

alueiden asukkaat vain bisneksen kannalta: He eivät identifioitu raja-alueella asuvien kanssa eivätkä aja heidän asiaansa.¹³

Jos siis pelimaailma jää kulissiksi, eivät sen ongelmat luonnollisestikaan nouse käsiteltäviksi aiheiksi. Tämä voi olla ihan hyväkin ratkaisu: Ehkä peliporukka on tyytyväinen siihen, että pääpaino on seikkailuissa, mutta aina välillä palkkaajien kautta sanotaan jotain myös ympäröivästä yhteiskunnasta. Aatteen pohdintaa kai-paaville se ei kuitenkaan ole ratkaisu. Pelimaailma yksinään ei vielä riitä, vaan olennaista on se, mihin peliaika varsinaisesti kuluu eli mitä pelatessa oikeastaan tehdään.

Jos halutaan aatteellista peliä, aatetta pitää jotenkin käsitellä. Filosofisessa keskustelussa tämä tapahtuu argumentoimalla puolesta ja vastaan, mutta roolipelissä ollaan tekemisissä kerrontataiteen kanssa. Niinpä aate pitää jotenkin tehdä konkreettiseksi ja tehokkaimmin se tapahtuu hahmojen kautta. Haastatteluissa tuli vastaan muutamia erilaisia esimerkkejä. Jos aatteena on feminis-mi, laita peliin emansipoituneita naisseikkailijoita, jotka joutuvat tekemisiin naisten kanssa, jotka surkuttelevat seikkailijoita, jotka joutuvat kiertämään maita ja mantuja ilman aviomiehen huolenpitoa ja taloudellista turvaa. Tai jos aatteena on globalisaatiokritiikki, laita hahmojen ympärille tyyppejä, joiden mielestä suuryhtiöiden välisen kilpailun vuoksi tilatut palkkamurhat ja sabotaasit ovat hyviä keinoja tehdä rahaa.

Kannattaa pyrkiä siihen, että sivuhahmot edustavat variaatioita samasta temasta: viimevuotisessa *Heimot-*kampanjassamme¹⁴ avaruusmekaanikko itse kaavaili kapinaa, hänen entinen rakastettunsa halusi viedä hänet turvaan messiaan isänä ja tuore ihastus halusi elää hänen kanssaan rauhassa lyhyen loppuelämänsä. Hahmojen kautta aatteita ei kohdata puhtaana rationaalisessa muodossa, vaan aina tiettyyn inhimilliseen tilanteeseen sidottuna - aivan kuten oikeassakin maailmassa.

Yksi tehokas huomionohjaamisväylä ovat mekaniikat, pelisäännöt. Ne toimivat ikään kuin pelaamisen luurankona, jonka ympärillä ja tukemana aatteen käsittely on helppo toteuttaa.

Funktionaalisia hahmoja

Aatteellisessa pelaamisessa pelihahmot ovat ensiarvoisen tärkeitä. Niiden käyttö on paras tapa antaa käsiteltävän aiheen eri näkökantoille ääni. Pelimaailman lait, normit ja tabut ovat vähämerkityksisiä, ellei joku hahmo esiinny niiden puolustajana tai vastustajana.

Hahmoille voi jo niitä luodesaan antaa tarinallisia rooleja, kuten vihamies (hahmo, joka vastustaa päähenkilön pyrkimyksiä), kannustaja (hahmo, joka tukee päähenkilön ajatuksia), uhri (hahmo, jonka kohtalo riippuu päähenkilön valinnoista) tai auktoriteetti (hahmo, jonka näkemykset päähenkilö haluaa ottaa huomioon).

Kannattaa kuitenkin pitää kiinni kunkin hahmon persoonallisuudesta, etteivät he lukkiudu tarinallisiin rooleihinsa. Vihamies, joka vastustaa päähenkilön pyrkimyksiä ihan riippumatta siitä, mitä nämä pyrkimykset ovat, on tylsä. Hahmo, joka vastustaa päähenkilön tiettyjä pyrkimyksiä mutta tukee toisia, on heti paljon mielenkiintoisempi.

¹⁵ Chad Underkoffler: *Dead Inside* (2004), s. 43-45, 78-83.

¹⁶ Matt Snyder: *Piruja miehiksi* (2005), s. 52-53.

¹⁷ Luke Crane: *Burning Wheel* (2002), Sielun suuri kaipuu -kampanja, 29.2.-1.5.2008 (<http://www.arkkikivi.net/foorumi/viewtopic.php?p=1165#1165>).

Peliasetelma ja säännöt

Aatteellisen roolipelaamisen kannalta on tärkeää olla sekoittamatta pelimaailmaa ja peliasetelmaa. Edellinen viittaa pelin fiktiiviseen maailmaan, kuten vaikkapa Gloranthaan tai Eberroniin. Jälkimmäinen termi taas viittaa siihen tilanteeseen, johon pelissä keskitytään, kuten Orlanthi-klaanin vapaustaisteluun tai sielullisten sotagolemien (engl. warforged) yrityksiin löytää paikkansa yhteiskunnassa. Asetelma on keskeisessä roolissa aatteellisen roolipelaamisen kannalta.

Kotimaiselle roolipelikultuurille näyttää olevan tyypillistä välttää selkeiden mekaniikkojen käyttöä ja ohjailta peliä pelinjohtajan kiistämättömällä vallalla (freeformaaminen). Aatteellisuus ei millään muotoa vaadi mekaniikkoja, mutta valitsemalla sopivat mekaniikat fokusoidaan peli tietyn aiheen käsittelyn ympärille. Käytännössä mekaniikat eivät ole mitään muuta kuin auki kirjoitettuja roolipelaamisen ohjenuoria.

Esimerkiksi *Dead Inside* -pelissä hahmo yrittää rakentaa itselleen uuden sielun, ja yksi keino tässä onnistumiseksi on hyveiden mukaan toimiminen.¹⁵ *Piruja miehiksi* -pelissä taas selkkaukset selvitetään pokeria pelaamalla, mutta niin että isompi käsi paitisi voittaa varmemmin myös tarkoittaa järeämpää väkivaltaa.¹⁶ Kun edessä on vaikkapa hahmon isän kanssa riitelemineen, niin kuinka kovan käden sitä on valmis pelaamaan?

Mekaniikkojen käyttämisen varjopuolena nähdään usein se, että ne rajoittavat roolipelaamiseen elimellisesti kuuluvaa vapautta. Vaarana on siis se, että pelaaja päätyy pelaamaan sääntöjä sen sijaan, että hän pelaisi peliä ja antaisi sääntöjen reagoida omaan pelaamiseensa. Säännöt ainoastaan tukevat pelaamista, eivätkä voi olla sen koko sisältö. Pelifiktiosta ja sen merkityksistä irrotettu sääntöjen käyttö on pelkkää matematiikkaa. Ratkaisuna on näin ollen se, että pelisäännöt nähdään pelin palvelijana. Mekaniikat ovat kuin rakennustelineet: niiden avulla peliä tuetaan ja peli saadaan rakentumaan hallitusti. Säännöt tuottavat tietynlaista tarinaa; ne edustavat pelifiktioin lainalaisuuksia, joten sopivilla säännöillä saadaan siis juuri sellaista aatteen käsittelyä kuin halutaan.

Aatetta voi lähestyä pääsääntöisesti kahta eri kautta. Toisessa pyritään toisintamaan tai matkimaan tietyn aatteen kannattajien käytöstä, toisessa taas vasiten kyseenalaistetaan tietyn aatteen seuraaminen. Kutsun näitä myötä- ja vastakarvaan silittämiseksi: ensimmäisessä vahvistetaan hahmon identiteettiä, toisessa dekonstruoidaan sitä. Toisintamisessa tarjotaan siis tilaisuuksia, joissa hahmo voi toimia luontevasti aatteensa mukaisesti, kun taas kyseenalaistamisessa luodaan tilanteita, joissa hahmo joutuu pohtimaan ja tekemään vaikeita valintoja siitä, mikä on todella tärkeintä, kun kaikkea ei voi saada.

Käytännön tasolle tuotuna otan esimerkiksi hahmoni *Burning Wheel* -kampanjasta. Halusin tietoisesti lähteä toisintamaan nuoren maalaistytön elämää, kun hän joutuu lähtemään kotitaltaan suureen maailmaan veljiään etsimään. Veljien kun pitäisi tulla pelastamaan vanhemmat ja kotitila vouldin uhkaamalta hädöltä. Halusin