä sit niinkun pelaamistyylistä, tai (haastattelija: enemmän siitä sosiaalisesta puolesta?) nii, sosiaalisesta tyylistä, semmosesta tavallaan, just se että miten se käyttäytyy, siinä niinkun just pelitilanteen ympärillä, on, on ehkä se vaikuttavampi tekijä kuitenkin siinä. Että huomioi, että minkälaisten – minkälaisten tyyppien kanssa haluan yhteisöä rakentaa – joo just se niiku toisen huomioiminen, ja positiivinen palaute tai rakentava palaute, ja semmonen yleinen positiivinen viba, mikä siitä tyyppistä tulee.”

Kysyin muutamista tunteista erikseen informanteilta heidän mahdollisia kokemuksiaan roolipeliyhteisössä, mutta nämä esille tulevat tunteet eivät välttämättä kuvaa koko roolipelaamiseen liittyvää tunneskaalaa. Näillä kysymyksillä koitin kuitenkin luoda kokonaiskuvaa siitä, miten eri odotukset, valtasuhteet ja yhteiset positiiviset tunteet vaikuttavat yhteisökokemukseen. Annoin kuitenkin mahdollisuuden puhua myös muista tunteista, ja haastattelun aikana puhutuista aiheista tähän tutkielmaan otin esille valtasuhteet, yhteisen ilon ja onnistumisen, pelon, vapauden ja voimaantumisen tunteen ja miten ne tulevat esille erityisesti roolipeliyhteisössä ominaisina kokemuksina. Yhteisöön kuulumisen lisäksi tunteina saattoi olla kummallakin olla poisjäämisen pelkoa tai pelkoa siitä, että on ennakkoluuloja, jotka kuuluivat kummankin informantin mukaan normaaliin ihmiskokemukseen eivätkä olleet erityisesti esillä roolipeliyhteisössä. Roolipeliporukoissa saattoi muodostua informanttien mukaan myös sisäpiirejä joidenkin asioiden suhteen, esimerkiksi jos heitettiin sisäpiirivitsejä, eli muut pelaajat voivat yhteisössä tietää vaikkapa pelimaailmasta enemmän, ja muodostaa siitä yhteisellä vitseillä oma ”inside-läpän” ryhmän, johon on vaikea samaistua jos oma tietämys pelimaailmasta ei ole hyvä. Huumori oli siis pelaajayhteisöissä ehkä myös jakavakin tekijä.

Kummankin informantin mielestä valta-asetelmia oli selkeästi roolipeliyhteisössä, ja toisaalta ne myös lähtökohtaisesti on suunniteltu sinne. Tärkeänä vallankäyttäjänä kumpikin Lumi ja Pyry mainitsi pelinjohtajan, joka viime kädessä hallitsee pelin sisäistä maailmaa sekä pelipöydän tilannetta. Valta-asetelmia nähtiin kuitenkin syntyvän muutenkin peliyhteisön sisälle (kuten muissakin yhteisöissä), joskus sen haitaten pelaamista. Lumi mainitseekin pelaajien maailmatietämykseen liittyen mahdolliset ”valtataistot”, jossa pelaaja saattaa haastaa pelinjohtajan auktoriteetin pelimaailman hallitsijana omalla suuremmalla tietämyksellään pelattavasta maailmasta.

Lumi: ”-- esimerkiksi jos käy sillä tavalla, että niikun joku pelaaja tuntee maailman paremmin kun vaikka pelinjohtaja, niin auta armias sitten, kun pelinjohtaja yrittää tavallaan olla siinä tilanteessa hallinnassa, jollain tavalla niskan päällä ja sitte joku pelaaja, siitä tulee helposti semmonen valta, valtataisto, jos pelaajalla sitten onkin niiku semmonen ”no itseasiassa asiahan on näin” (humoristinen äänensävy)-asenne, jolloin se niiku romuttaa sitä pelinjohtajan [valtaa]. Pelinjohtajalla kuitenkin niiku yleensä pelissä katsotaan, että pitäis olla se viimeinen sana ja auktoriteettiasema, ja valta päättää siitä, että miten maailma toimii.”

Kysytyäni, että haittaavatko nämä ”valtataistot” yhteisöllistä henkeä, Lumi vastasi: ” se voi aiheuttaa niikun kitkaa siinä, ja se voi aiheuttaa semmosta niikun vaivaantuneisuutta ainakin, jos ei muuta”. Lumi näki siis muiden vallan tavoittelun yhteisölle ainakin lievästi haitalliseksi, ja näki vallan kuuluvan pelinjohtajalle.

Yhteinen ilo koettiin tärkeäksi ja vaikuttavaksi osaksi harrastusta. Lumelle yhteinen ilo tarkoitti ensisijaisesti onnistumisen tunteita, ja piti sitä kattavana käsitteenä roolipelaamisesta nousseille ilolle.

Lumi: ”Joo, joo, tota, sanoisin et niikun, siis onnistumisen tunne on ehkä se niikun semmoinen yleinen kattava termi, mitä sille voi antaa. Että niikun just, että ”hitsit, me tehtiin jotain siistiä yhdessä”, niin se, se on semmonen, kun aiemminkin taiettiin sanoa, et se on semmonen asia joka liimaa peliporukoita yhteen.”

Haastattelija: Joo. Minkälaisissa tilanteissa niiku niitä onnistumisen tunteita niiku tulee? Et onks se niiku pelkästään niiku siinä tarinassa, vai just liittyykö se onnistumisen tunne just siihen, että jos onnistuu esimerkiksi huomioimaan toisen siinä pelaajana?

Lumi: ”Varmaan vähän kaikenlaiseen, se riippuu myös tavallaan pelin luonteesta, et jos se pelin luonne on semmonen, että siinä on semmosia vastuksia, jotka on niiku taktisesti täytyy voittaa, ja sit niiku pelinjohtaja heittää tielle jotain hirviötä vaikka, jotka täytyy voittaa, nii se onnistumisen tunne voi liittyä siihen, että me onnistuttiin päihittämään tämä hirviö. Tai onnistuttiin saamaan nämä aarteet tai ratkasemaan tää ongelma. Mä itte ehkä enemmän niikun arvostan, tai itte niiku nautin semmosesta onnistumisen tunteesta, että jes, me niiku tehtiin tavallaan tosi hieno kohta, tai maalailtiin jotenkin tosi hienosti tää maailma, tai tosi hienosti nyt käytiin tämä hahmojen välinen dialogi, jossa

*ruodittiin syntyjä syviä, että siitäkkin voi tulla onnistumisen tunnetta. Ja – no joo, onnistumisen tunnetta voi myös tulla tavallaan siitä niiku yhteisöllisyyden ylläpitämisestä, rakentamisesta, kehittämisestä, semmosesta niiku että. Joo. Mutta niikun se, mistä se sitten tuleeekin, niin se on tärkeää, ja sitä kyllä tapahtuu aika usein. Tai, tai ainakin pitäis tulla (nauraa), jos roolipelaamista harrastaa.”*

Lumelle siis onnistumisen tunteita tuli eniten hyvin yhdessä esitetyissä pelitilanteissa, joissa käytiin esimerkiksi hyvää hahmojen välistä dialogia tai kuvattiin tarinallista kohtausta tai pelimaailmaa. Eri-laisten yhteisten vastusten voittaminen kuului myös onnistumisen kokemuksiin, mutta vähäisemmällä painoarvolla, ja Lumelle onnistuminen liittyi myös pelin ulkopuoliseen pelaajien yhteishenkeen ja yhteisöllisyyden rakentamiseen.

Pyry mainitsi myös voittamisen ja onnistumisen kokemuksen mielihyvää tuottavana, ja kertoi hänelle roolipelaamisessa voittoparametrien olevan itse määriteltävissä, ja koska tällainen määrittely yleensä tehdään roolipeliporukan kesken, niin yhteiseen hiileen puhaltaminen on osa jo itse pelimekaniikkaa.

Pyry: *”Kiveenhakattua voittoparametria yksinkertaisesti ei oo. Muuta ku että ”oli ihan hauskaa”. Että, siis, hahmon kuolemakin voi olla tosi siisti juttu, et ”Jess! Vähänkö siistiä, wow! Tästä lauletaan vielä lauluja!” Nii, nii tota, se on semmosta varsinaista, että kukin pääsee määrittelemään niiku voittoparametrisa ite. Mikä on – ja sitten kun se yleensä tehdään porukalla, se että ainakin joku voittoparametri on siellä niiku määritelty yhdessä niin se auttaa hirveesti. Että kaikki niiku silleen puhaltaa samaan hiileen.”*

Pelitilanteissa saattoi esiintyä myös arkuutta ja pelkoa, jotka liittyivät esiintymispaineeseen ja heittäytymisen pelkoon. Lumi oli itse sekä havainnut ja kokenut sitä, ja Lumi oli pelännyt esimerkiksi vaikuttavansa ”dorkalta” muiden pelaajien mielestä, jos koittaisi tehdä vaikka hahmolle erilaista puheääntä tai jos ei keksisi hyvää lisäystä tarinaan. Kuitenkin juuri näissä tilanteissa Lumi oli myös kokenut voimaantumisen kokemuksia, kun hän olikin uskaltanut heittäytyä ja mennyt mukavuusalueen ulkopuolelle juuri niissä tilanteissa, missä koki arkuutta, ja voimaantumista edisti hänestä myös kun muut pelaajat olivat kannustaneet ja antaneet positiivista palautetta.

Lumi: ”Siis, siis kyllä mulla ainakin niiku ittellä, ja oon kyllä havainnu muillakin, nii on ollu semmoisia kokemuksia, että onkin sitten niiku uskaltanut heittäytyä, ja onkin sitten keksiny just sillä hetkellä jotain siistiä, ja niinkun just, just on saanut sitä positiivista kannustusta ja palautetta muilta. Ja kyllä, kyllä on niikun ollut tuota niin semmosta, semmosta niiku pelkojen ylitsepääsemistä, ja epämu-  
kavuusalueelle menoa ja sitten siitä jotain oppimista ja semmoista on ollut.”

Pyrylle roolipelaaminen oli myös tunteen asia, ja hän korosti erityisesti vapauden tunnetta henkilökohtaiseen tilanteeseensa liittyen roolipeleissä. Pyrylle oli tärkeää, kuinka roolipeleissä toisen identiteetin ottaessaan ei tarvitse miettiä oikean maailman murheita tai haasteita, vaan peliin voi aina valita käsiteltävät ”ikävät tai hauskat” aiheet, mitä kiinnostaa pelata hahmollaan. Identiteetillä leikittely kuului vahvasti Pyryn roolipelikokemukseen.

Pyry: ” Nii voi sitten sivuuttaa niitä, ja saada semmosen inhimillisen kokemuksen siitä, että on – vuorovaikuttaa hahmojen kanssa, joilla – jotka on silleen niiku jossain määrin aidon tuntusia, tai ainakin ne jotka voi kuvitella aidon tuntusiks, voi täydentää sitä omassa mielikuvituksessa. Ja – joo, se niiku tavallaan toinen elämä, jota voi elää juuri sillä tahilla kun haluaa, ja keskittyä juuri niihin – niikun, hyviin ja huonoihin, tai kivoihin ja ikäviin asioihin, jotka itteä sattuu kiinnostaa. Ja se on, niiku vapauttavaa ja semmosta niiku, antaa erilaisia perspektiivejä. Joo ku se eläytymisen taso on ihan eri tasolla ku jossakin – kirjaa lukiessa, tai tv:tä kattoessa. Tai, tai tietokonepeliä pelatessa, että se, se ei – että siinä ei oo näitä teknisiä rajoitteita ollenkaan, vaan ihan mitä pystyt niinkun verbaalisesti ja kuvilla ilmasemaan (naurahtaa). Tai vaikka niikun tulkinnallisella tanssilla, tai mikä nyt sattuu olemaan se kommunikaation muoto.”

Identiteetin vaihtelu oli siis läsnä informanttieni roolipelikokemuksissa ainakin jollain tasolla, erityisesti Pyryllä tämä oli osa hänen eläytymistään ja tämä toi roolipelaamiseen juuri tunteiden ja uusien asioiden käsittelyä eri valossa, mikä on myös yksi Bowmanin määrittelemistä roolipelaamisen funktioista (Bowman 2010).



## 2.4. Luodaanko ja ylläpidetäänkö yhteisöllisyyttä Oulun roolipeliyhteisössä?

Yhteisöä rakennettiin kummankin informantin mukaan tietoisesti, ja keskusteluissa tuli paljon esille juuri palautteen (positiivisen ja rakentavan) antamisen merkitys, yhteinen luovuuden käyttö, sekä ei vain itselle tarinan tekeminen, vaan toisten huomioiminen ja toisten tarinan parantaminen. Aiempien pelisessioiden tarinoiden muistelu oli myös tärkeä yhteinen sitouttava tekijä informanteille, mutta he pitivät sitäkin lähinnä osana pelipöydän ulkopuolista toimintaa.

*Lumi: ”Mun mielestä se, tota, myös, joo kyllä, on ollu tommosta [pelisessioiden tarinoiden yhteistä muistelua] paljon, ja mun mielestä se liittyy sitten niikun siihen tavallaan palautteen antamiseen ja siihen niiku positiiviseen pöhinään, siihen niiku et se luo yhteishenkeä tosi paljon, että niikun annetaan, annetaan just sitä, niiku hehkutetaan että ei vaan niiku mennä kotiin ja hykerrellä sitten itseksseen että ”olipas se kivaa”, vaan niiku jaetaan sitä, että ”eikö ollutkin siistiä silloin kun...” tai ”eikö ollutkin siistiä juuri äsken, kun...”, että kyllä, kyllä se on mun mielestä aika olennaistakin.”*

Lumen kokemuksen mukaan olennaista yhteishengelle oli siis juuri jaettu muistelu. Kirjoittamattomista sosiaalisista säännöistä kysyessäni kävi ilmi, että roolipeliyhteisössä ei koettu olevan sen erikoisempia omia sosiaalisia sääntöjään, jotka eroaisivat merkittävästi muustakaan ympärillä olevan yhteisön normistosta. Samat käyttäytymissäännöt sekä peruskäyttäytyminen koettiin olevan roolipelelaamisessakin tärkeitä, ja Lumi nosti esimerkiksi yhteisön luomisen ja ylläpitämisen ytimessä oleviksi säännöiksi ”kultaisen säännön”, eli vastavuoroisesti toisia kohtaan toimimisen kuin itseä haluaisi kohdeltavan periaatteen.

*Lumi: ”Noo, siis kyllä niitä [kirjoittamattomia sosiaalisia sääntöjä] (huokaus), kyllä niitä varmaan on, mutta se on ehkä, ehkä enemmänkin kuin sääntöjä, niin se sanoisin et se on vaan tavallaan semmosta ammattisanastoa, tai semmosta niiku slangia mikä tulee. Monesti puhutaan siitä, että niikun, kun uus roolipelaaja tulee harrastukseen, niin sitten sillä ei oo tavallaan konventioita tiedossa, ja se voi olla tosi suuri voimavara sitten, että se ei niikun tee semmosia, joitakin päätöksiä niikun hahmon suhteen, että niikun, ”eihän noin voi tehdä, koska ei ole ennenkään tehty”. Vaan siis, että sillä, sillä on semmosta niiku laatikon ulkopuolella olevaa ajattelua, mutta nää liittyy enemmän just siihen niiku*

*pelitilanteeseen, että se niikun pelitilanteen ulkopuolinen juttu missä varsinainen yhteisöllisyys rakentuu, niin mulle – siis totta kai, siis varmasti joitakin kirjoittamattomia sääntöjä on, mut mun mielestä ne on aika, aika lailla semmosia mitä niiku, mitkä koskee myös tavallaan ihan perus niikun yhdessä hengailua. Et niikun, kun tulet, niikun toinen, joku toinen avaa sinulle niikun kotinsa oven, koska useat pelitilanteet kuitenkin tapahtuu niiku sillei jonkun olohuoneessa, niin sulla on tietyt käyttäytymisnormit, että et ehkä niiku sillei ala sotkemaan, tai availemaan kaappeja, tai niiku hakkaamaan ketään (naurahtaa). Nii mun mielestä ne, niiku roolipelaamiseen liittyvät säännöt on aika pitkälti näitä samoja. Että ei, ei niikun ihan hirveesti semmosia niikun mitä ei voisi ymmärtää tai millään tavalla tajuta jos tulee uutena harrastukseen.”*

Lumi: *”Mun mielestä ne [yhteisön luomisen ja ylläpitämisen ytimessä olevat säännöt] on ihan sillei niiku perus kultaista sääntöä (naurahtaa).”*

Pyryn mukaan yhteisön luomisen saattoi nähdä myös sisään rakennettuna pelin sisäiseen logiikkaan.

Pyry: *” Aa, itseasiassa tuo niiku yhteisön rakentaminen pelin kautta –juttu, niin tuli mieleen, että roolipelit on valtaosin PvE [Player versus Environment, suom. pelaaja vastaan ympäristö], että on pelaajaporukan hahmot, ja jos niillä on joku konflikti, niin se on ulkopuolinen uhka ja yhteistyö on se ratkaseva juttu. Ja se kannustaa yhteistyöhön, ja sillä niiku leikataan pois tämmösiä niiku konflikteja, että – hahmojen välillä voi olla konflikteja, mutta kun on suurempi uhka, niin sitten se, se niiku hahmojen välinen konflikti ei jää siihen keskiöön, vaan sitä voi hyvin jatkaa sitä, niikun, sitä lohikäärmeen metsästystä.”*

Eli Pyry näki, että roolipelissä ei kilpailla toisia vastaan, vaan mahdollinen kilpailu on ryhmän ja muiden välillä. Yhteisöä koettiin voitavan rakentaa toisaalta tavallaan myös pelitilanteessa peliryhmän sisällä, annettiin ”parrasvaloa” eli mahdollistettiin muiden osallistuminen tarinaan omalla vuorollaan ja autettiin muita, sen sijaan että keskityttiin vain omaan pelaamiseen.

Lumi: *”Joo tuosta tuli vielä mieleen, että niiku jos joku tyyppi on tosi hyvä luomaan tarinaa, mutta tavallaan se ei rakenna yhteisöä, se helposti johtaa siihen, että se pelaa vaan sitä omaa peliä, oman hahmon suurta grandioosia tarinaa, eikä niiku tue muita ollenkaan, ja se on vähän tympeää kaikille.*

*Että mun mielestä hienoimpia hetkiä on se, kun tavallaan annetaan toisen (korostaen) hahmolle siinä pelin sisällä sitä niiku parrasvaloa ja tavallaan autetaan sitäkin niikun kokemaan niitä hienoja hetkiä sen hahmon kanssa, että se menee helposti tosi itsekkääksi, jos, jos – tämä on semmonen asia mikä tavallaan niiku liittyy siihen itse peliin, peliareenalla.”*

*--Muuten se menee vaan yksinpuheluiksi, ja se on tylsää.”*

Yhteisöllisyyttä luotiin informanttien mielestä siis muun sosiaalisen toiminnan ohessa, jota yhdessä pelaminen peliporukassa myös edellytti. Toisaalta nähtiin, että yhteisöllisyys on ystävyyden syntymistä ja sitä, että haluaa viettää aikaa pelienkin ulkopuolella näiden ihmisten kanssa, ja että pelata voi yhteisössä myös ilman että pelaajat ovat varsinaisesti kovin läheisiä, mutta toisaalta nähtiin kuuluuutta isompaan peliyhteisöön jota jo pelaamalla ja muodostamalla peliporukoita ylläpidettiin ja luotiin. Yhteisö kuitenkin ryhmästä tuntui tulevan kun ryhmäläinen alkoi tuntea muita pelaajia, ja kun esimerkiksi pelaajien ja hahmojen väliseen erotteluun tuli leikkittelyä. Esimerkiksi se vahvisti siteitä jos pelaaja teki jotain hauskaa hahmossa, joka ei in-game eli pelin sisällä ollut hauskaa, mutta pelaajien tietäessä pelimaailman ulkopuolisia asioita sekä metatietoja hahmoista, oli pelaajille hauskaa pelin kautta. Tärkeimmiksi yhteisöllisyyttä luoviksi asioiksi mainittiin toisten huomioiminen ja ”kultainen sääntö”, toisista oppiminen, oman paikan löytäminen porukasta, huumori ja yhteiset vitsit, yhteinen muistelu, yhteiset päämäärät ja esimerkiksi järjestöjen tarjoamat raamit tapahtumien ym. muodossa, sekä lähempi ystäväystyminen muiden pelaajien kanssa pelin ulkopuolella.

Yhteisön luomiselle ja ylläpitämiselle ei nähty muuten juuri kuin kirjoittamattomia sääntöjä ja yhteisöllisyyden luominen nähtiin lähinnä dynaamisena prosessina (Lumi), johonka kuuluivat tavallinen sosiaalinen kanssakäyminen, toisten kunnioittaminen ja muut sosiaaliset ”säännöt” siitä kuinka toimitaan ei virallisissa, eikä toisaalta aivan tutuimmissakaan merkeissä. Yhteisöä ei myöskään nähty ylläpidettävän kovinkaan tietoisesti, muuten kuin kenties suuremman yhteisön (kuten jo aiemmin roolipeliyhteisöjä kuvattiin limittäiseksi verkostoksi, jossa on suurempia ja pienempiä yhteisöjä) järjestelmät, toimintasuunnitelmat ja järjestämät tapahtumat ja jäsenrekrytoinnit. Keskityimme kuitenkin pienempiin roolipeliporukoihin, joissa yhteisöllisyyden koettiin lähtevän muodostumaan niin kuin muissakin harrastusporukoissa, itse päätoiminnan eli tässä tapauksessa roolipelaamisen ympärillä, ihmisten tavatessa yleensä toistensa kotona ja kotona tapahtuvissa roolipeli ympäröivissä ”hengailuissa”, sekä pelien sisäisissä sekä välisissä pelaajainteraktioissa.

Piipon selvittämiin yhteisökokemuksiin peilaten, informanttini kokivat yhteisöllisyydessä olevan jossain määrin ”ajattelutapojen samanlaisuutta” jota osa Piipon haastateltavista koki harrastuksessa, mutta varsinkin Pyrylle niin ikään tärkeää ei ollut yhteisössä samaa mieltä oleminen vaan yhteinen aktiviteetti, ja mielipide-erot nähtiin tärkeänä osana hyvän yhteisön elinvoimaisuutta (Piippo 2010: 58). Kultainen sääntö sekä toisten huomioon ottaminen nousivat tosin teemoiksi yhteisön ylläpitämisessä haastatteluissani, samankaltaisina asioina kuin Piipon ”tilannetaju ja asenne toisiin ihmisiin” (Piippo 2010: 58) Harrastusyhteisöihin liukuvasti kuulumisen ja ryhmien limittäisyys ja ”mikrotason harrastajaryhmät” (Piippo 2010: 52) olivat suuressa osassa myös omien informanttien yhteisökokemuksista, jossa yhteisöt nähtiin verkostoina ja limittäisinä solukkoina, joten tämä voitaisiin nähdä CRYOn laajemman yhteisön ja sen piirissä olevien yhteisöjen ominaispiirteinä. Piipon mainitsemaa, uusheimoihin liittyvää harrastuksen salailua tosin ei oikeastaan lainkaan mainittu näissä haastatteluissa, eivätkä informanttini korostaneet valtavirran vastustamista yhteisöllisyyden luomiseksi, mikä on voinut olla seurausta joko otannan erilaisuudesta, ajan muuttumisesta tai yhteisössä tai sen jäsenissä tapahtuneista muutoksista (Piippo 2010: 57).

Aktiivinen rekrytointi toimintaan mukaan oli vaikuttanut informanttien kokemuksiin roolipeliyhteisöistä siinä mielessä, että he olivat tulleet harrastuksen kautta järjestöön. Pyry oli tullut harrastuksesta aktiivien piiriin, ja siitä löytänyt taas uusia pelejä. Lumi puolestaan oli löytänyt roolipeliyhteisön myös laajemman yhteisön eli järjestön kautta ja siitä taas oli tullut mahdollisuuksia luoda uusia roolipeliyhteisöjä sekä liittyä roolipeliyhteisöön. Tosin Piippo viittaa yhteisöllä erityisesti juuri CRYO ry:hyn ja sen puitteissa tapahtuvaan toimintaan, kun taas oma tutkielmani ja haastatteluni käsittelevät pienempiä peliryhmiä eli yhteisöjä. (Piippo 2010: 58, 51) Erityisesti ”pienet sisäryhmät” ja peleistä saadut kokemukset sekä mielihyvän tunteet (Piippo 2010: 45) olivat tutkielmani kanssa yhteneväisiä yhteisöllisyyden ominaisuuksia ja sitä luovia asioita, sillä omassa tutkielmassani tunteet olivat tärkeässä asemassa yhteisökokemuksessa, ja haastateltavat olivat itsekin sitä mieltä, että harrastuksen ja laajemman yhteisön luovat lopulta peliryhmät.

### 3. YHTEENVETO JA POHDINTA

Erilaisia ja erikokoisia yhteisöjä koettiin olevan suuremmassa roolipeli- ja nörttiyhteisössä, ja vaikka harrastus koettiin yhteisölliseksi, yhteisöä ei pidetty kuitenkaan täysin välttämättömänä harrastukselle. Yhteisö koettiin kuitenkin hyvin merkitykselliseksi ja hyvä roolipelikokemus yhdistettiin toimivaan roolipeliporukkaan ja vuorovaikutukseen. Yhteisöllisyys koettiin roolipeliryhmän jäsenien välisiä suhteita ja yhteisöidentiteettiä tiivistäväksi toiminnaksi, jossa huumorilla, yhteisellä tavoitteella pelata ja pitää hauskaa, toisten huomioon ottamisella ja pelin sisäisellä ja eritoten ulkoisella vuorovaikutuksella oli suuri merkitys. Yhteisöllisyyttä ei nähty tietoisesti luotavan, vaan yhteisöllisyyden kokemus rakentui yhteisen luottamuksen päälle, joka tapahtui pelien ja yleisen ryhmätilanteen tarjoamien roolien avulla, heittäytymisellä pelitilanteeseen ja olemalla läsnä sekä haavoittuvainenkin pelitilanteissa. Yhteisöllisyyden ylläpidossa nähtiin, että tavalliset ohjenuorat sosiaalisissa tilanteissa kuten kultainen sääntö olivat tärkeitä, mutta tietoista ylläpitämistä nähtiin olevan enemmän roolipeelaamiseen erikoistuneiden yhteisöjen ja järjestöjen parissa, jotka mahdollistivat eri pelitilanteiden syntymisen. Yhteisöllisyyden kokemus kuitenkin säilyi, kun luomisen keinoja jatkettiin ja siteitä vahvistettiin pelaajien tullessa toisilleen tutuiksi. Tämä ilmeni myös roolipelien pelitilanteissa pelin sisäisen ja ulkoisen huumorin limittyessä, pelin jatkolla ja yhteisellä muistelulla peleistä sekä näitä yhdistävistä kokemuksista.

Piipon tapaan lähdin itsekin positiivisella lähtökohdalla liikkeelle, ja tutkielmastani löytyi joitakin yhteneväisyyksiä Piipon löytöihin CRYO ry:n piirissä tapahtuvista yhteisökokemuksista, ja sen yhteisöllisyyden ominaispiirteistä kuten pienten peliyhteisöjen suuri merkitys ja yhteisöjen limittäisyys (Piippo 2010: 10). Sen lisäksi yhteneväisinä yhteisöllisyyden piirteinä tuli esille voimauttavien ja mielihyvän tunteiden positiivinen merkitys yhteisön luonnille ja ylläpidolle, ja yhteisöä luovina asioina myös tilannetaju, asenne, ajattelutapojen samanlaisuus sekä aktiivinen rekrytointi, tosin omat informanttini eivät puhuneet harrastuksen salailusta tai valtavirran vastustamisesta, ja he korostivat myös yhteisön sisäisten mielipide-erojen sietämisen ja toisaalta ”kultaisen säännön” eli toisten huomioimisen (niin kuin haluaisi itseäänkin kohdeltavan) tärkeyttä yhteisön hyvinvoinnille (Piippo 2010).

Kuten esimerkiksi Mäyrä totesi artikkelissaan *Exploring Gaming Communities*, peliyhteisö muodostuu yhteisöön kuulumisen kokemuksesta ja se riippuu taas pelaajien toiminnasta kaikilla tasoilla (Mäyrä 2016), ja tässä voin nähdä digipelaamisen yhtäläisyyden Lumin ja Pyryn käsityksiin siitä, kuinka roolipelaamisessa yhteisöllisyys lähtee toisaalta toiminnasta: siitä ”alkuyksiköstä” eli roolipeliryhmästä, missä pelataan. Toisaalta yhteisöllisyyteen kuuluu myös suurempi ”solu” tai ”sipulin-kuori”, johon tuntee tätä kautta kuuluvansa ja tätä yhteistä asiaa edistävänsä omassa pienemmässä ryhmässään. Tämä laajempi ”solu” on vaikkapa laajempi suomalainen roolipeli- ja ”nörtti”-kulttuurin yhteisö sekä sen eri kanavat. Roolipeliyhteisön yhteisökokemuksilla on siis jotain yhteistä muiden peliyhteisöjen kanssa. Ominaista näille yhteisöllisyyden kokemuksille on kuitenkin se, kuinka peliryhmässä otettu rooli ja valokeilan jakaminen kuuluvat tähän vuorovaikutuksen työkalupakkiin, ja että pelaajien täytyy erottaa pelaaja ja hahmo toisistaan sosiaalisessa kanssakäymisessä. Toisaalta näiden kahden sekoittumisesta syntyvää huumoria pidettiin arvokkaana.

Roolipeliryhmissä sekä laajemmissa roolipeliyhteisöissä koetun yhteisöllisyyden tutkimusta tehneen Bowmanin käsitys yhteisöstä oli vahvasti kytköksissä identiteettiin (Bowman 2010), ja sen voi nähdä manifestoituvan myös informanttien käsityksissä roolipelaamiselle ominaisessa eri hahmoihin eläytymisessä ja haavoittuvaiseksi asettumisessa. Montolan tavoin Lumi ja Pyry toivat myös kelpuutuksen, voimaantumisen ja voittamisen positiiviset kokemukset esimerkeiksi yhteisöä tukevista tunteista (Montola 2012), joten aihetta voi tutkia lisää esimerkiksi sen kautta, kuinka paljon ja millä tavoilla sisäinen ja ulkoinen validaatio vaikuttaa yhteisökokemukseen.

Alun perin olin ajatellut haastatella kolmea henkilöä sekä tehdä yhdestä roolipelisesiosta hieman havainnointia, mutta huomasin pian, että ensin tekemäni kaksi haastattelua olivat jo hyvin yksityiskohtaisia ja pitkiä keskusteluja, ja kolmannen haastateltavan mukana oleminen ei olisi sen enempää kumonnut tutkimukseni pientä otantaa. Ongelmallista kolmannen haastateltavan putoaminen tutkielmasta ei sinänsä ollut, mutta olen ottanut huomioon pitkistä haastatteluista huolimatta, että haastateltavien määrä on varsin suppea. Täten tutkimusta ei voi tietenkään yleistää koko Oulun roolipeliyhteisöön, saati edes haastateltavieni lähimpään paikalliseen roolipeliyhteisöön CRYO ry:hyn. Siinä ei myöskään näy täysin uusia yhteisökokemuksia, sillä informanttini ovat kumpikin niin sanotusti vanhempaa sukupolvea CRYO ry:ssä. Kolmas haastattelu olisi voinut tuoda tuoreempaa näkökulmaa uudelta yhteisöön piiriin tulleelta tai yhteisön jäseneksi itsensä kokevalta henkilöltä. Haastattelujen aikana huomasin kysymysten nostavan esiin osin limittäisiä vastauksia, joten oli paikoin haastavaa

koota vastaukset haastattelun mukaisiin kategorioihin joita ajattelin käyttää ja haastattelun aikanakin saatoinkin hypähdellä aiheesta toiseen keskustelun luonnollisen kulun yhteydessä. Päädyin siis hieman muokkaamaan kategorioita vastausten perusteella tutkielmassani, ja esimerkiksi tunteiden osuus, vaikkakin hyvä puheenaihe haastatteluissa, lopulta jäi pienempään osaan tässä analyysissä. Haastatteluista jäänyttä materiaalia voisi kuitenkin käyttää kenties tulevaisuuden aiheeseen liittyvissä tutkimuksissa tai projekteissa.

Tutkielmani fokus muuttui myös enemmän aineistolähtöiseksi, sillä tutkimukseni kannalta muiden tekemät yhteisön määritelmät ja niiden vertailu haastateltavieni kokemuksiin ei tuntunut itse tutkimuskysymykseni kannalta lopulta olennaiselta. Olen kuitenkin jonkin verran luonut kuvaa siitä akateemisesta kontekstista mikä tälläkin aiheella on. Haastattelut olivat pitkiä ja tutkielman kirjoitusprosessi sisälsi myös paljon rakenteen viilaamista ja pitkällistä mietintää, mikä nousi paljolti myös aineiston tuomista pohdinnoista. Lopuksi sain kuitenkin palautetta vielä aiheen käsittelystä haastateltaviltani, jotka kertoivat aiheen olleen heille myös mielenkiintoinen ja tuore näkökulma pohtia kokemuksiaan, ja Lumi esimerkiksi kuvaili haastattelukokemustaan intiimiksi katsaukseksi roolipeliyhteisöihin.

Lumi: *”Tota, mulla ennen kun tää – ennen tätä haastattelua ajattelin, että niinkun tässä tavallaan keskityttäis enemmän just niinkun CRYOon harrastejärjestönä, niinkun, ja yhteisönä, että on tosi oikeestaan aika freesikin ja niiku semmonen mukava lähestymistapa että me sitten keskityttiin nimenomaan sitten niihin pieniin porukoihin, missä sitä harrastusta oikeestaan sitten toteutetaan. Eikä – niinkun – CRYO on semmonen, tai nörttikulttuuri yleensäkin on semmonen niinkun, että siellä puhutaan, just niiku puhutaan paljon siitä niinku harrastuksesta, mutta oikeestaan aika vähän sitten tehdään sitä harrastusta. (hymyilee) Että – tää oli, tää oli mun mielestä tosi mukava, tämmönen intiimimpi katsaus roolipeliyhteisöihin.”*

En tutkinut tässä tutkielmassa lainkaan roolipelisessioiden ulkopuolisia yhteisöllisyyden tapoja ja yhteisöllisyyttä luovaa toimintaa, kuten peliporukan ryhmiä sosiaalisessa mediassa, viestittelyjä puhelimitse tai muita vuorovaikutuksen tapoja kuin kasvokkain näkemiset pelin merkeissä. Myöhemmin aiheeseen voisi tarttua myös laajemmin koko roolipeliyhteisön tiimoilta, esimerkiksi kuinka CRYO ry:ssä järjestönä ylläpidetään ja luodaan yhteisöllisyyttä, ja kuinka tällainen yhteisöllisyys näkyy

vaikkapa nimenomaan pelien ulkopuolella muussa toiminnassa. Yhteisöllisyys on kuitenkin ihmisille luontaista ja yhteisöt ovat se ihmisiä yhteen sitova elementti, jonka avulla ihmiset pääsevät vuorovai-  
kuttamaan, luomaan siteitä toisten ihmisten välillä, luomaan ja muuttamaan omaa ja yhteistä identi-  
teettiä sekä toimimaan yhteisten päämäärien edistämiseksi. Yhteisöissä on voimaa, niin hyvässä kuin  
pahassa. Yhteisökokemukset ja yhteisöjen luomisen ja ylläpitämisen tavat tulevat varmasti olemaan  
yhä tärkeämpi tutkimusaihe myös muilla aihealueilla nyt yhä tiiviimmin verkottuneessa maailmassa.



## **Lähteet**

### *Tutkimusaineisto*

#### *Haastattelut*

Haastateltava 1/Lumi, nainen, 28 vuotta, haastattelu 20.10.2017 Oulussa.

Haastateltava 2/Pyry, mies, 38 vuotta, haastattelu 22.10.2017 Oulussa.

### *Tutkimuskirjallisuus*

Bowman, Sarah Lynne (2010) *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson, North Carolina, MacFarland & Company Inc. Publishers. Viitattu 13.5.2018. URL: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/oulu-ebooks/detail.action?docID=517013>.

Eriksen, Thomas Hylland (2004) *Toista maata? Johdatus kulttuuriantropologiaan*. Helsinki, Gaudeamus.

Harviainen, J. Tuomas (2012) Ritualistic games, boundary control and information uncertainty. *Simulation & Gaming* 43(3): 506-527. Viitattu 29.5.2018. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878111435395>.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2011) *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki, Gaudeamus.

Lehtonen, Heikki (1990) *Yhteisö*. Tampere, Vastapaino.

Leppälahti, Merja (2002) *Peli on elämää: etnografiaa roolipelaamisesta*. Lisensiaatintyö. Turun yliopisto, Folkloristiikka. Viitattu 20.4.2018. URL: <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201101181081>.

Montola, Markus & Stenros, Jaakko (toim.) (2008) *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Solmukohta 2008. Ropecon ry. Viitattu 27.5.2019. URL: <https://nordiclarp.org/w/images/c/c3/2008-Playground.Worlds.pdf>.

- Montola, Markus (2012) *On the edge of the magic circle : understanding role-playing and pervasive games*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto, Informaatiotieteiden yksikkö. Viitattu 20.4.2018. URL: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1>.
- Mäyrä, Frans (2016) *Exploring Gaming Communities*. Author's version. Viimeinen versio teoksessa: Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (toim.) *The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. New York, Routledge: 153-178. Viitattu 27.5.2018. URL: [https://people.uta.fi/~frans.mayra/Gaming\\_Communities.pdf](https://people.uta.fi/~frans.mayra/Gaming_Communities.pdf).
- Mäyrä, Frans (2017) *Dialogue and Interaction in Role-Playing Games: Playful Communication as Ludic Culture*. Teoksessa: Jarmila Mildorf and Bronwen Thomas (toim.) *Dialogue across Media*. Amsterdam & Philadelphia, John Benjamins: 271-290. Viitattu 12.5.2018. URL: <http://people.uta.fi/~frans.mayra/Dialogue-in-RPGs.pdf>.
- Paavilainen, Janne, Hamari, Juho, Stenros, Jaakko & Kinnunen, Jani (2013) *Social Network Games: Players' Perspective*. *Simulation & Gaming*, 44(6): 794-820. Viitattu 27.5.2018. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878113514808#articleShareContainer>.
- Piippo, Ari-Matti (2010) *Etnografia pohjoissuomalaisista roolipelaaajista 2009-2010 – harrastajayhteisö, peli-rituaali ja moniulotteinen pelikokemus*. Pro Gradu -tutkielma. Oulun yliopisto, Humanistinen tiedekunta, Kulttuuriantropologian koulutusohjelma.
- Soanjärvi, Nuppu (2015) *Pedagoginen roolipeli humanitaarisen oikeuden opetusmenetelmänä ja asennekasvatuksen välineenä: monimenetelmä tutkimus Suomen Punaisen Ristin Konfliktin keskellä -roolipelistä*. Pro Gradu -tutkielma. Oulun yliopisto, Kasvatustieteiden tiedekunta. Viitattu 20.8.2018. URL: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-201506041769>.
- Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto, Informaatiotieteiden yksikkö. Viitattu 20.4.2018. URL: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>.
- Zagal, José & Sebastian Deterding (toim.) (2018) *Role-playing game studies: Transmedia Foundations*. New York, Routledge. Viitattu 25.5.2019. URL: <http://pc124152.oulu.fi:8080/login?url=>.

### ***Muut lähteet***

Akateeminen seminaari (2019) Ropecon -internetsivut. Ropecon ry. Viitattu 28.5.2019. URI: <https://2019.ropecon.fi/ohjelma/akateeminen-seminaari/>.

Knutepunkt-books (2019) Nordic Larp –internetsivut. Knutepunkt-konferenssi. Viitattu 28.5.2019. URI: <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books>.

The first issue arrived! (2008) International Journal of Role-playing –internetsivut. Viitattu 29.5.2018. URI: <http://ijrp.subcultures.nl/?paged=4>.

## Liite 1

Haastattelurunko

Kandidaatintutkielma

Mari Vauhkonen

### 1. YLEISET TIEDOT

- Ikä
- Sukupuoli

### 2. ROOLIPELIT, OMA HISTORIA

- Kokemus roolipeleistä ja roolipeliporukoista, kuinka kauan?
- Minkälainen suhtautuminen roolipelaamiseen?

### 3. ROOLIPELIYHTEISÖ

- Oma määrittely: mitä on yhteisö (laaja, pieni?)

### 4. KOKEMUS YHTEISÖLLISYYDESTÄ ROOLIPELATESSA

*apukysymyksiä (jokaiseen kysy konkreettiset esimerkit!):*

- Kokemukset, paikallisuus: roolipelit ja roolipeliporukat
- Yhteisöllisyyden ylläpito: oma määrittely, onko ja miten?
- Yhteisön luonti: oma määrittely, onko ja miten?
- Onko eroa muihin yhteisökokemuksiin? Millaista?
- Yhteisön ja harrastuksen tärkeys, miten kuvailee
- Yhteinen menneisyys: miten kiintymys hahmoon ja tarinaan on pelaajien yhteistä, muistot?
- Miten paljon pelaaminen vaikuttaa ja miten paljon yhteinen kokemus vaikuttaa yhteisöllisyyteen
- Kuinka paljon vaatinut omaa aktiivisuutta tai oma-aloitteisuutta tulla osaksi yhteisöä, onko otettu aktiivisesti mukaan?

### 5. ROOLIPELIYHTEISÖN ERITYISYYS JA TUNTEET ROOLIPELEISSÄ

*apukysymyksiä (jokaiseen kysy konkreettiset esimerkit!):*

- Missä vaiheessa yhteisöllisyys oikein tuntuu roolipeliporukassa? Onko tunteen asia? (viitt. muistot)
- Jatkuvuus: miten kuvailisi suhdetta yhteisöllisyyteen, halu olla osa tarinaa ja/tai tarinanluojana mukana prosessissa, kiinnittyy ihmiseen ja tarinaan?
- Tunnelman merkitys: kuvailu
- Henkilökemia, kuinka tärkeää? Onko yhteisiä arvoja?
- Sosiaaliset säännöt, miten määrittää? Miten sosiaaliset voimavarat ja valmiudet määrittävät roolipelaamista, vai vaikuttavatko?
- Onko ollut ennakkoluuloja?
- Onko koskaan ollut ulkopuolisuuden tunnetta, pelkoa poisjäämisestä?
- Millaisia tunteita roolipelaamiseen liittyy: vaikutusvalta, kateus (onko, miten), valokeila, yhteinen ilo, huumori, onko arkuutta, pelkoja? Inho, rakkaus? Voimaannuttavat kokemukset, onko ollut terapeutista vaikutusta?
- Onko ollut vallankäyttöä, valta-asetelmia? Onko ristiriitaisuuksia, kilpailua? Onko ollut välirikkoja tai riitoja? Millaisia?
- Oma paikka roolipeliyhteisössä: onko, mistä tietää onko löytänyt paikkansa, miten sen löytää, onko se sitten aina vaihtuuko paikat, pitääkö paikasta pitää kiinni?
- Mikä saa viettämään aikaa muiden pelaajien kanssa pelin ulkopuolella, vai viettääkö aikaa? Mitä silloin tehdään?

+6. ekstrakysymykset kansalliseen/kansainväliseen roolipeliskenen ja roolipeliyhteisön kehityksen tarkasteluun:

-Onko suomalainen/oululainen roolipelaaminen erityistä? Mikä tekee meidän yhteisöstä erityisen?

-Mitä eroa on paikallisen ja ei-paikallisen roolipeliyhteisön tai sen muodostumisen välillä mielestäsi? Mitä samaa?

-Miten paikallinen roolipeliyhteisö on kehittynyt omasta näkökulmasta, onko kehittynyt?

-Voiko roolipelissä tietoisesti luoda yhteisöä pelaajien välille, vai onko tiedostamatonta? Millä tavalla? Mitä se merkitsee itselle?

-Millaista on roolipelien yhteisöllisyys kansallisella tasolla?