

Lauri Juuti

TOISEN NAHOISSA

Vieraan etnisyyden ja rodun pelaamisen merkityksiä
Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin pelaajille

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Kandidaatintutkielma

04/2023

TIIVISTELMÄ

Lauri Juuti: Toisen nahoissa: Vieraan etnisyyden ja rodun pelaamisen merkityksiä Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin pelaajille
Kanditaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
04/2023

Pöytäroolipelien tutkimus on todennut Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin materiaalien, sekä pelissä tapahtuvan eläytymisen sisältävän representaation ongelmia. Tässä tutkimuksessa tarkastelen Dungeons & Dragonsin pelaajien vieraan etnisyyden ja rodun pelaamiselle antamia merkityksiä. Laadullisen sisällönanalyysin keinoin tutkin nettikyselyllä Suomen alueelta kerättyä dataa, löytäen neljä suurta kategoriaa, joiden alle tarkemmat pelaajien merkitykset asettuvat. Näiden avulla päättelen pelaajien käyvän jatkuvaa sisäistä ja ulkoista neuvottelua näistä merkityksistä, suurta osaa johdattaen toive todellisuuspaosta, sekä vastuunotto omasta pelaamisestaan.

Avainsanat: etnisyys, kulttuuri, rotu ja representaatio.

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

1.	JOHDANTO	1
2.	TUTKIMUKSEN TAUSTOITUS	3
	2.1. Aiempaa tutkimusta.....	3
	2.2. Identiteettiturismi	7
	2.3. Tärkeitä huomioita ja määritelmiä	8
3.	TUTKIMUSASETELMA.....	11
	3.1. Tutkimuskysymykset	11
	3.2. Tutkimusmenetelmä.....	11
	3.3. Tutkimusaineisto	12
4.	ANALYYSI.....	13
	4.1. Eskapismi.....	13
	4.2. Varovaisuus	17
	4.3. Sääntökirjojen vaikutus	19
	4.4. Rajanveto fantasian ja todellisuuden välille.....	21
	4.5. Muita merkityksiä	23
	4.6. Erot vieraan etnisyyden ja fiktiivisen rodun välillä	25
5.	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	27
	5.1. Pohdinta.....	27
	5.2. Tutkimuksen sokeat pisteet.....	29
	5.3. Lopuksi.....	30
	LÄHTEET	31
	LIITE 1: KYSELYLOMAKE	33

1. JOHDANTO

Dungeons & Dragons on pöytäroolipeleistä vanhin ja monella tapaa suurin. Vanhin siinä mielessä, että se on peligenrensä kantaisä. Ernest Gary Gyax ja David Arneson julkaisivat luomuksensa alkuperäisen version jo vuonna 1974. Suurin siinä mielessä, että peli on monien mutkien kautta noussut vuosikymmenien mittaan pop-kulttuuri ilmiöksi, joka tänäkin päivänä jättää suosiossaan varjoonsa muut aikalaistuotoksensa, sekä myöhemmin kehitetyt lukuisat pöytäroolipelit. Alkuperäisestä sääntölaitoksesta on vuosien mittaan julkaistu useita eri iteraatioita. Tämänhetkinen laitos on järjestysnumeroltaan viides, vaikka julkaisuhistoria ei ole aivan niin yksioikoinen, kuin numeroista saattaisi päätellä. Oli miten oli, tärkeintä on huomioida tämän viidennen laitoksen saama suosio. *D&Dn* pelaaminen on nyt suosituimpi harrastus kuin koskaan ja siinä missä vähän yli kymmenen vuotta sitten pöytäroolipelaaminen oli vielä varsin tuntematon pienten piirien harrastus, on se nyt osa sekä valtavirtakulttuuria että -mediaa.

Voittokulku on levinnyt myös pelipöytien ulkopuolelle, kuten videopeleihin, keräilyfiguureihin ja niin edelleen. Tätä tutkielmaa kirjoittaessa saapui elokuvateattereihin viralinen suuren budjetin *Dungeons & Dragons* -elokuva, *Honor Among Thieves* (Paramount Pictures). *Dungeons & Dragons* on nyt enemmän kuin peli. Se on paljon rahaa tuottava lisenssi, jota sen tämänhetkinen omistaja, seattlelainen *Wizards of the Coast* (sekä sen emoyhtiö, viihdejätti *Hasbro*) varmasti tulee käyttämään edukseen.

Sanalla sanoen, *Dungeons & Dragons* on suuri ilmiö. Tämä on tärkeää datan keräämisen kannalta. Tätäkin tärkeämpää on kuitenkin se, että *D&D* on fantasiaroolipeli ja genrelleen uskollinen.

Mikä sitten on roolipeli? Kysymys on yksinkertainen, mutta pelitoiminnan kuvailu tyhjentävästi tuottaa ainakin itselleni jatkuvasti vaikeuksia niinä hetkinä, kun minun sitä pyydetään selittämään. Yksinkertaisin löytämäni lähestymistapa on kuvailla lautapelaaamisen ja amatööriteatterin amalgaami, jossa pelaajaporukka kertoo ja esittää pelin edessä muotoutuvaa tarinaa. Sattumanvaraisuuden tarinaan luovat tiuhaan heitettävät

monisivuiset nopat, mutta varsinaisesta kuvailusta vastaavat kukin omaa hahmoaan pelaava pelaaja, sekä peliä ohjaava pelinjohtaja.

Pöytäroolipelissä luodaan tarinaa, pelaajien omaa fiktiota. Tämän fiktion sisällä otetaan rooleja, muutetaan hahmoiksi, jotka D&Dn tapauksessa seikkailevat fantastisessa maailmassa. Tällainen oman identiteetin hetkellinen taakse jättö on voimakas työkalu. Vaan entäpä sen vastuu? Jos voit olla mitä vain, miltä sinusta tuntuu olla joku tyystin vieras omasta identiteetistäsi? Kenties joku, joka fiktiivisessä maailmassa elämisestä huolimatta kantaa mukanaan kaikuja todellisesta yhteiskunnastamme? Minkälaisia merkityksiä tällä voi olla?

Tämän tutkimuksen tarkoitus on kurkistaa pelaajien omiin aivoituksiin, heidän mieltäsiinsä toisten etnisyyksien ja fiktiivisten, fantastisten rotujen pelaamisesta. Dungeons & Dragons on noussut pienistä piireistä mediahuomion keskipisteeseen. Yhteiskunnallisten ja sosiaalisten merkitysten tutkiminen roolipeleissä, saati sitten koko genren kantaisässä, on niiden suosion kasvaessa hetki hetkeltä yhä tärkeämpää.

Aluksi taustoitan omaa tutkimustani Dungeons & Dragonsin, sekä muiden roolipelien ympärillä tehdyllä aiemmalla tutkimuksella vieraiden etnisyyksien ja rotujen pelaamisesta. Samassa luvussa avaan identiteettiturismin käsitettä ja teen muutamia tärkeitä määritelmiä. Tämän jälkeen avaan tutkimussuunnitelmani, sen kysymykset, menetelmät ja aineiston. Sitten uppoudun analysoimaan tutkimusta varten suomalaisilta Dungeons & Dragons -pelaajilta kerättyä dataa liittyen heidän itsestään vieraan etnisyyden tai rodun pelaamisellensa antamiin merkityksiin. Lopulta keskustelen siitä, mitä näistä vastauksista ja niiden avaamisista merkityksistä voidaan nostaa esille, kun niitä tarkastellaan aiempaa tutkimusta ja teoriaa vasten. Samassa luvussa käyn myös läpi tutkimuksen "sokeita pisteitä" ja heikkoja kohtia.

2. TUTKIMUKSEN TAUSTOITUS

2.1. Aiempaa tutkimusta

José Sagal ja Sebastian Detering antavat kirjassa *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundation* (2018, s. 31) pöytäroolipelaamiselle seuraavanlaisia merkkejä:

- *Joukko pelaajia istuu naamatusten pöydässä ja pelaa toistensa kanssa.*
- *Pelaajat luovat, esittävät ja hallitsevat yksittäisten hahmojen toimintoja fiktiivisessä pelimaailmassa.*
- *Erotuomari määrittelee pelimaailman, hallitsee ja kommunikoi sen pelaajille ja esittää EPHjen (ei-pelaajahahmojen) toimintaa.*
- *Pelaajat ja erotuomari tekevät yhteistyötä, jotta luotaisiin yhteinen, mielekäs kokemus.*
- *Pelimaailma, sisältäen PHT (pelaajahahmot) ja EPHT sekä näiden toiminnan, koostuvat keskustelusta pelaajien ja erotuomarin välisestä keskustelusta, jota usein avustaa rekvisiitta, kuten hahmolomakkeet, miniatyyrit, sääntökirjat ja kartat.*
- *Pelimaailma ilmenee yleensä jossain fiktion muodossa, kuten fantasian, sci-fin, kauhun tai jokin näiden sekoituksen.*
- *PHjen toimintojen ainoa rajoitus on pelaajien mielikuvitus.*
- *Hahmojen kyvyt ja heidän toimintojensa lopputulemat määrittää yleensä kvantitatiivinen, todennäköisyyksiin sidottu sääntösystemi, josta yleensä löytyy ekstensiivinen osuus taistelutilanteiden ratkaisemiselle.*
- *Pelin kesto on määrittelemätön ja sitä voidaan pelata useamman session ajan.*
- *Pelinsisäiset tapahtumat saattavat ohjautua etukäteen suunnitellun juonen mukaisesti, erotuomarin ohjaamisen, tai pelaajien aloitteen kautta.*
- *Pelaajahahmot kehittyvät ajan myötä edistymistä varten suunniteltujen systemien kautta.*

Kaikki näistä merkeistä eivät sovellu kuvaamaan kaikkia roolipelejä, mutta D&Dtä ja sen pelaamista ne kuvaavat varsin mainiosti. Mainittakoon myös, että tässä paperissa yllä mainitusta “erotuomarista” käytetään siis spesifimpää nimitystä “pelinjohtaja”.

Pelaajan ja pelihahmon suhdetta on tutkittu viime vuosikymmenien ajan tasaisen paljon sekä pöytäroolipelien puolella että LARP (live action role-playing) -pelien puitteissa. Osassa näistä tutkimuksista on myös otettu huomioon toisen rodun/etnisyyden tai toisen sukupuolen pelaaminen.

Varsinkin rodun essentialisointi (usko asioiden sisäänrakennettuun olemukseen) on ollut tutkimuksen kohteena. Tällaisia tutkimuksia ovat toteuttaneet mm. Antero Garcia (2017) ja Aaron Trammel (2018). Molempien näiden tutkimusten löydökset viittaavat ongelmiin pelin sääntömateriaaleissa, jotka antavat pelaajille valmiita oletuksia pelin eri roduista ja siitä, minkälaisia pelimekaanisia tekijöitä näihin liitetään. Tämä ilmenee esimerkiksi numeerisina muuttujina, joita lisätään tai vähennetään hahmon kyvyistä (esim. voima, älykkyys) pelaajan rodusta riippuen. Eri roduilla on melkein tähän päivään asti, halki Dungeons & Dragonsin historian ollut omat vahvuutensa ja heikkoutensa, joita nämä numeeriset muuttujat kuvastavat. Esimerkiksi pelin 3.5 version *Player's Handbookin* (yhden pelin kolmesta perussääntökirjasta) mukaan (Tweet et al, 2003) kääpiöt ovat sitkeitä, mutta äksyjä ja syrjäänvetäytyviä, antaen jokaiselle rodun edustajalle +2 ruumiillista kestävyyttä, mutta -2 karismaattisuutta. Tällainen menettely toimii joka rodun jokaisen yksilön kohdalla. Heidät on muutettu staattisiksi numeroiksi (Trammell, 2018), eikä essentialisointi pääty pelkästään hahmon fyysisiin tai henkisiin, numeroiksi yksinkertaistettuihin kykyihin. Se jatkuu myös heidän taustansa puolelle, antaen hahmolle ns. valmiin paketin heidän taustansa katsoen, esimerkiksi minkälaisia aseita hahmo osaa käyttää hyvin jo seikkailujensa alussa (Heine & Prémont, 2021).

Hahmon rodusta kumpuaviin, staattisiin numeerisiin bonuksiin liittyviin pelimekaniikkoihin on tehty muutoksia vasta aivan viime vuosikymmenen aikana, pelin tuoreimmassa sääntölaitoksessa sekä sen lisämateriaaleissa. Numeeriset muuttujat eivät kuitenkaan ole kokonaan rotujen kuvauksista kadonneet ja rotu määrittelee edelleen paljon sitä, millaisen “paketin” peli tarjoaa pelaajalle hahmoaan luodessaan. Tämä sisältää aiemmin

mainittujen aseiden ja työkalun käsittelytaitojen lisäksi paljon ei-mekaanista, roolipelilistä tietoa, kuten esimerkiksi mahdollisia hahmon nimiä ja rodun yleisimpiä käyttäytymismalleja. Rotu on pelaajalle työkalupakki, joka tarjoaa resurssit hahmon ytimen muodostamiseen (Garcia, 2017) helposti ja käytännöllisesti, muokaten samalla yksittäisestä rodusta helposti ymmärrettävän kokonaisuuden. Tämä kokonaisuus on käytännöllistä pelaajan hahmoon solahtamisen puolesta, mutta yksinkertaistaa rodun ja kansan konseptit pelin maailmoissa.

D&D-rotuja tutkivat myös Samuel Heine ja Antoine Prémont (2021). Heidän tutkimuksensa keskittyi siihen, kuinka ihmisuus (ja ihmiset rotuna) erottuu muiden, fiktiivisten kansojen joukosta. Heidän tutkimuksensa esittää ihmisen rotuna, joihin kaikkia muita fantastisia rotuja verrataan: Eräänlaisena oletusarvona, joka ei kärsi tai kostu mistään aiemmin mainituista numeerisista muuttujista. Ihmisen voisi siis ilmaista olevan ainoa essentialisoimaton Dungeons & Dragonsin rotujen kirjosta. Tutkimuksessaan Heine ja Prémont kuitenkin huomauttavat, että siten kuten ihmiset esitellään useissa eri D&Dn sääntölaitoksissa, heidät kuvataan hyvinkin Eurooppakeskeisesti. Muista oikean maailman kulttuureista löytyvät piirteet, kuten esimerkiksi suullisen kansanperinteen vaaliminen, on siirtynyt osaksi muiden rotujen kuvauksia.

Samasta ilmiöstä mainitsee myös Melissa J. Monson (2012) *World of Warcraftia* (Blizzard) koskevassa tutkimuksessaan, jossa hän tarkastelee pelin fantastisten rotujen essentialisointia. Kyseessä on monen pelaajan tietokoneroolipeli, jossa pelaajat luovat itselleen digitaalisen hahmon seikkailemaan Azerothin fantasiamaailmassa. Peliä pelaa netin välityksellä lukuisia ihmisiä ympäri maailman. Monson esittää tutkimuksessaan, kuinka pelin ihmishahmojen kulttuuri ammentaa arkkitehtuuria myöten yksinomaan keski-Euroopan keskiaikaisesta tyylistä - eli muotista, josta suurin osa länsimaisesta fantasiafiktiosta ammentaa sisältönsä. Muut ei-Eurooppakeskeiset kansat ja kulttuurit löytävät representaationsa muiden, fiktiivisten rotujen luota. Esimerkiksi härkämäiset humanoidit, *taurenit*, ovat hyvin stereotyyppisiä Amerikan alkuperäisasukkaita tiipiineen, luonnonläheisine elämäntapoineen ja shamanistisine uskomuksineen.

Kuten yllä oleva esimerkki osoittaa, nämä kulttuuripiirteiden "liukumat" pois ihmiskansoilta toisten rotujen niskaan voivat myös olla hyvin stereotypisoivia ja rasistisia. Länsimaiset fantasiapelit ovat oletusarvoisesti täynnä erilaisia fiktiivisiä kansoja, jotka antavat tilaa tällaisten "liukumien" mahdollisuuksille. Kun ottaa huomioon, kuinka suuri merkitys Dungeons & Dragonsilla on ollut genreen ensijulkaisustaan lähtien, on helppo alkaa etsiä esimerkiksi World of Warcraftissa (joka sekin on paljon velkaa identiteetistään D&Dlle) esiintyvän essentialisoinnin ja ongelmallisen kuvaston juuria. Nämäkään juuret eivät kuitenkaan pysähdy Dungeons & Dragonsin kohdalle vaan jatkuvat siitä aiemmin tulleeseen ja siihen vaikuttaneeseen, amerikkalaiseen viihdekirjallisuuteen.

Myös pelin mekaniikkojen ulkopuolelle liittyviä ongelmakohtia on nostettu esille. Pelin taiteesta Garcia (2017) tekee huomion, että siinä ei ennen viimeisintä, viidennettä sääntölaitosta ole juuri näkynyt muita kuin valkoisia, sankarillisia hahmoja. Dimitra Nikolaidoun (2015) tutkimus puolestaan tuo esille, kuinka D&Dn juuret amerikkalaisessa pulp-kirjallisuudessa, sekä mainitun synnyinmaansa ajatusmaailmassa, ovat näkyvillä pelin materiaaleissa. Näitten yksityiskohtien takia hahmonluonti saattaa kulkeutua ohjattuna kohti jotain amerikkakeskeistä, riippumatta siitä, missä päin maailmaa peliä pelataan. Pelikokemuksen aikana hahmot saattavat kuitenkin muuttua pelaajiensa ja peliympäristön myötävaikutuksesta joksikin enemmän pelaajiensa näköiseksi. Kuten Garcia (2021) huomauttaakin, peliä pelaava ryhmä on iso tekijä kunkin yksittäisen pelin (tarkoittoa tässä sekä Dungeons & Dragonsia kokonaisuutena, että yhtä yhtenäistä pelaajien pelaamaa seikkailua) sisältöä neuvoteltaessa ja konstruoidessa.

Osa tutkimuksista käsittelee näitä aiheita tiiviisti, vaikka varsinainen pääpaino onkin jossain muualla. Esimerkiksi Garcian etnografisessa tutkimuksessa (2021) hän tarkastelee *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelin sääntöjärjestelmien vaikutusta siihen, miten pelaajat muodostavat hahmojensa rotu- ja sukupuoli-identiteetin. Tutkimuksen tulokset mm. avaavat pelin sääntökirjoihin sisällytettyjä rasistisia oletuksia, jotka toimivat pelaajan "työkalupakkina" hänen tulkitessaan hahmolleen valitsemansa rodun käyttäytymismalleja ja suhtautumista muihin rotuihin, sekä elementtejä, joilla näitä ongelmakohtia voidaan neuvotella pienemmiksi. Tutkimuksen tarkoitus on kuitenkin tuoda tulokset

koulumaailmaan ja näyttää, miten koulu instituutiona voisi oppia *D&Dn* sääntösystemien (jotka toimivat niin ikään instituutioina) ongelmista puhuttaessa rodusta, sukupuolesta ja vallankäytöstä.

Kaiken tämän varjossa näyttäisi siltä, että *Dungeons & Dragons* olisi hyvin ongelmallinen peli. Sen kantama, genrensä omaama painolasti, on yhä mukana sen esittämissä troopeissa tänäkin päivänä. Kuten tutkimus kuitenkin osoittaa, vähintään yhtä ongelmallista (ellei jopa ongelmallisempaa) ovat pelimateriaalin tekstiin upotettu essentialisointi ja yksinkertaistaminen mitä pelin ihmiskansoihin ja fiktiivisiin rotuihin tulee. Nämä tekstit ohjaavat pelaajaa, kun hän rakentaa hahmoaan ja muokkaa tämän olemusta ensikertaa. Rodun muutos kasaksi numeroita ja helposti nieltäviksi, koko rotua koskeviksi yleistyksiksi tekee rodun valinnasta mekaanisen valinnan pelisysteemin kannustaessa tähän valintaan: Se on vain yksi mekaniikkoihin vaikuttava valinta monien mekaanisten valintojen joukossa, joten miksi et tekisi valintaa? Ja jos rotu ei vaikuttaisi mekaniikkoihin millään tapaa, mitä järkeä sitä olisi ottaa huomioon (Trammel, 2018)? Valinta saattaa olla helposti toteutettava, mutta etnisyyden ja rodun käsitteiden monimutkaisuuden se vaikeuttaa olemattomiin.

Tuore tutkimus on siis löytänyt *Dungeons & Dragonsin* pelaamiseen liittyviä ongelmakohtia, joista suurin osa liittyy nimenomaisesti roolin pelaamiseen. Tutkimus kuitenkin osoittaa useassa kohtaa näiden ongelmakohtien alkupisteiksi pelikirjat ja niiden sisällön.

2.2. Identiteettiturismi

Pelaajien pelin aikana tapahtuvasta varsinaisesta "roolipelaamisen" toiminnasta puhuttaessa on tämän tutkimuksen puitteissa otettava huomioon Liza Nakamuran essee: *"Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet"* (1995). Tässä esseessä Nakamura käsittelee "identiteettiturismin" käsitettä, jossa yksilöt omaksuvat toisen sukupuolen tai kulttuurin roolin siten, että tarkoitus on tässä identiteetissä "vierailu". Nakamura huomauttaa, että toisen kulttuuriin astumisen tapauksessa kohteena on yleensä jonkinlainen helposti tunnistettava trooppi (esim. mediailmentymä japanilaisesta samuraista) joka kantaa mukanaan vain roolin fantastisia tai "jännittäviä"

puolia. Kyseiseen kulttuuriin kuuluvien henkilöiden elämän varjopuolia ei oteta huomioon. Tämä "turismi" on harjoittajalleen riskitöntä: Toisen kulttuurin rooli, johon astutaan, on riskitön ja sen pystyy nostamaan päälleen ja pois kuin vaatekappaleen.

Vieras kulttuuri täten omitaan, siitä nostetaan esiin haluamansa puolet ja epämieluisat tiputetaan pois. Luodaan stereotyyppi, esitettävä roolihahmo, joka levittää todellisuudesta riisuttua kuvaa esityksen kohteesta. Tämä uusia muokattuja merkityksiä sisältävä yksinkertaistus alkuperäisestä esityksen kohteesta vääristää ja herjaa alkuperäistä *koko-naista* merkitystä, samalla levittäen vajaata merkitystä kohteesta. Toisen taustaa ja olemusta käytetään siis oman viihteen ja halujen toteuttajana.

Esseessään Nakamura käsittelee ilmiötä kyberavaruuden kasvottomuuden ja anonyymiyden kautta, jossa henkilöiden ei tarvitse laittaa varsinaisia kehojaan likoon. Tämä sama periaate ei välttämättä toteudu pöytäroolipelien kohdalla. Kyseessä on kuitenkin aktiviteetti, joka kannustaa näytteleviin eleisiin, sekä kehon käyttämiseen osana pelikokemusta. Lisäksi pelkästään Dungeons & Dragons nimen mainitseminen tuonee monille tänäkin päivänä mieleen pelaajat istumassa yhdessä, kasvotusten pöydän ääressä kera papereineen, noppineen ja kirjoitusvälineineen. Tällä tahdon sanoa, että Dungeons & Dragonsin (saati muidenkaan roolipelien) pelaaminen ei useimmiten ole anonyymiä. Siltikin, palaten jälleen mainitsemiini fantasiatrooppeihin, ne elävät ja voivat hyvin pelin maailmoissa. Vaikka pelaajat joutuvatkin usein laittamaan kehonsa ja kasvonsa peliin, heidän matkansa toiseen rooliin on lähtökohtaisesti riskitön ja viihdemielessä toteutettu.

On kuitenkin huomioitava, että roolipelaamisen toiminta on itsessään *aina* eräänlaista identiteettiturismia, toisen nahkoihin hyppäämistä. Nakamuran kuvaaman ilmiön liittäminen pöytäroolipelaamisen kontekstiin ei mielestäni demonisoi roolipelaamisen olennaisinta toimintaa, *roolipelaamista*, vaan alleviivaa tällaisen aktiviteetin vastuuta.

2.3. Tärkeitä huomioita ja määritelmiä

On huomionarvoista (kuten yllä mainituista tutkimuksista käy ilmi), että varsinaista etnisyyksiin, rotuihin, sekä hahmon identiteetin muodostumiseen ja sen kanssa käytävää

neuvotteluun keskittyviä tutkimuksia pöytäroolipelien suhteen tuntuu syntyneen kunnolla vasta viimeisen kymmenen vuoden sisällä. Yhdeksi varsin suureksi syyksi tähän voidaan varmasti laskea "maailman vanhimmaksi roolipeliksi" tituleeratun Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin viidennen sääntölaitoksen julkaisu vuonna 2014 ja sen saama valtava suosio. Keskusteltavaa ja keskustelijoita on yksinkertaisesti enemmän kuin ennen.

Tätä tarjontaa aion myös itse käyttää hyväkseni. Oma tutkimukseni ottaa osaa tähän keskusteluun kääntäen katseen suoraan pelaajiin. Tarkoitus on antaa sananvalta heille ja tarkastella heidän omia näkemyksiään toisen etnisyyden pelaamisen suhteen tänä aikana, jolloin pöytäroolipelikulttuuri on siirtymässä (ja on jo vahvasti siirtynyt) kohti yhteiskunnallisesti tiedostavampaa paradigmaa.

Tutkimukseni keskeisiä käsitteitä ovat etnisyys, kulttuuri, rotu ja representaatio. Tarkasteltaessa näitä yllä olevia termejä on otettava huomioon niiden monimuotoisuus ja monimutkaisuus. Vaikka konseptit eivät määrittelytavasta riippuen ole erillisiä, tämä tutkimus erottaa hetkittäin kulttuurin käsitteen etnisyyden käsitteestä. "Etnisen ryhmän" konsepti määritellään Yhdenvertaisuus.fi sivuston antirasistisen sanaston mukaan ihmisryhmäksi, jonka jäseniä yhdistää esimerkiksi kulttuuriperintö, uskonto, kieli, alkuperä tai ulkonäkö (yhdenvertaisuus.fi). Tätä samaa määrittelyä käyttää "etnisyydestä", sekä "etnisestä ryhmästä" myös tämä tutkimus.

Tekstissä käytetään myös termiä "rotu". Tämä on suora käänös englannin kielen sanalle "race" ja se esiintyy tekstissä käsiteltäessä Dungeons & Dragons -pelistä löytyviä kansoja ja kulttuureita, sisältäen myös ihmiset omana rotunaan. Termillä on kuitenkin hyvin erilaiset, mm. tummaihoisten sortoon liittyvät konnotaatiot pelin syntymämaassa, Yhdysvalloissa. Näin ollen tässä tekstissä sitä käytetään pelkästään puhuttaessa Dungeons & Dragons -pelin sääntökirjojen materiaaleista, joissa niin ikään käytetään termiä "race", sekä paikoittain eroteltaessa pelin materiaaleissa esiintyviä, yllä mainittuja fiktiivisiä kansoja pelin materiaaleissa esiintyvistä ihmiskansoista, eikä sitä liitetä meidän maailmamme kansoihin. Kuten Melissa Monson (2012) huomauttaa, termin "rotu"

käyttö jonkin muun termin sijasta ammentaa rotupohjaisen yhteiskunnan ideasta ja samanaikaisesti vahvistaa tätä ideaa.

3. TUTKIMUSASETELMA

3.1. Tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen tarkoitus on etsiä vastauksia seuraavaan kysymykseen: Millaisia merkityksiä pöytäroolipeliharrastajat antavat toisen etnisyyden ja kulttuurin pelaamiselle? Tutkimuksessa tehtyjen löydösten pohjalta luodaan myös katsaus siihen, millaisia merkitysten eroja pelaajat tekevät vieraiden ihmiskulttuureiden, sekä fiktiivisten fantasiaarotujen pelaamisen välille.

3.2. Tutkimusmenetelmä

Tutkimusta varten toteutettiin internetin kautta levitetty kysely, joka lähetettiin pöytäroolipelien harrastajaryhmille ympäri Suomea (ks. Liite 1.). Kyselyä sai jakaa vapaasti näitten ryhmien ulkopuolelle. Kyselylomake koostui useammasta vapaaseen sanaan nojaavasta laajasta vastauskentästä, sekä muutamasta selventävästä kysymyksestä. Myös vastaajien ikää noin kymmenen vuoden tarkkuudella kysyttiin. Tällä haluttiin selventää mahdollisia annettujen merkityksien eroja eri ikäryhmien välillä. D&Dn pitkän historian aikana peliä ja sen eri sääntölaitoksia on ehtinyt pelata usea eri pelaajasukupolvi, jotka ovat saattaneet muodostaa hyvin erilaisia käsityksiä vieraan etnisyyden tai rodun pelaamisesta. Lomakkeen lopussa kysyttiin vastaajan halukkuutta antaa yhteystietonsa mahdollisen jatkotutkimuksen varalle.

Kyselyssä kerättyä materiaalia käsitellään tässä tutkimuksessa laadullisen sisällönanalyysin keinoin. Tämä menetelmä valittiin johtuen sen soveltuvuudesta suurten laadullisten tekstipohjaisten aineistojen sisällön erittelyyn, tarkkojen merkityksien muuttamiseen kohti yleisempää (Tuomi ja Sarajärvi, 2018). Kerätystä aineistosta koodataan ulos yhdistäviä tekijöitä, keskeisimpiä vastaajien sanomisista löydettyjä merkityksiä ja näkökulmia, jotka kokoan yhteen tarkastellen samalla vastaajajoukon ikävuosien mahdollisia jakautumisia ja näiden yhteyksiä annettuihin vastauksiin. Analysoimalla näitä spesifimpiä merkitysten joukkoja teen yhteenvetoja siitä, mikä vaikuttaisi olevan Suomen mitta-kaavalla asteittainen kokonaiskuva siitä, mitkä merkitykset nousevat yleisesti pintaan ja

miten ne heijastelevat (jos heijastelevat) viimeaikaisessa tutkimuksessa tehtyjä havain-
toja. Lopulta pohdin tutkimustulosten taustalta löytyvien ilmiöiden luontoa ja keskuste-
len mahdollisista suunnista jatkotutkimukselle.

3.3. Tutkimusaineisto

Kysely pidettiin avoimna välillä 17.3. - 27.3 ja se sisälsi useita avoimia kysymyksiä liittyen
vastaajien pelikokemuksiin toisten etnisyyksien ja fiktiivisten rotujen pelaamisesta, sekä
heidän tällaisten hahmojen pelaamiseen liittyvistä preferensseistään. Kyselyä levitettiin
Suomessa toimivien pöytäroolipeliharrastajien Facebook-ryhmien, sekä muutamien
harrastuksen piiriin kuuluvan yksityishenkilöiden kautta. Lomake oli vapaasti eteenpäin
jaettavissa. Se keräsi yhteensä 65 vastaajaa. Suurin osa vastaajista oli 31–40-vuotiaita,
mutta myös tämän välin molemmilta puolilta löytyi melko tasaisesti kyselyyn osaa otta-
neita. Etenkin 21–30-vuotiaat, sekä 41–51-vuotiaat olivat edustettuina. Otantaan mah-
tui mukaan myös muutama vastaaja 51–60-vuotias ja 15–20-vuotias.

Kysely rajoitettiin Suomen alueen harrastajiin, jotta tutkimuksen koko olisi helpommin
hallittavissa. Netin kautta kysely toteutettiin, koska sen toivottiin leviävän mahdollisim-
man laajalle linkinjakamisen helppouden ansiosta ja jotta sitä voitaisiin jakaa nimen-
omaisesti internetissä sijaitsevien harrastajaryhmien kautta. Nämä harrastajaryhmät ta-
voittavat Facebook-yhteytensä avulla laajemman määrän väkeä, kuin yksittäinen, tiet-
tyyn paikkaan tai organisaatioon sidottu ryhmä.

4. ANALYYSI

Tässä luvussa esittelen ja avaan laadullisen analyysin metodilla aineistosta löydettyjä merkityksiä. Olen nostanut omiksi alaluvuikseen neljä suurinta merkitysten luokkaa, jotka vastauksista nousivat esille. Niiden alla käsittelen jokaista näistä merkityksistä laajemmin, sekä pureudun yksityiskohtaisemmin jokaisen yläkategorian sisältämiin tarkempiin merkityksiin.

Nämä kategoriat ovat 1) eskapismi, 2) varovaisuus, 3) sääntökirjojen vaikutus, sekä 4) rajanveto fantasian ja todellisuuden välille. On huomionarvoista, että kuten ihmisten millekään antamissa merkityksissä yleensä, nämä kategoriat harvoin, jos koskaan, nousivat esille yksin tarkasteltaessa yhtä vastaajaa. Useassa tapauksessa esittämäni kategoriat limittyvät keskenään yhden vastaajan vastauksissa ja niiden rinnalle kohoaa lisämerkityksiä, jotka jäävät selkeästi näiden kategorioiden ulkopuolelle. Jotkut vastaukset ovat myös monimerkityksellisiä ja saattavat hyvinkin kuulua muutamaankin eri kategoriaan. Tällä kaikella tahdon sanoa, että inhimillistä monimerkityksellisyyttä esiintyy tämänkin tutkimuksen piirissä ja että kaikkia tässä toteutetun kyselyn avaamia merkityksiä ei kunnollisesti pysty tulkitsemaan ilman mahdollista myöhempää haastattelututkimusta. Mainitut kategoriat ovat kuitenkin yleispätevä katsaus aiheeseen.

Avattuani jokaista kategoriaa tarkemmin käyn läpi niiden ulkopuolelle jääneitä mielenkiintoisia huomioita, sekä kiinnitän huomiota fiktiivisen rodun pelaamiseen liittyviin vastauksiin ja niistä nostettuihin merkityksiin.

4.1. Eskapismi

Eskapismin, todellisuuspakoon, tavoittelu oli suurimpia yhdistäviä tekijöitä eri vastaajien välillä. Useassa vastauksessa eskapismi mainittiin terminä suoraan, osassa vastaukset kiertyivät käsitteen ympärille. Tämä ei toki ole yllätyksellistä. Pöytäroolipelien perimmäinen idea on tarjota juuri tätä: toiseen rooliin astumista. Lomakkeen lopussa kysyttiin vastaajilta suoraan seuraavat kysymykset: "Ovatko etnisuus/rotu ja tekijöitä, joita otat huomioon Dungeons & Dragons pelaajahahmojasi luodessasi? Miksi tai miksi ei?", sekä

“Koetko pelaavasi Dungeons & Dragonsissa mieluummin hahmoja, jotka ovat taustaltaan lähellä omaa etnisyyttäsi, vaiko hahmoja, jotka ovat taustaltaan kaukana omasta etnisyydestäsi? Miksi?”. Etenkin jälkimmäinen kysymys nosti esiin usean vastaajan kohdalla heille tärkeän tekijän, eskapismien. Tämä tuntemus/kokemus kuvailtiin usein haluna irtautua arkipäivästä ja päästä astumaan jonkun toisen saappaisiin. Halu antautua fantastiselle ympäristölle, mielikuvituksen vietäväksi kuului monissa vastauksissa.

Tämän toiveen takaa löytyi myös tarkempia perusteluja. Halua eskapismiin taustoitettiin ennen kaikkea toiveella olla joku muu kuin oma itsensä. Useasti tätä ajatusta ei avattu sen pidemmälle. Eskapismien mukainen tahto päästä irtautumaan arjesta ja omasta minuudesta nähtiin itseisarvona, jonka kantaa itse itsensä, tai ei ainakaan vaadi sen tarkempia perusteluja. Tästä huolimatta tarkempiakin perusteluja kuitenkin löytyi. Useat näistä esiintyivät muodossa, jossa vastaaja ei ollut suoraan maininnut eskapismia, vastauksen silti kytkeytyessä eskapismien ideaan. Kiintoisimpia olivat vastaukset, joissa arkipäivästä karkaaminen oli selvästi esillä, mutta jossa toinen, tähän liittyvä merkitys, oli saanut selvästi suuremman arvon kuin varsinainen eskapismi. Tämantapaiset vastaukset liittyivät tiiviimmin toisen etnisyyden tai rodun pelaamiselle annettuihin merkityksiin.

Uteliaisuus vieraisiin näkökulmiin ja mahdollisuus tarkastella maailmaa toisen silmien kautta oli vahva tekijä vastauksissa. Tällöin itsestä mahdollisimman vieras hahmo, oli kyseessä sitten etnisyys tai rotu, antoi parhaat lähtökohdat. Kuten eräs vastaaja huomauttikin, hänestä oli helpompaa pelata itsestään vierasta hahmoa, jota pelattaessa saattoi helpommin päästää irti omista totutuista konventioista ja ajatusmaailmasta. Tässä tapauksessa vieraus helpotti rooliin astumista. Useat myös huomauttivat Dungeons & Dragonsin fantastisen ympäristön antavan heille mahdollisuuden helppoon rajanvetoon heidän oman todellisuutensa ja fiktiivisen maailman välillä (tästä lisää alaluvussa 4.4.).

Uteliaisuuden ohella, yleensä sen rinnalla, nousi esiin muitakin merkityksiä. Näistä toive eräänlaiseen empatiaan ja empaattiseen oppimiseen, maailman ja henkilöiden parempaan ymmärtämiseen on tutkimuskysymyksen kannalta merkityksellisin. Tämä päti sekä

vieraisiin etnisyyksiin, että vieraisiin fiktiivisiin rotuihin. Vieraan pelaamisen koettiin hyväksi työkaluksi kokeilla vieraasta näkökulmasta päätöksentekoa, jonka koettiin ennen kaikkea vaikuttavan omaan maailmankatsomukseen. Sitä miten tämä avartuminen konkreettisesti vaikutti kunkin vastaajan kohdalla ei yleensä avattu ja jäikin tämän kyselyn ulkopuolelle. On kuitenkin huomionarvoista, että muutaman vastaajan kohdalla mainittiin erikseen kiinnostus toiseen kulttuuriin. Tällöin pelattavat hahmot eivät toimineet pelkästään geneerisenä vaihteluna tosiminälle, vaan ne tarjosivat spesifin ikkunan tarkastella toista kulttuuria. Eräs vastaaja ilmaisi pelaavansa mieluiten etnisesti ja moraalisesti itsestä kaukana olevaa hahmoa. Roolipelaaminen on hänen mielestään *”toisten saappaisiin astumista”*, joka *”kasvattaa näkökenttää ihmisten välillä”*. Tämä empatian kasvu toiseen rooliin astumisen seurauksena, pelaajaa muokkaavana pelikokemuksena (Tanenbaum ja Tanenbaum, 2016) on helppoa nähdä tavoitteellisen todellisuuspaon positiivisimpana puolena.

Tässä yhteydessä on myös hyvä mainita ilmiö, joka ei missään vastauksessa sisältänyt paljon suuria taustoituksia, mutta toi ilmi omanlaisensa merkityksen. Muutamat vastaajat ilmaisivat halunsa pelata hyvin tiettyntyyppistä hahmoa. Yleensä tämä preferointi oli kohdistettu johonkin tiettyyn fiktiiviseen rotuun. Yksi vastaaja esimerkiksi kommentoi valitsevansa yleensä haltiahahmon pelattavakseen, viitaten näiden ulkonäköön mahdollisena syynä valintaan. Hän ei ollut omien sanojensa mukaisesti koskaan pelannut ihmis-hahmoa. Toinen vastaaja ilmaisi varsin vähäsanaisesti pitävänsä tonttuja (viitaten todennäköisesti gnome-rotuun) paljon parempina pelattavina kuin tylsiä ihmisiä. Tämäkin voidaan nähdä yhden (tai todennäköisesti useamman) rajatun rodun pelaamisen mielekkyytenä.

Ylipäätään kysyttäessä olivatko vastaajat pelanneet eri etnisyyksiä tai fiktiivisiä rotuja, lähes kaikki vastasivat pelanneensa fiktiivisen rodun edustajaa jossain kohtaa peliharrastustaan. Omasta mielestään eri etnisyyttä olevaa hahmoa ilmaisi pelanneensa vain noin kaksi kolmasosaa. Todellisuuspako vaatii heidän tapauksissaan hahmon mahdollisimman kaukana heistä itsestään. Tähän fiktiivisen rodun, joka ei ainakaan näennäisesti

ole liitoksissa tosimaailmaan, vaan elää rakennettuna fiktiiviseen ympäristöön, ajatellaan antavan tähän parhaimmat mahdolliset työkalut.

Lyhyesti on myös mainittava myös vieraan pelaamisen todellisuuspakoaspektin toinen puoli. Muutama vastaaja ilmaisi pelaavansa mieluummin mahdollisimman läheltä itseään. Osassa tapauksia tämä johtui varovaisuudesta vieraan pelaamista kohtaan, jota käsitellään seuraavassa alaluvussa. Muutama vastaaja ilmaisi tämän vain olevan itselleen luontaisempi tapa eläytyä hahmoonsa, joskin fantasiamaailman rooli oli vahvasti mukana tässäkin tapauksessa. Eräs vastaaja kertoi, kuinka on kiinnostavaa reagoida *itseään* täysin toiseen *maailmaan* ja sen ilmiöihin.

Kuten mainitsin tämän alaluvun alussa, eskapismien nousu suureksi yhdistäväksi merkitysten tekijäksi ei ole yllätyksellistä, etenkin kun on kyse klassiseen fantasiaan nojautavasta mielikuvituspelistä kuten *Dungeons & Dragons*. Kysymys mieltymyksistä liittyen itseään lähellä tai kaukana olevien etnisyyksien/rotujen pelaamiseen herätti hämmästelystä usean vastaajan kohdalla. Monet ilmaisivat tällaisen olevan outo, jopa turhakin kysymys vastauksen ollessa itsestään selvä. Roolipelaamisen tarkoitus on *roolipelaaminen*. Usealle tämä oli jo itsessään syy lähteä mahdollisimman kauas omalta alueeltaan. On kuitenkin mielenkiintoista, miten välittäminen eri etnisyyksien ja rotujen pelaamisesta ja niihin huomion kiinnittämisestä kiertyi eskapismien ympärille. Toisille pelihahmon taustoilla ei ollut väliä nimenomaisesti tästä syystä: pelin tarkoitus on pelata jotain muuta, joten koko kysymys siitä pelaako mieluummin omasta minästään kaukana vai lähellä olevaa hahmoa on merkityksetön. Toiset puolestaan ilmaisivat etnisyyden ja rotujen valinnan/pelaamisen olevan itselleen tärkeää samasta syystä.

Eskapismien voisikin siis sanoa olevan näiden alaluokkien joukossakin aivan oma, erillinen luokkansa, jonka ympärille muut alaluokat ja merkitykset kiertyvät. Se on kuitenkin tärkeää nostaa esille. Kuten yllä mainitsin, vastauksista ilmeni sen merkitys toisten etnisyyksien ja rotujen pelaamiselle, piti pelaaja hahmonsa taustan valitsemisen aktia itseään merkityksellisenä tai ei.

4.2. Varovaisuus

Todellisuuspaon ja sen syvempien merkityksien tärkeys oli monelle vastaajalle elintärkeä osa roolipelaamisen aktia ja tarkoitusta. Suurimmalle osalle merkitys ei kuitenkaan ollut niin yksioikoinen. Pelaajien kokeillessa päälleen eri hahmojen rooleja, toisia merkityksiä nousi esille. Näistä vahvimpia oli yleinen varovaisuus. Varovaisuudella tarkoitetaan tässä yhteydessä kyselyn vastauksissa esiintynyttä vieraan pelaamiseen liittyvää pohdiskelua ja yleistä varovaisuutta itsestä kaukana olevan hahmon roolin pelaamisessa.

Tämänkin alaluokan sisällä esiintyi vaihtelua. Useassa tapauksessa vastaaja koki, että vaikka toisenlaisten hahmojen pelaaminen kiinnosti heitä ja sisälsi syvästi henkilökohtaisia merkityksiä, etnisyydestä puhuttaessa he olivat enemmän varuillaan. Moni mielsi toisen etnisyyden pelaamisen vaikeaksi. Tämä vaikeus juonsi lähes kaikissa tapauksissa fiktiivisten fantasiamaailmojen ja tosielämän linkeihin, ensimmäisen saadessa jälkimmäiseltä inspiraatiota. Näissä tapauksissa pelaaja näki yhtäläisyyksiä peleistä löytyvien kulttuurien, sekä tosimailman kulttuurien välillä. Näin ollen useampi vastaaja ilmaisi suoraan haluttomuutensa pelata liian kaukana omasta etnisyydestään olevaa hahmoa, kertoen haluttomuudestaan olla loukkaava niitä etnisyyksiä kohtaan, joista hahmot olivat ottaneet inspiraatiota.

Antaen tästä hyvän esimerkin, eräs vastaaja kertoi ottavansa inspiraatiota tosimailman kulttuureista suunnitellessaan peleihinsä fiktiivisiä kulttuureita ja hahmoja, mutta koettavansa tietoisesti välttää liian tarkkoja yhtäläisyyksiä. Hänen mukaansa *“...todellisen maailman kulttuurit ovat paljon monimutkaisempia, kuin mitä pelatessa pystyy lähteelle uskollisesti esittämään”*. Samanlaista tiedostavaa uteliaisuutta osoittivat muutkin vastaajat. Eräs kertoi halustaan olla astumatta *“kenenkään varpaille”*. Hän oli visuaalinen taitelija, joten monipuolisten, eriäväistaustaisten hahmojen pelaaminen ja luominen tuli hänelle luonnostaan. Tästä huolimatta hän kuitenkin halusi olla kunnioittava lähestyessään hahmokonsepttejaan. Samaan tapaan eräs toinen kertoi oman innostuksen ja halun olevan tärkeä tekijä hahmon taustaa luodessa, eikä nähnyt etnisyyttä tai rotua mitenkään yksinään ratkaisevana tekijänä tässä prosessissa. Esimerkiksi pelitekniset seikat,

kuten numeeriset ominaisuusbonukset olivat niin ikään tärkeitä tekijöitä (ks. alaluku 4.3.). Hänkin kuitenkin huomautti, että kaikista tärkeintä olisi olla kunnioittava ottaessaan tosimaailmasta inspiraatiota hahmoihin.

Tarkasteltaessa vastauksia lähempää voidaan siis sanoa, että kenties suoraa vieraan pelaamisen karttelua yleisempi toimintapa oli uteliaisuuden ja varovaisuuden kiertyminen yhteen. Pelaajat heittäytyvät rooleihinsa, mutta koettavat tehdä sen tiedostaen heidän hahmojensa sisältämät merkitykset. Tämän tiedostamisen ei anneta viedä pois pelien ääreltä, vaan sen annetaan ohjata kohti tietoisempaa suhtautumista harrastukseen ja sen sisältämiin mahdollisiin ongelmakohtiin. Tällaisen välittämisen ja välinpitämättömyyden häilyvän rajan alueella liikkui eräs vastaaja, joka vastauksissaan kertoi, ettei piitannut millaista etnisyyttä kulloinkin pelasi. Tärkeimpiä olivat mahdollisimman erilaiset hahmot. Tätä ennen hän kuitenkin myös kertoi käyttävänsä aikaa tulevan hahmon etnisyyden tutkimiseen, jottei loisi hahmosta loukkaavaa. Samanlaisen merkityksen hahmon etnisen taustan inspiraatioiden tutkimiselle antoi toinenkin vastaaja, joka kertoi eri etnisyyksien pelaamisen olevan samalla hänelle mahdollisuuksia tutustua uusiin tosimaailman kulttuureihin.

Vastauksissa näkyi selkeästi myös ero vieraitten etnisyyksien ja fiktiivisten rotujen pelaamisen välillä. Etnisyyksiä ja niiden merkityksiä pohdittiin paljon tarkemmin, kun taas fiktiivisten rotujen pelaamiseen harvemmin liitettiin minkäänlaista varovaisuutta. Useat vastaajat tiedostivat fiktiivisiin fantasiarotuihin liittyvät stereotyyppit ja koettivat tietoisesti pelata niitä vastaan. Näitä stereotyyppioita lukuun ottamatta Monsonin (2012) tutkimuksessaan esittämiä etnisten ja kulttuuristen merkitysten liukumia ihmishahmoilta fiktiivisille roduille ei pohdiskeltu yhdenkään vastaajan kohdalla. Tämä on mielenkiintoista, kun ottaa huomioon lähes kaikkien vastaajien ilmaisseen pelanneensa jossain vaiheessa fiktiivistä rotua edustavaa hahmoa.

Yhteenvetona voi nähdä varovaisuuden merkityksen nousevan esille lähes yksinomaan niiden pelaajien keskuudessa, jotka näkivät pelissä esiintyvien etnisyyksien (valmiissa materiaaleissa esiintyvien, tai pelaajien itse luomien) ja tosimaailman etnisyyksien välillä

olevan yhteyden. Tätä yhteyttä ja sen molempiin suuntiin kannettuja merkityksiä haluttiin käsitellä varoen, loukkaamatta.

4.3. Sääntökirjojen vaikutus

“Sääntökirjojen vaikutus” käsitetään tässä yhteydessä tapauksiksi, joissa kyselyyn vastanneet nostivat esille merkityksellisinä tekijöinä rotua tai etnisyyttä valitessa pelimekaaniset syyt ja/tai sääntökirjojen selostukset kunkin rodun taustoista. Ensin mainituissa tapauksissa oli useimmiten kyseessä fiktiivinen rotu, eikä ihmishahmojen etnisyydellä sinänsä katsottu olevan mitään pelimekaanista merkitystä. Ihmiset laskettiin omaksi yhtenäiseksi rodukseen. Jälkimmäisen merkitykset puolestaan ulottuivat spesifimmin myös peleissä esiintyvien ihmiskansojen keskuuteen. Tämä on pelimekaniikan kannalta luonteva ajatuspolku, sillä näin asian ilmaisevat myös Dungeons & Dragonsin sääntökirjat.

Puhuttaessa roduista yleensä (tämä luki mukaan myös ihmiset) moni koki rodun olevan lähtökohtaisesti mekaaninen valinta. Tällä ajatuksella oli kuitenkin useampia puolia. Toisille tämä merkitsi rodun olevan ennen kaikkea pelimekaaninen kasa bonuksia, joiden valinta liittyi eri hahmonluonnin kokonaistoteutukseen. Usea vastaaja ilmaisi rodun antamien bonusten ja ominaisuuksien olevan rakennuspalikoita hahmonluonnin suhteen, joita saattoi yhdistellä muiden hahmonluonnin osa-alueiden kanssa. Heille rotu toimi osana hahmonluontikokonaisuutta, rakennuspalikkana. Sen yhdistely muihin hahmonluonnin osa-alueisiin, kuten esimerkiksi hahmoluokan valintaan koettaessa luoda tietynlaista hahmoa koettiin mielekkääksi. Eräs vastaaja koki tämän hahmonluonnin aspektin olleen hänelle tärkeämpi nuorempana. Ajan myötä numeeriset tekijät rotujen ja etnisyyksien yhteydessä olivat menettäneet merkitystään.

Toinen vastaaja puolestaan kertoi luovansa hahmonsa yleensä ominaisuudet edellä. Perusominaisuudet heitettiin nopilla, jonka jälkeen sopiva rotu valittiin niiden ympärille. Tässä tapauksessa pelimekaniikat asetettiin hyvin kirjaimellisesti merkitykselliseksi tekijäksi suhteessa hahmon taustaan.

Numeeriset rotuihin liitetyt tekijät eivät olleet ainoat merkitykset, jotka nousivat esille suoraan kirjoista. Kysyttäessä miten pelattujen fiktiivisiä rotuja edustaneiden hahmojen rotu näkyi pelissä, nousivat rotuihin liitetyt pelimekaaniset kyvyt, sekä kirjoista kumpuavat kuvaukset lähes aina esille. Tällaisia kykyjä olivat mm. pimeänäkö sekä haltioiden unenkaltainen ”transsi”. Molemmat ovat hyviä esimerkkejä kyvyistä, jotka eivät liity numeroihin. Silti niillä on pelimekaanista vaikutusta pelatun fiktion sisällä.

Vähemmän pelimekaniikkaan ja enemmän estetiikkaan nojaavat kuvaukset rotujen ulkonäöstä ja luonteesta oli otettu mukaan monien peleihin. Pelien maailmoissa ja narratiivissa nämä kuvaukset ohjasivat sitä, miten hahmo käyttäytyi tai miten häneen suhtauduttiin. Hahmon ulkomuotoa saatettiin ihmetellä, mikäli tämä oli harvinainen näky pelimaailmassa tai häneen suhtauduttiin jo lähtökohtaisesti tietyllä tavalla. Eräs vastaaja kertoi keijuhahmostaan vanhemman D&Dn sääntölaitoksen ajalta, jonka olemukseen hän kertoi tuon sääntölaitoksen rotukuvauksen suoraan vaikuttaneen. Vielä selkeämman yhteyden sääntökirjojen merkitykseen veti vastaaja, joka kertoi hänelle olevan hankalaa pelata hahmoa sääntökirjojen kuvauksien ulkopuolelta tai näitä kuvauksia vastaan. Tällaisesta tietoisesta ”vastakarvaan” pelaamisesta mainitsi pari vastaajaa. He kertoivat ottavansa sääntökirjojen kuvaukset ja antaen niiden johdattaa heidän pelaamistaan näitä rotuja koskevia yleistyksiä ja stereotyyppioita vastaan.

Monet siis näkevät hahmon taustan, etnisyyden ja rodun, eräänlaisena ”*työkalupakina*” (Garcia, 2021) hahmoa luotaessa ja tätä pelin aikana elävöitettäessä. On kuitenkin tärkeää huomioida, ettei hahmon rodun huomioonotto pelimekaanisesta näkökulmasta tarkoittanut esteettisen näkökulman poissulkemista. Useassa tapauksessa nämä kaksi merkitystä kulkivat käsi kädessä. Väitän, että tämä on myös varsin loogista. Pelisysteeminä Dungeons & Dragons on aina nojannut mekaaniseen monipuolisuuteen, etenkin taistelusäännöissään. Varsinaisten peliteknisten mekaniikkojen ulkopuolella se kuitenkin kehottaa pelaajiaan eläytymiseen ja varsinaiseen roolipelaamiseen. Näiden molempien näkökulmien löytyminen samojen vastausten sisältä kertoo jo itsessään pelin sääntömateriaalien merkityksestä kyselyyn vastanneille pelaajille.

Kaiken kaikkiaan moni vastaaja koki sääntökirjojen ja niiden jo valmiiksi kirjoitetun materiaalin valintojensa taustalla. Rotuun pelimekaniikkana tunnuttiin lähtökohtaisesti suhtautuvan neutraalisti, eikä tätä juuri kyseenalaistettu. Eräs vastaus saattaa kuitenkin avata lisämerkityksiä tämän suhtautumisen taustalla: *“Rotu on oikeastaan pakollinen valinta, vaikka päätyisikin ihmiseen”*. Vastauksessa kaikuu Trammelin (2018) näkemys siitä, kuinka rotu on D&D:ssä vain yksi hahmonluontiin liittyvä vaihtoehto lisää. Sitä ei ole järkeä olla valitsematta.

4.4. Rajanveto fantasian ja todellisuuden välille

Viimeinen vastauksista noussut laajempi yhdistävä tekijä oli pelatun fiktion fantasiamaailmojen ja todellisen maailman merkitysten erottelu. Tämä sai monenlaisia eri muotoja ja nousi esille nimenomaisesti fiktiivisistä ja todellisista etnisyyksistä puhuttaessa.

Useat vastaajat ilmaisivat fantasiamaailmojen olevan selkeästi erillään tosimaailmasta. Näin ollen siellä esiintyvät etnisyydetkään eivät vastaa meidän maailmamme etnisyyksiä. Näiden vastaajien kohdalla rajanveto vaikutti hyvin ehdottomalta. Etnisyydet fiktiivisessä maailmassa eivät olleet kytköksessä tosimaailmaan. Kuten eräs vastaaja tätä kuvasi, hän kertoi pelanneensa samurai henkistä hahmoa, joka oli lähtöisin feodaali ajan Japanin kaltaisesta kulttuurista. Hän tähdensi, ettei kyseessä ollut oikea tuon ajan Japani, vaan sen *“fantasiaversio”*. Vaikka tässä esimerkissä inspiraation lähde nähtiinkin selkeästi, muutti fantasiaympäristöön sijoittaminen merkitystä olennaisesti.

Kysyttäessä kuinka taustaltaan läheltä tai kaukaa itseään olevaa hahmoa vastaaja mieluummin pelasi, muutama koki kysymyksen hankalaksi. Tämä johtui selkeän *“suomalaisuuden”* puuttumisesta fantasiamaailmoista, mikä johti ajatukseen *“itsensä”* pelaamisen mahdottomuudesta. Samaa mahdottomuutta pohtivat myös ne, jotka näkivät fantasiassa esiintyvien etnisyyksien olevan irrallaan tosimaailman etnisyyksistä.

Peliin valmiiksi kirjoitetun materiaalin merkitys nousi omalla tavallaan esille myös tässä kategoriassa. Useampi vastaaja huomautti, jälleen Dungeons & Dragonsin fantasiateemaan nojaten, että etnisyyksillä ei niinkään ole merkitystä tämän sääntösystemin alla pelatuissa peleissä. Osaksi tämän johtui jo yllä mainitusta fiktion aiheuttamasta pelissä

esiintyvien etnisyyksien erotuksesta tosimaailman inspiraatioistaan, mutta osassa vastauksia saattoi havaita mielipiteen fantasiagenren soveltumattomuudesta etnisyyksien huomioonottoon. Tämän näkemyksen taustoja oli hankala kaivaa esille vastausten taustalta, mutta muutama vastaus antoi osviittaa.

Useampi eri vastaaja pohti, että he olisivat tosimaailmaan sijoittuvassa pelissä paljon varovaisempia pelaamiensa vieraiden etnisyyksien suhteen. Eräs vastaaja antoi esimerkiksi tällaisesta pelistä H.P. Lovecraftin töihin perustuvan kauhuroolipeli *Call of Cthulhun* (Chaosium). On huomionarvoista, että kyseisessä pelissä on paljon fantastisia, fiktiivisiä elementtejä, eikä se ole suoraan rinnastettavissa ”meidän maailmamme”. Vaikka ei siis voida aivan suoraan sanoa, että koko fantasian genre koettaisiin huonoksi alustaksi tuoda vieraita etnisyyksiä esille, mielipiteet tuntuivat puoltavan enemmän tätä yleistystä, kuin pelkän D&Dn leimaamista. Kuitenkin pelkästään pelin tosimaailmaan sijoittuminen oli riittävä tekijä tuomaan vieraan etnisyyden ja siihen liittyvän pohdinnan lähemmäs itseä, tekemään siitä merkityksellisempää.

Samoin on hankala arvuutella, kuinka paljon merkitystä varsinaisilla pelikirjoilla ja niiden konkreettisella sisällöllä on vaikutusta tässä luvussa keskusteltuihin pelaajien tekemiin rajanvetoihin. Yksikään vastaaja ei nostanut kirjoja erikseen esille, mutta moni näki niemenomaan D&Dn huonoksi alustaksi ottaa etnisyyksiä esille, tehdä niitä merkityksellisiksi. Tämä saattaa kieliä jonkinlaisesta olemassa olevasta yhteydestä valmiin materiaalin ja pelaajien kokemuksen etnisyyden merkityksettömyydestä välillä.

Fantasia käsitettiin siis monen vastaajan kohdalla kaukaiseksi, inspiraatioistaan irralliseksi. Kuten eräs vastaaja kertoessaan näkemyksestään läheltä ja kaukaa itseä olevien hahmojen pelaamisesta: *”Uudemmat pelaajat varmasti kokevat helpommaksi pelata enemmän omina itseinään, joten silloin helposti hahmonrodusta riippumatta tulee esiin heidän pelaajiensa etnisyys. Mutta kyllä uudetkin ymmärtää hahmon ja oikean maailman erot.”* Kommentti on hyvä esimerkki vastauksissa näkyneestä käsityksestä siitä, kuinka fantasiamaailmassa sijaitsevat konseptit ovat irrallaan tosimaailmasta ja kuinka tämä on itsestään selvää. Tässä tapauksessa se on sitä myös jo aivan aloitteleville pelaajille.

Yllä avatuille merkityksille löytyi toki myös vaihtoehtoisia näkökulmia. On muun muassa tärkeää huomauttaa, että rajanvetoja todellisten ja fiktiivisten etnisyyksien välillä tekeviä löytyi myös niiden parista, jotka ilmaisivat antavansa toisen etnisyyden pelaamiselle varovaisuuden merkityksiä. Eräs vastaaja lähestyi aihetta todeten, että fantasiasta löytyvät, tosimaailmasta inspiraatiota ottavat etnisyydet jäävät varsin usein eksotiikkaan nojaaviksi pastisseiksi. Näiden kirjottajat eivät yritäkään todella ymmärtää kulttuuria, joka heidän tuotoksiaan inspiroi.

4.5. Muita merkityksiä

Näiden neljän suuremman kategorian lisäksi vastauksissa esiintyi myös useampia muita merkityksiä. Niiden kaikkien seulominen ei mahtuisi tämän tutkimuksen raameihin, eikä niille kaikille liene järkeä antaa vain ohikiitävää huomiota silkan täydellisyydentavoittelun vuoksi. Muutama niistä avasi kuitenkin mielenkiintoisia näkökulmia, jotka täydentävät yllä olevia kategorioita, sekä ovat itsessään merkityksellisiä. Olen nostanut tähän alukuun niistä huomionarvoisimmat.

Kuten aiemmin tässä luvussa avattiin, etnisyys, rotu ja hahmon tausta nähtiin monessa tapauksessa työkaluna. Useampi vastaaja avasi tätä näkemystä enemmän, nähden tämän työkalun nimenomaisesti tarinankerronnan tukena. Tämän ajatuksen reunoilta nousi useampia sekalaisia merkityksiä, joiden yhteiset tekijät olivat kuitenkin hatarat. Pelimaailmalla itsellään nähtiin olevan suuri merkitys etnisyyden käsittelyyn pelissä. Eräs pelaaja muun muassa koki hallitun rasismien olevan osa hyvää fantasiaa. Tässäkin mainittu hallinta on peliporukan käsissä. Yleisestikin pelinjohtajan, sekä koko peliporukan yhteinen konsensus käsitellyistä teemoista koettiin tärkeäksi ja se näkyi monen vastauksen taustalla puhuttaessa etnisyyksien ja rotujen valinnasta kuhunkin tarinaan. Sillä, millaisia teemoja pelissä päätettiin käsitellä, oli iso merkitys. Tämän moni ilmaisi avoimesti. Nämä seikat kielivät kokeilunhalusta eskapismien ohella, toiveesta kerryttää ymmärtämystään peliin valituista teemoista hahmojensa kautta.

Muutama vastaaja kyseenalaisti kyselyn kysymyksenasettelun tai kysymysten merkittävyyden. Yksi näistä päätyi olemaan erikoisen kiintoisa. Eräs vastaaja päätyi olemaan

avoimen vihamielinen niin tutkimusaihetta kuin tutkijaakin kohtaan. Merkittäväksi tämän vastaajan reaktion tekee kaksi seikkaa: Ensiksikin, hänen ärtymyksensä vaikutti kumpuavan poliittisen aiheen tuomisesta lähelle hänen harrastustaan. Omien sanojensa mukaisesti: *“...tämä ei ole identiteettipoliittinen väline, millaiseksi sen yrität tunkeda”*. Toiseksi: hän teki kiintoisasti selkeän yhteyden fiktiivisen pelimaailman ja todellisen maailman välille kysyttäessä, miten hänen ihmishahmonsa kulttuuri tuli esille: *“Ihmiset ovat eriävistä paikoista, eri valtakunnista. Valtakunnissa ja kulttuureissa on tapoja ja eroja. Näin on todellisessakin maailmassa...”*. Nämä seikat osoittavat, kuinka vahvasti tällainen aihe voidaan harrastajapiirissä kokea, mutta toisaalta antaa tietä kiinnostaville jatkokysymyksille. Vastauksissa näkyy halu epäpolitisointiin, mutta kuitenkin selkeä siten luonti toden ja fiktion välille. Toinen vaikuttaa toiseen. Minkään poliittiseksi koetun lähentyminen omaa eskapismia lähdeksi kohti pelaajakulttuureissa, etenkin videopelien puolella, koetaan useasti uhkaavana tekijänä. Tämä ilmiö elää myös roolipeliyhteisöissä.

Kyselyssä selvitetty vastaajien ikäjakauma tuotti myös mielenkiintoisen huomion. Vanhimmat (51–60 v.) ja nuorimmat (15–20 v.) kyselyyn vastanneista näkivät etnisyyden Dungeons & Dragonsin kaltaisessa fantasiapelissä hyvin eri tavoilla. Yhtäläisyyksiäkin kuitenkin löytyi, vaikka syyt samojen merkityksien esiinnousulle olivat erilaiset. Nuori vastaaja kertoi etnisyyksien/ihonvärien monimuotoisuuden olevan hänelle tärkeää fantasiapeleissä. Fantasiapelien mainitseminen erikseen kieli käsityksestä yhteydestä toden ja fiktiivisen välillä. Pelipreferenssejään avatessaan vastaaja kuitenkin kertoi etnisyyden olevan hahmon seikka, jolla ei ole väliä hahmon pelaamisen mielekkyyteen. Tällaisen mielekkyyden loivat enemmän hänen itsensä kanssa taustaltaan ja persoonallisuudeltaan resonoivat hahmot. Vanhimpien vastaajien keskuudessa nostettiin esille vieraan pelaamisen mielekkyyttä eskapismia puolesta, hyvin samaan tyyliin kuin merkityksen omassa alaluvussa on jo keskusteltu. Eräs tästä ikäryhmästä kuitenkin kielsi hyvin jyrkästi tosimaailman ja fiktion vaikutuksen toisiinsa, eikä uskonut ihmisten pelaavan itseään peleissä. Pohtien tämän ajatuksen yleistymistä “rahvaan” parissa hän tuumi syyksi nykyroolipelien valtavirtakulttuuriin astumista sekä tästä johtunutta sääntöjen yksinkertaistamista. Samalle vastaajalle etnisuus ja rotu olivat kuitenkin tärkeitä, sillä niillä

pystyi tuomaan tarinaan synkkiä aiheita, kuten kurjuutta ja sortoa, *joissa "...sankarit syntyvät..."*.

Kaikkiaan erot nuorimpien ja vanhimpien vastaajien näkemysten välillä eivät esiintyneet datassa niin kärjistyneinä, kuin olisi voinut kuvitella. Kummankaan puolella etnisyyss tai rotu ei noussut (muutamassa tapauksessa pelimekaanikkoja lukuun ottamatta) vahvaksi tekijäksi oman pelaamisen kannustimena. Nuorimpien puolella etnisyyksien monimuotoisuus kuitenkin nostettiin suoraan esille ja oltiin selvästi tälle diskurssille herkempiä.

4.6. Erot vieraan etnisyyden ja fiktiivisen rodun välillä

Olen jo aikaisemmissa alaluvuissa käynyt läpi merkityseroja, joita vastaajat antoivat vieraiden etnisyyksien ja vieraiden fiktiivisten, Dungeons & Dragonsin fantasiaympäristössä esiintyvien rotujen pelaamisen välille. Summatakseni löydöksiä, voidaan todeta fiktiivisten rotujen pelaamiseen suhtauduttavan huomattavasti vähemmän varovaisesti. Eskapismien haussa ne ovat pelaajalle yleisesti vielä kauempana itsestä kuin ihmishahmo voisi koskaan olla. Ne ovat myös huomattavasti vähemmän tavallisen "tylsää", kuten useampi vastaaja ilmaisi. Niiden kannalta, jotka suhtautuvat vieraan etnisyyden pelaamiseen varovaisuudella, vieraat rodut olivat kauempana todellisuudesta ja kantoivat vähemmän tosimaailmasta peräisin olevien merkityksien taakkaa. Moni ilmaisi silti pitävänsä silmällä näiden hahmojen stereotyyppioita ja koettavansa välttää niitä omien pelaajahahmojensa kohdalla. Kuten yllä on kerrottu, tämäkin merkitys esiintyi eri vastaajien kohdalla eri tavoin.

Kuten yllä myös mainittiin, suurin osa kyselyyn vastaajista oli pelannut fiktiivisen rodun edustajaa Dungeons & Dragonsissa. Vierasta etnisyyttä oli pelannut huomattavasti pienempi määrä. Muutaman vastaajan kertoman mukaan he olivat kyllä pelanneet vieraita etnisyyksiä muissa peleissä kuin Dungeons & Dragonsissa. Syitä tällaisten hahmojen pelaamattomuuteen D&D:ssa ei juuri avattu, mutta rivien välistä on luettavissa pelikirjojen vaikutus, ihmiskulttuurien tylsyys muuta tarjontaa vastaan. Dungeons & Dragonsin fantasia-temaan liittyen voidaan lisäsyiksi nostaa vielä vastauksissa esiintynyt mielipide

D&Dn fantasiagenren ja maailmojen sopimattomuudesta vieraiden etnisyyksien pelaamiseen. Siinä missä fiktiiviset rodut olivat kotonaan tässä ympäristössä, ei kaikkien mielestä Dungeons & Dragonsissa ja sen fantasiamaailmoissa ollut hyviä mahdollisuuksia tutkia ihmishahmojen etnisyyksiin liittyviä tekijöitä. Ne olivat mielekkäämpiä tarkasteltavia toisissa peleissä, toisissa maailmoissa.

Mitä tulee fiktiivisten rotujen pelaamiseen, on mainittava, että aivan täysin yhteiskunnallisia teemoja ei vältetty siinäkään. Useampi vastaaja kertoi pelaamansa hahmon kärsineen syrjintää rotunsa takia. Syrjintä oli olennainen osa näiden hahmojen taustaa ja tarinaa. Näissä esimerkeissä näkyy pelikirjojen vaikutus pelattujen rotujen ollen oletusarvoisesti vieroksuttuja, sekä vaikeiden aiheiden käsittelyn halu.

5. JOHTOPÄÄTÖKSET

5.1. Pohdinta

Aivan ensiksi haluan kiinnittää huomiota aiheen käsittelyn kannalta olennaiseen kysymykseen, joka oikeastaan määrittää hyvin vahvasti koko tutkimusaiheen mielekkyyden: Ovatko fantastisten, fiktiivisten pelimaailmojen sisällöt mitenkään kytköksissä tosimaailmaan? Kysymys on aiheelle niin olennainen, ettei ole ihme sen nousseen esille niin vahvasti vastauksissa, vaikkei sitä erikseen kysytykään. Äskeisen luvun perusteella voimme todeta, että vastaajien keskuudessa vastaus tähän kysymykseen vaihteli paikoittain rajustikin. Osa heistä kiisti kytkösten olemassaolon, tai ainakin vaikutti välinpitämättömältä asian suhteen. Toinen osa puolestaan näki selkeitä yhtymäkohtia ja vaikutusta peilin ja toden sisältämien merkkien välillä. Lopulta jälkimmäiseen ryhmään tuntui kuuluvan enemmän väkeä, kuin ensimmäiseen. Yksinkertaisen ”kyllä” tai ”ei” vastausten takana tapahtui kuitenkin syvempää pohdintaa. Etenkin ne, jotka näkivät tosimaailman inspiraatioiden luomat yhteydet, kävivät keskenään neuvottelua siitä, kuinka tähän tulisi suhtautua. Heidän pohdintansa on mielekästä.

Kulttuurintutkija Stuart Hall kuvailee mediaa ei suoraan merkityksiä heijastavana peilinä, vaan representoijana, joka on muokkautuva ja joka ”...ei pelkästään lähetä kuvaa valmiista merkityksestä, vaan on paljon aktiivisempaa työtä, merkityksien rakentamista” (Hall, 1982, *Deviants and the Consensus* sektio, kapp. 5). Näin on myös roolipelien laita. Ne ja niiden maailmat ovat muokattuja, valmisteltuja, rakennettuja. Mitä taas pelaajiin tulee, he eivät ole myöskään erillään kulttuurin merkityksistä. Merkitykset ovat liikkuvia asioita ihmisten elämän kulttuurin sisällä, kulttuurin, johon he ovat jatkuvasti sidoksissa (Gutiérrez & Rogoff, 2003) ja nämä kulttuuriset merkitykset vuotavat heistä peleihin ja yhtä lailla peleistä heihin (Garcia, 2017). Pelit sisältävät kulttuurisina artefakteina aina tekijöidensä arvoja (Garcia, 2017), eivätkä ne täten inhimillisinä tuotoksina voi paeta inhimillisiä merkityksiä.

Tämän lisäksi voidaan nostaa esille täysin fiktiivisen roolin pelaamiseen kykeneminen. Pöytäroolipeliin osallistujien kohdalla sekoittuvat pelaaja, pelihahmo, sekä näiden muodostama yksilö, jotka ovat olemassa limittäisessä tilassa (Williams et al., 2006). Hahmot eivät siis koskaan voi olla täysin pelaajastaan (eivätkä siis pelaajien asuttamasta todellisuudesta) erillisiä.

Pöytäroolipelien fiktiivisillä maailmoilla voidaan siis osoittaa olevan yhteys todellisuuteen, eivätkä niiden sisältämät representaatiot ole merkityksettömiä. Palaten vastaajien esittämiin pohdintoihin siitä, miten he kohtaavat ja mieltävät nämä yhteydet, on tämän tutkimuksen lopputulosten kiintoisin anti. Vaikka monelle pelaaminen oli selkeästi viihhteellistä, vastauksista näkyi myös halu käyttää pelaamista työkaluna vaikeampien asioiden käsittelylle, sekä vieraiden etnisyyksien, että fiktiivisten rotujen puolella. Vastauksista löytyi myös tilanteita, joissa etnisuus ja fiktiivinen rotu todettiin tyhjiksi tekijöiksi. Tämä on mielestäni parempi toimintatapa kuin Lisa Nakamuran esittämän *identiteettiturismin* harjoittaminen, pelkästään kulttuurin mielekkäitten, hyvien tai ”siistien” puolien napsiminen ja vaikeiden unohtaminen. Epäilen kuitenkin, että erityisesti etnisesti vieraan hahmon pelaaminen ilman mitään etnisyydestä nousevia merkityksiä olisi lopulta paras keino lähestyä asiaa. Jos valkoinen länsimaalainen pelaisi värillistä henkilöä kuin valkoista länsimaalaista, mitä merkitystä värillisen pelaamisella tällöin olisi?

Mikä sitten lopulta on vastaus kysymykseen, mitä merkityksiä Dungeons & Dragonsin pelaajat antavat vieraan etnisyyden ja rodun pelaamiselle? Tutkimukseni mukaan (ja todella ennalta arvattavasti) vastauksia on monia, eikä mikään niistä ole yksioikoinen. Yllättäen vaikuttaakin siis siltä, että moni suomalainen D&Dn pelaaja kysyy tätä samaa kysymystä itseltään peleissään. He eivät aina tarkalleen osaa antaa vastausta itselleen, vaan tutkivat omia pelitapojaan, pelimaailman kytköksiä todelliseen maailmaan ja käyvät pelatessaan *neuvottelua* näistä merkityksistä. He haluavat eskapismia, mutta tekevät sen varoen, neuvotellen pelimateriaalien kanssa pelimaailman ja sen hahmojen merkityksistä, tarkkaillen fiktion ja toden rajapintaa, seuraten mitä toisesta saattaa vuotaa toiseen. He yrittävät löytää tasapainon todellisuuspaon ja vastuun sekä varovaisuuden

välimaastossa. He myös tiedostavat, miten D&Dn genre vaikuttaa merkityksien muodostumiseen. Joissain tapauksissa kaikelle pohdinnalle viitataan kintaalla. Useammin sama pohdinta kuitenkin nähdään mielekkäänä. Tämä on tärkeää, sillä vain neuvottelu ja keskustelu voi muokata pelin ympärillä liikehtivää kulttuuria, hitaasti mutta varmasti (Garcia, 2017).

Lisenssinhaltija Wizards of the Coast on yrittänyt muuttaa peliään kohti inklusiivisempaa ja yhteiskunnallisesti tiedostavampaa. Niin ikään pelaajat eivät ole kuitenkaan pelkääneen lähdemateriaalien armoilla: suurin osa heistä ottaa *vastuun* pelaamisestaan. He keskustelevat, pohtivat ja tulevat suuresti vaikuttamaan siihen, miten Dungeons & Dragons kehitty sen suosion jatkuessa. Esitän siis, että vaikka pelikirjoilla on selkeä merkitys pelaajien keskuudessa, lisää huomiota pitäisi kiinnittää pelaajiin itseensä.

5.2. Tutkimuksen sokeat pisteet

Koen tutkimuksen olleen asettelultaan onnistunut ja keränneen relevanttia dataa, sekä käsitelleen tätä dataa onnistuneesti. Haluan silti huomioida sen sokeat pisteet.

On todennäköistä, että kysely tavoitti Suomen alueella lähinnä pöytäroolipeliharrastuksesta suuresti innostuneita. Tähän viittaisivat pitkät, yksityiskohtaiset vastaukset, joita useimmilta vastaajilta saapui. Kyselyn pituuden ja jakotavan tähden se luultavasti keräsi puoleensa vahvasti harrastuksessa mukana olevaa väkeä, jolloin ulkopuolelle jäivät vähemmän intohimoiset pelaajat.

Kysely ei huomioinut D&Dhen julkaistuja valmiita pelimaailmoja. Näitä maailmoja ovat oheismateriaalina julkaisseet sekä Wizards of the Coast, että kolmannen osapuolen itsenäiset julkaisijat. Moni vastaaja nosti esille joko näitä tai itse luomiaan maailmoja kertomuksissaan. Vaikka kaikkien pelaajien itse luomien maailmojen huomiointi olisi liian aikaa vievää, valmiit julkaistut maailmat yhdistävät monia pelaajia. Kuten tässä tutkimuksessa on todettu, sääntökirjoilla ja valmiilla pelimateriaalilla yleisesti on vaikutusta

pelaamiseen. Nämä valmiit maailmat ja niiden sisältö pystyvät siis vaikuttamaan pelaajien kokemuksiin ja merkityksiin.

5.3. Lopuksi

Luulen maallanneeni Dungeons & Dragonsin (ja samalla kenties kaikkien pöytäroolipelien) pelaamisesta varsin negatiivisen ja ongelmallisen kuvan. Näitä ongelmia edistävät niin pelikirjat, kuin osa pelaajistakin. Haluan kuitenkin huomioida, että vaikka vieraan etnisyyden, rodun, tai ylipäättään vain vieraan hahmon pelaaminen vastuullisesti on haasteellista, sillä on kuitenkin puolensa. Vieraan rooliin astumisesta turvallisessa ympäristössä voi olla useita hyötyjä itselle. Se saattaa toimia esimerkiksi hetkellisenä vapauttajana vastuista ja rajoituksista, tai voi tuoda takaisin lapsuuden jälkeen unohdettua luovuutta, joka jää voimavaraksi (Blackstock, 2016). Vieraiden etnisyyksien haasteellisella peluulla on myös puolensa yhteisön ja koko pöytäroolipelien kulttuurin kannalta. Se auttaa muun muassa luomaan diversiteettiä ja tukee valkoisia sisältämättömiä pelejä (Hodes, 2019). Tämän takia näen jo pelkän keskustelun ja jatkuvan neuvottelun niin positiivisena asiana. Niille lukijoille, jotka sattuvat olemaan pelin pelaajia kehotan siis tämän haasteen vastaanottamista.

Tulevalle mahdolliselle jatkotutkimukselle olen avannut useita mahdollisia väyliä. Jokainen luvussa neljä esitellyistä suurista merkitysryhmistä on itsessään mielekäs tutkimusaihe ja uskon syventävän tutkimuksen nostavan niistä esille huomioita, jotka jäivät täysin tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Ennen kaikkea kehotan suuntaamaan katseen pelikirjojen ja niiden vaikutuksen ohella vielä tarkemmin itse pelaajiin ja heidän mielipiteisiinsä. Esille saattaa nousta merkityksiä ja vaikutteita, joista emme ole vielä ollenkaan tietoisia.

LÄHTEET

- Blackstock, R. (2016). Origin stories: The phenomenological relationship between players and their characters. *International Journal of Role-Playing*, (s. 5-9).
- Garcia, A. (2017). Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. *Mind, Culture and Activity*, 24(3), (s. 232-246).
- Garcia, A. (2021). Chapter 1: "I piss a lot of people off when I play dwarves like dwarves": Race, Gender, and Critical Systems in Tabletop Role-Playing Games. *Teachers College Record*, 123(13), (s. 1-26).
- Gutiérrez, K. D. & Rogoff, B. (2003). Cultural Ways of Learning: Individual Traits or Repertoires of Practice. *Educational Researcher*, 32.5, (s. 19-25).
- Hall, S. (1982). The rediscovery of "ideology": return of the repressed in media studies. *Teoksessa Culture, Society and the Media* (s. 61-95). Routledge.
- Heine, S. H. H. & Prémont, A. P. (2021). The Human Fantasy: Exploring race and ethnicity through Dungeons & Dragons. *ACM International Conference Proceeding Series*.
- Hodes, J. M. (14. February 2019). "May I play a character from another race?". Haettu 10. maaliskuuta 2023 osoitteesta <https://jamesmendezhodes.com/blog/2019/2/14/may-i-play-a-character-from-another-race>
- Monson, M. J. (2012). Race-Based Fantasy Realm: Essentialism in the World of Warcraft. *Games and Culture*, 7(1), (s. 48-71).
- Nakamura, L. (1995). Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. *Works and Days*, 13(1-2), (s. 181-).

- Nikolaidou, D. (2015). Player Choices in Tabletop RPGs: The Greek Connection. Teoksessa *Wyrd Con Companion Book 2015* (ss. 154-160). Published by Wyrd Con under Creative Commons License.
- Sanasto*. Haettu 13. maaliskuuta 2023 osoitteesta yhdenvertaisuus.fi: <https://yhdenvertaisuus.fi/sanasto>
- Tanenbaum, T. J. & Tanenbaum, K. (2015). Empathy and Identity in Digital Games: Towards a New Theory of Transformative Play. *Proceedings of the Conference on Foundations of Digital Games (FDG'15)*.
- Trammel, A. (2018). Presentation and Discrimination in Role-Playing Games. Teoksessa *Role-playing games studies: transmedia foundations* (s. 440-448). Routledge.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (Uudistettu laitos)*. Tammi.
- Tweet et al. (2003). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. Wizards of the Coast.
- Williams et al. (2006). *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. McFarland.
- Zagal, J. P. & Detering, S. (2018). Definitions of "Role-Playing Games". Teoksessa *Role-playing game studies: A transmedia approach* (s. 19-52). Routledge.

LIITE 1: KYSELYLOMAKE

Toisen etnisyyden pelaamisen merkitykset Dungeons & Dragons-pelaajille 🧙

Tämä kysely kerää aineistoa Tampereen yliopistolla tehtävää kandidaatintutkielmaani varten. Tutkimus pyrkii tarkastelemaan Suomen alueella asuvien Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin pelaajien kokemuksia toiseen etnisyyteen kuuluvan hahmon pelaamisesta ja ottamaan selvää merkityksistä, joita pelaajat tällaisten hahmojen pelaamiseen liittävät. Kyselyyn vastataan nimettömänä ja vastauslomakkeet tullaan tutkimuksen lopuksi tallentamaan käyttäjätunnuksella ja salasanalla suojattuna Tampereen yliopiston pilvipalvelimelle mahdollisia myöhempiä tutkimuksia varten. Lisää tietoja löydät oheen liitetystä tietosuojaselosteesta.

Kyselyn lopussa kysytään suostumusta osallistua mahdollisiin tuleviin tutkimuksiin.

Linkki tietosuojaselosteeseen: https://tuni-my.sharepoint.com/:b/g/person/lauri_juuti_tuni_fi/ERICOHRDS6ZPt5XPx94_crs8nm8bCr9fn82JX3IROU1v8g?e=kdvrrp

Useassa kyselyn kysymyksessä mainitaan useasti termi "etnisyys". "Etnisyys" määritellään tämän tutkimuksen ja kyselyn puitteissa [Yhdenvertaisuus.fi](https://yhdenvertaisuus.fi) antirasistisen sanaston mukaan ihmisryhmäksi, jonka jäseniä yhdistää esimerkiksi kulttuuriperintö, uskonto, kieli, alkuperä tai ulkonäkö. Termiä "rotu" käytetään Dungeons & Dragons -pelin fiktiivisten rotujen kohdalla alkuperäisen, peliin julkaistun materiaalin käyttämän termin mukaisesti.

Suurin osa kyselyn kysymyksistä ovat vapaalla sanalla vastattavia. Niihin ei ole asetettu merkkirajaa ja toiveena onkin, että kirjoitat niin paljon tai vähän, kuin tuntuu tarpeelliselta. Pyydän myös vastaamaan kaikkiin kysymyksiin mahdollisimman todenmukaisesti, luotettavan aineiston kasaan saamisen puolesta. Samasta syystä kehotan tyhjien vastauksien jättämistä vastaan.

Jokaisella vastauksella on suuri merkitys tutkimuksen onnistumiseen. Kiitos siis jo etukäteen ajastasi!

Ystävällisin terveisin
Lauri Juuti

1. Olen lukenut ja hyväksyn tietosuojaselosteen *

Kyllä

2. Vastaajan ikä *

15–20-vuotias

21–30-vuotias

31–40-vuotias

41–50-vuotias

51–60-vuotias

Yli 60-vuotias

3. Oletko koskaan pelannut Dungeons & Dragons -pelissä ihmishahmoa, jonka etnisyys (kulttuuri, alkuperä, kieli, ulkonäkö, jne.) erosi omastasi?

Kyllä

En

4. Valitse näistä pelikokemuksista yksi ja kerro lyhyesti, millainen hahmo oli kyseessä? (Etnisyys jota hahmo edusti, hahmon luonteenpiirteet jne.)

5. Pohtien samaa hahmoa ja pelikokemusta, tuliko hahmon etnisyys jotenkin esille pelin aikana? Miten? (Toitko esimerkiksi itse hahmosi etnisyyttä jotenkin esille? Nousiko hahmon etnisyys jotenkin esille pelin tarinan johdosta? jne.)

6. Oletko koskaan pelannut hahmoa, joka kuului johonkin Dungeons & Dragons -pelissä esiintyvään fiktiiviseen fantasiarotuun (haltiat, kääpiöt jne.)?

Kyllä

En

7. Valitse näistä pelikokemuksista yksi ja kerro lyhyesti, millainen hahmo oli kyseessä? (Hahmon edustama rotu, hahmon luonteenpiirteet jne.)

8. Pohtien samaa hahmoa ja pelikokemusta, tuliko hahmon rotu esille jotenkin pelin aikana? Miten? (Toitko esimerkiksi itse hahmosi rotua jotenkin esille? Nousiko hahmon rotu jotenkin esille pelin tarinan johdosta? jne.)

9. Ovatko etnisyys/rotu ja tekijöitä, joita otat huomioon Dungeons & Dragons pelaajahahmojasi luodessasi? Miksi tai miksi ei?

10. Koetko pelaavasi Dungeons & Dragonsissa mieluummin hahmoja, jotka ovat taustaltaan lähellä omaa etnisyyttäsi, vaiko hahmoja, jotka ovat taustaltaan kaukana omasta etnisyydestäsi? Miksi?


11. Minuun saa olla tulevaisuudessa yhteydessä mahdollista jatkotutkimusta varten *

Kyllä

Ei

12. Yhteystietosi (nimi ja sähköpostiosoite)

Tämä ei ole Microsoftin luomaa tai suosittelemaa sisältöä. Lähettämäsi tiedot lähetetään lomakkeen omistajalle.

 Microsoft Forms