

” NYT MEILLÄ ON HAUSKAA ”  
ROOLIPELIPÖYDÄSSÄ KÄYTYJEN KESKUSTELUJEN KOLME MOODIA

Suomen kielen  
kandidaatintutkielma  
Oulun yliopisto  
27.4.2023  
Joonatan Salminen

# SISÄLLYS

<b><u>1. JOHDANTO</u></b>	<b>1</b>
<u>1.1 Teoreettiset lähtökohdat ja metodi</u>	2
<u>1.2 Aineisto</u>	4
<u>1.3 Lyhyesti roolipelaamisesta</u>	4
<b><u>2. ANALYYSI</u></b>	<b>6</b>
<u>3.1 Roolipuhe</u>	6
<u>3.2 Metapuhe</u>	8
<u>3.4 Pelistä irrallinen puhe</u>	11
<b><u>3. PÄÄTÄNTÖ</u></b>	
<b><u>LÄHTEET</u></b>	<b>16</b>

## JOHDANTO

Tutkimusaiheeni on pöytäroolipelin ohessa käytyjen keskustelujen moodit. Aineistoni on videonauha, johon sovellan keskustelunanalyysin menetelmää. Tutkielmassani on tilan säästämiseksi analysoitu lähinnä puheenvuoroja, ja elekieli ja muu kehollinen viestintä jäävät taka-alalle. Videonauhalla neljä pelaajaa pelaa yhden pelinjohtajan eli vetäjän ohjauksessa fantasiagenreen kuuluvaa pöytäroolipeliä. Pelaamisen lisäksi he liikuskelevat huoneessa, pitävät taukoja pelaamisesta ja juttelevat pelistä ja muistakin asioista. Vaihdokset pelaamisen, eläytymisen ja pelistä irrallisen puheen välillä merkitsevät keskustelutilanteessa tapahtuvia moodin eli kehyksen vaihdoksia.

Puhun jatkossa **roolipuheesta** silloin, kun jokin osallistuja käyttää puheenvuoroaan hahmonsa tekemisen tai käytöksen kuvaamiseen, käyttää pelihahmonsa puolesta puheenvuoroja, tai muutoin esittää hahmonsa tekemisiä. **Arkipuheella** tarkoitan sellaista puhetta, joka ei vaikuta olevan hahmoon eläytyvää, esiintymiseen liittyvää tai muutoin lausujan tavallisesta käytöksestä poikkeavaa ainakaan roolipelikontekstin puitteissa.

Kettunen, joka sovelsi keskustelunanalyysiä roolipelaamista sisältävään aineistoon, piti 2007 julkaistussa pro gradu -tutkielmassaan kielellisiä keinoja ainoaksi varmaksi tavaksi erottaa roolipuhe ja arkipuhe toisistaan (Kettunen 2007: 2.) Onkin varmasti totta, että ainoa tapa erehtymättömästi erottaa keskustelusta roolipuhe ilman taustaoletuksia on nimetä pelihahmo lausumassa ja sillä erottaa tämä lausuman vastaanottajaksi pelaajan sijaan. Tähän tutkielmaan olen kuitenkin valinnut ottaa mukaan myös yhteisen tekemisen äärellä eri tehtäviä palvelevien osallistujaroolien näkökulman, koska Kalliokosken tapaan uskon, että eläytymiselle on leimallista juuri puhetilanteen, tässä tapauksessa roolipelin, konteksti (Kalliokoski 1995: 2).

Roolipelata voi monella tavalla. Siinä missä osa pelaajista eläytyy hyvin draamallisesti jopa puheäänien muuntelua myöten tehdäkseen hahmostaan mahdollisimman aidonoloisen tai todellisesta itsestään eriävän hahmon tyytyy joku toinen nauttimaan tarinasta ja toisten luomista kohtauksista. Olen huomannut sekä itsessäni että muissa harrastajissa monenlaista ilmaisua pelatessani ja ohjatessani roolipelejä. Koska eri ihmiset roolipelaavat monin tavoin, myös roolipelitalanteet poikkeavat toisistaan. Ennen aineistoon tutustumistani aion kirjoittaa yksin roolipelihahmoon eläytymisen

signaaleista, eli siitä, miten pelaajat osoittavat toisilleen näyttelevänsä pelihahmoaan, mutta aineistostani ei löytynyt kokemukselle paljonkaan vastetta.

Aiheeni valikoitui keskustelunanalyysille tyypillisesti aineistostani. Tutkimuskohteeni on roolipelitilanteen viestintä laajemmin pelkän roolipuheen sijaan. Aineistoni roolipelaajat käyttäytyvät nauhoituksessa hyvin eri tavalla kuin mitä oletin. Kuten aiempaan totesin, roolipeleistä voi nauttia myös vähäeleisesti ja pinnallisesti. Nauhoituksissa osallistujat keskustelevat pomppien aiheesta toiseen sujuvasti ja mutkitellen. Osallistujat keskittyivät vain harvakseltaan ja päätöksellisesti roolipelaamiseen. Koska pelipöydän tapahtumissa on niin paljon liukuvuutta ja vain vähän varsinaista eläytymistä, päädyin tarkastelemaan tässä tutkielmassa **moodien** vaihtelua. Moodilla tarkoitan pelikontekstin keskustelun kohteista ja osallistujien ottamista rooleista kumpuavista keskustelun sävyn jaksoista.

Roolipelipöydässä käyty keskustelu liittyy nauhoituksissa vain harvakseltaan itse peliin, eikä silloinkaan ole aina mahdollista sanoa varauksetta, eläytyvätkö osallistujat rooleihin, vai tunnelmoivatko he jakaen hahmojensa tunteja toisilleen. Löysin kuitenkin aineistoa läpikäydessäni ennen kirjoitustyötä kohtia, jotka voidaan erottaa uskottavasti eri moodeihin sen mukaan, liittyykö lausuma peliin, ja jos liittyy, osallistuuko se itse tarinan fiktiivisen kehyksen luomiseen ja ylläpitoon vai tukeeko se seuraavia puheenvuoroja moisissa pyrkimyksissä.

Ilmiselvin ero fiktiivisen ja todellisen kehyksen välillä löytyy lausumasta, jossa roolipelaaja puhuttelee toista hahmon nimellä. Helmiina Kettunen käyttää roolipelaamisen fiktiivisestä kehyksestä kreikankielistä termiä *diegesis*, joka merkitsee narraatiota eli kerrontaa. Mielestäni hyvänä huomiona Kettunen esittää, että pelaajien on itse tunnistettava, milloin lausuja puhuu muille osallistujille fiktiivisessä kehyksessä, ja muiden on myös tunnistettava lausumasta lausujan oma status joko fiktiivisessä tai todellisessa kehyksessä (Kettunen 2007 s. 2).

Roolipeliharrastukseni suoman kokemuksen nojalla oletan, että aineistostani on todennettavissa erilaisia signaaleja, joilla roolipelitilanteessa keskustelijat viestivät toisilleen olevansa joko omia itsejään tai roolihahmojaan. Toiseksi oletan, että nämä signaalit on mahdollista eritellä kategorioihin, kuten kielelliset, retoriset ja draamalliset keinot. Uskon, että näistä siirtymistä eläytymistä implikoivan roolipuheen ja pelistä

irrationaalisen arkipuheen välillä voidaan osoittaa puhetilanteen sävyn muutoksia, eli että keskustelun sisällä tapahtuu tilanteen laukaisevia sekvenssi- eli jaksovaihdoksia. Näistä vaihdoksista jaottelen roolipelikeskustelun moodeja, eli koetan kategorisoida keskustelun tapoja. Toisin sanoen uskon, että roolipelipöydässä keskustelun kulkua seuraamalla voidaan erottaa toisistaan ainakin roolipuhe ja arkipuhe.

Tämän tutkielman tarkoitus on selvittää kaksi asiaa:

- Millaisia *moodeja* roolipelipöydässä käydyistä keskusteluista voidaan erottaa?
- Miten *eläytyminen* eroaa arkipuheesta?

Aikeni on vastata näihin kysymyksiin soveltamalla keskusteluanalyysiä videonauhoitukseen, jossa ryhmä henkilöitä kokoontuu pelaamaan roolipeliä, ja etsiä hetkiä, joissa keskustelun moodi vaihtuu. Oleellisinta on löytää ne signaalit, jotka osoittavat keskustelun sävyn vaihtumista arkipuheesta roolipelaamiseksi – **eläytymiseksi**. Eläytymisellä tarkoitan sitä, että osallistuja käyttäytyy oman itsensä sijaan jonkin hahmon tai pelisääntöjen määräämän roolin mukaisesti, mikä eroaa hänen arkisesta persoonastaan. Eläytyvän henkilön puheesta käytän jatkossakin edellä avattua termiä roolipuhe.

Näiden kahden väliin jää vielä **metapuhe**, joka sisältää pelaamista ja eläytymistä ohjaavia tai informoivia elementtejä. Se ei välttämättä sisällä eläytymistä mutta informoi pelinkulun tapahtumia ja siksi myös vaikuttaa oleellisesti roolipelaajan eläytymiseen tai eläytymättä jättämiseen seuraavassa vuorossa.

## 1.1 Teoreettiset lähtökohdat ja metodi

Tutkimukseni metodi on **keskusteluanalyysi**. Siinä pyritään selvittämään puheenvuorojen syitä, merkityksiä ja aikaansaannoksia. Se on ilmaisun tutkimista kokonaisuutena, eli se tutkii kielellisten piirteiden lisäksi eleiden, ilmeiden, katseen ja ei-kielellisen ääntelyn viestintäkeinoja ja muuta kehollista viestintää (Pathas 1995: 2).

Keskustelunanalyysin eräs lähtökohta on, että keskustelussa jaetaan merkityksiä muutoinkin kuin puhumalla. Tällaisia ovat esimerkiksi elehdintä, katseen suunta ja asento (Hakulinen 1998 s.17). Keskustelunanalyysi edellyttää ilmaisun yksityiskohtien tarkkaa huomioimista. Laajempaa tutkimusta varten soveltaisin myös laajemmin pragmatiikan teorioita ja työkaluja tiettyä pelaajien keskinäistä läheisyyttä edellyttävän tarinallisen yhteisymmärryksen vaikutuksen valaisemiseksi (ks. esim. Mey 2001 tai Luukka 1994). Kalliokosken mukaan eläytymiselle on oleellista puhetilanteen konteksti (Kalliokoski 1995: 2). Kandidaatintutkielman rajaus mahdollistaa kontekstin tarkastelulle vain vähän tilaa, mutta otan askeleen sen suuntaan analyysiluvun esimerkissä 2.

Keskustelunanalyysissä oletetaan, että keskustelut noudattavat osallistujalähtöistä kielimuotoa, joka vaihtelee aiheen, puhettavan ja sisällön mukaan. Keskustelun katsotaan olevan vuorottaista ja sekventaalista eli jaksottaista (Hakulinen 1998 s. 16), mikä tarkoittaa, että uudet puheenvuorot informoivat keskustelun jatkoa. Vuorojen voidaan olettaa olevan liitoksissa edellisen vuoron odotuksiin. (Raevaara 1998 s. 75) Keskustelun moodi vaihtelee keskustelun sisäisen sovitellun koodiston mukaisesti, eli keskustelussa kielellisten ja eleellisten aineiden lisäksi keskustelun kulkuun vaikuttavat konteksti ja osallistujaroolit. Eri moodeilla tarkoitan tässä arkipuhetta, ja siitä selkeästi pelikontekstin vuoksi erottuvia keskustelutyyppisiä. Esimerkiksi kysymykseen annetaan säännönmukaisesti jonkinlainen vastaus, tai tarkennuspyyntö. Kysymys ja vastaus, tervehdys ja vastatervehdys ovat yleisesimerkkejä **vieruspareista** (Pathas 1995 s. 51), jotka leimaavat puheen sekvenssejä eli jaksoja (Schegloff 2007 s. 4). Tällöin, jos kysyjä aloittaa kysymyssekvenssin, voidaan odottaa, että sitä seuraa vastaus- tai korjaussekvenssi (Raevaara 1998 s.79). Samantapaisesti omasta aineistostani löytyy keskustelujen sekvenssien vaihdoksia, jotka edustavat roolipelaamisen moodien vaihtumista omintakeisine sekvensseineen.

Keskustelu roolipelipöydässä eroaa tavallisesta arkikeskustelusta. Pelin osanottajat esittävät rooleja, ja keskustelun aihe tai ainakin raamit ovat pelin sääntöjen ja vetäjän määräämiä. Pelinjohtajalla eli vetäjällä on myös enemmän valtaa muihin nähden päättää keskustelun sisällä otettavista puheenvuoroista ja keskustelun kulun normeista. Vetäjä kertoo tarinaa esimerkiksi asettaen esteitä pelihahmojen ratkaistavaksi, ja viimekädessä hän päättää puheenvuoroista. Esimerkeissäni hän käyttää tätä valtaa suoraan vain kerran,

mutta puheenjohtavan tahon olemassaolo on syytä pitää mielessä muuallakin eläytyvää keskustelua tarkastellessa.

Koska roolipelaaminen on sananmukaisesti pelisääntöjen alaista ja vetäjän johtamaa vuorovaikutusta, se on sukua **institutionaaliselle keskustelulle**. Keskustelunanalyysissä institutionaalinen keskustelu ajatellaan sellaiseksi puheeksi, jolla ilmaistaan ja toteutetaan institutionaalisia tehtäviä. Institutionaalisessa keskustelussa osallistujat asemoituvat toisiinsa arkipuheesta poiketen auktoriteetin läsnäolon takia. Perinteisesti institutionaalisiksi määritellään vain säännönmukaiset yhteiskunnan virallisten instituutioiden ja yrityselämän järjestelmät. Toisaalta näissäkin yhteyksissä löytyy sosiaalisista syistä aina myös epävirallista ja epämuodollista kielenkäyttöä. (Peräkylä 1998 s. 178–180)

Myös roolipelipöydässä pelikulttuurista ja roolipelin säännöistä muodostuvat normit erottavat roolipelaamisen arkipuheesta. Roolipelissä keskustelun kulkua ohjaa muihin nähden auktoriteettisessa asemassa oleva pelinvetäjä. Hänen roolinsa päättyy kuitenkin vain pelitilanteen ollessa ohi, toisin kuin institutionaalista tehtävää suorittava esihenkilö, joka palaverista poistuessaan on yhä samassa institutionaalisessa asemassa alaisiinsa ja asiakkaisiinsa nähden.

Roolipelaamisen kaikkein leimallisin piirre on rooliin eläytyminen, mikä vaatii väistämättä puhumista jonkun toisen suulla. Myös arkikeskustelussa voidaan matkia toisen puhetta kerrottaessa eteenpäin, mitä tämä on sanonut. Sosiologi Erving Goffman määrittä tämän esittämismuotiksi. (Goffman 1981 s. 124–159) Goffmanin kehysteoriaa on aiemminkin sovellettu roolipelaamisen kieleen; Liveroolipelaamisessa käytetyn kielen tutkimiseen Brenne tutkielmassaan (2005) ja pöytäroolipelien osalta Lacy väitöskirjatutkimuksessaan (2006), jota puolestaan sovelsi Kettunen pro gradussaan (2007).

Roolipuhe on myös improvisoitua, koska siinä ei referoida muualla sanottua tai käytettyä valmiita vuorosanoja. Improvisaatiossa osallistujien välinen vuorovaikutus muuttuu yhdessä sovittujen sääntöjen mukaan, jolloin osallistumiskehikon jäsenet käynnistävät

fiktiivisen kehyksen. Esimerkiksi Keränen artikkelissa suomenoppijoiden improvisaatioharjoituksen fiktiivinen kehys vastaa tutkimukseni roolipuheen fiktiivistä kehystä. Suomenoppijoiden esittäessä harjoitusta varten luotuja roolihahmojaan he eläytyvät tilanteeseen luoden osallistujien välille fiktiivisen todellisuuden roolipelaajien tapaan (Keränen 2018).

Roolipeli on vuorovaikutuksen kannalta kaoottinen kenttä, sillä pelitilanne saa helposti osanottajat innostumaan. On hyvin yleistä, että pelaajat puhuvat toistensa päälle sekä hahmoissa että omina itsenään, tai siirtyvät hahmoihinsa, mutta jäävät ilman puheenvuoroa. Aina ei voi tietää varmasti, milloin roolipelaaja eläytyy ja milloin ei (Fine 1983 s. 183). Tämä on vaikuttanut esimerkkien rajaukseen. Vähintäänkin on mahdotonta tunnistaa ja tutkia sanatonta hahmon puolesta ajattelua, tunnelmointia, jota roolipelipiireissä kutsutaan **päänsisäiseksi pelaamiseksi**.

## 1.2 Aineisto

Aineistoni on Warhammer Roleplaying -niminen neliosainen videonauhoitus, joka kuuluu Oulun videokorpukseen. Sitä on Oulun yliopistossa tutkinut mm. Helisten väitöstutkimuksessaan (2018). Tämän tutkimuksen esimerkit ovat kaikki nauhoituksen ensimmäiseltä kahdelta nauhalta, ja käytän esimerkkiä 2 lukuunottamatta Helistenin litteraatteja omieni pohjana. Olen täydentänyt joitakin kohtia Helistenin litteraateissa, joissa pelaajat käyttävät Helistenille tunnistamattomaksi jääneitä sanoja, kuten pelisanastoa. Lisäksi olen karkeistanut Helistenin litteraatteja sopimaan paremmin tutkielmaani rajauksen ja oleellisuuden osalta.

Nauha sisältää kahden kameran kuvaamana pseudonyymien Satun, Lauran, Markuksen ja Hannan välisen keskustelun, jossa he pelaavat fantasiaroolipeliä, liikuskelevat keittiössä, syövät jäätelöä ja keskustelevat järjestönsä ilmoitustaululle ilmestyneestä luvattomasta mainoksesta. Valikoin esimerkkeikseni tilanteita, jotka mielestäni parhaiten kuvastavat toisistaan selkeästi eroavia moodeja. Muitakin esimerkkejä olisi ollut

löydettävissä, mutta kuten usein käy, keskustelu yhteisen tekemisen äärellä pomppii kiihkeästi, ja moodi vaihtelee tiuhaan.

Tutkimukselleni oleellisimpia ovat ne hetket, jolloin roolipelaajat Satu, Laura ja Hanna siirtyvät hahmoihinsa eli alkavat esiintyä roolissaan, ja Markus vetäjänä tuo pelinkulkuun liittyviä asioita muiden tietoon. Nämä siirtymät merkitsevät tai ainakin motivoivat moodin muutosta. Lisäksi erottaakseni selkeästi pelistä irrallisen puheen roolipelipöydän muusta keskustelusta, esittelen analyysin lopussa kontrollitapauksena keskustelunpätkän, jossa osallistujat eivät varmasti roolipelaa.

### 1.3 Lyhyesti roolipelaamisesta

Roolipelaaminen on kuin yleisötöntä improvisaatioteatteria. Ryhmä kokoontuu eläytymään kuviteltua tarinaa etukäteen sovitusta tilanteesta tai lähtökohdasta. Kukin pelaaja vastaa hahmonsensa esittämisestä. Ohjeita antava ulkopuolinen taho on vastuussa juonesta ja teemasta, jotka osallistujat painavat mieleensä suullisten tai kirjallisten ohjeiden avulla ennen roolipelin tai esityksen aloittamista. Ohjaava taho on improvisaatioteatterissa usein ohjaaja tai yleisö, roolipelissä vetäjä(t). Pelinjohtaja käyttää toisinaan apunaan suuntaa antavaa käsikirjoitusta, jota kutsutaan nimellä **setting** tai **seikkailu** (PHB s. 6–7).

Roolipelaamisen tavoista lähimpänä teatteria on liveroolipelaaminen eli larppaus. Siinä pelaajat sitoutuvat näyttelemään hahmojaan etukäteen suljetussa ympäristössä tai vaikkapa vaelluksella. Liveroolipelit toteutetaan yleensä pelille rajatulla alueella, kuten metsässä tai peliä varten vuokratussa tilassa, joka on usein myös lavastettu pelin teemaan sopivaksi. Tällöin pelin ulkopuolinen maailma ärsyккеineen pyritään häivyttämään mielestä immersion luomiseksi. Larpit kestävät tunteista useisiin päiviin.

Aineistoni roolipelaajat pelaavat pöytäroolipeliä, jossa eläytyminen tapahtuu pöydässä istuen ilman lavasteita tai puvustusta. Pöytäroolipelaaminen eroaa liveroolipelaamisesta myös se, että fyysinen kontakti simuloidaan noppien avulla. Esimerkiksi siinä missä miekkataistelu simuloitaisiin teatterissa tai liveroolipelissä turvallisten asereplikoiden avulla, pöytäroolipelissä taistelun kulku ratkaistaan noppia heittäen vetäjän ja

pelisääntöjen ohjeiden mukaisesti. Pöytäroolipelissäkin pelijuonen toteutuminen ja vuoropuhelu improvisoidaan.

Pelipöydässä vetäjällä on viimeinen sana siihen mitä tarinassa tapahtuu, ja hän voi suunnata pelitarinan näkökulmaa tahtonsa mukaan (PHB s. 6–7). Tämä on tutkielmani kannalta tärkeää, sillä pelinjohtajan läsnäolo tekee pöytäroolipelaamisen keskustelunkehikosta jokseenkin institutionaalisen. Institutionaalinen keskustelukehikko merkitsee sitä, että osa osallistujista suhtautuu johonkuhun tai joihinkuihin auktoriteettina tai vähintään, että keskustelu poikkeaa osallistujien rooleissa tavallisesta keskustelusta institutionaalisen kontekstin kautta. Toisin sanoen auktoriteetin osallistumisella on keskustelua leimaava vaikutus (Goffman 1981 s. 124–159).

Vetäjä erityisrooli on jakaa puheenvuorot, asettaa esteitä hahmojen tielle ja halutessaan poistaa hahmoja pelistä tarinalle oleellisilla hetkillä. Pelinjohtaja on usein pelaajia vanhempi tai kokeneempi roolipelaaja, jonka reiluuteen ja mielikuvitukseen luotetaan. Hänen tärkein tehtävänsä on varmistaa, että muut viihtyvät. Yleensä vetäjä antaa kehyksen luotuaan keskustelun kulkea itsestään ja puuttuu siihen saadakseen pelaajahahmot reagoimaan tai juonen etenemään. Aineistoni pelinjohtaja on Markus. Muut pelipöydässä ovat roolipelaajia, jotka ottavat osaa peliin.

Pelaajilla on kaikilla omat pelihahmonsansa eli PC:t 'player character'. Myös pelinvetäjä saattaa näytellä eri hahmoja riippuen siitä, millainen pelimaailma on. Näitä hahmoja kutsutaan ei-pelaajahahmoiksi eli NPC:ksi 'non-player character'. Pelinjohtajan vastuulla on tuoda luolassa asuvaa örkki, avaruusalausta ohjaava tekoäly tai vaikkapa syrjäisen majatalon hilpeä isäntä eläväksi ja tehdä tarinasta mahdollisimman viihdyttävä ja elävä NPC:iden avulla. Aineistossani Markus ei näyttele ei-pelaajahahmoja vaan osallistuu keskusteluun omana itsenään. Esimerkissä 2 hän toimii tarinankertojan tehtävässä.

## ANALYYSI

Analyysissäni esittelen kolme löytämääni roolipelitilanteen moodia; **roolipuheen**, **metapuheen** ja **pelistä irrallisen puheen**. Perustelen esimerkein mitä ominaisuuksia näillä moodeilla on, kuinka ne eroavat ja risteävät keskenään, ja millaisilla keinoilla roolipelaajat ilmaisevat muille moodin vaihdoksista. Analyysissäni on kolme osaa; yksi kutakin löytämääni moodia kohti. Ensinnä analysoin roolipuhetta, eli sitä miten roolipelaaja ilmaisee eläytymistään. Toisena on vuorossa metapuhe, jossa liikutaan osittain yhä roolipelin maailmassa, ja jossa tapahtuva vuorovaikutus vaikuttaa jollakin tavalla itse roolipelaamiseen. Viimeisenä käsittelen pelistä irrallista puhetta, jossa roolipelaaminen on selkeästi keskeytynyt, ja puheenaiheena voi olla vaikkapa mustikkapiirakka tai televisiosarja.

### 3.1 Roolipuhe

Ensimmäinen ja leimaavin roolipelikeskustelun moodi on **roolipuhe**. Roolipelaaja näyttelee pelihahmoa, jolla on pelimaailmaan ja pelin sääntöihin liittyviä ominaisuuksia. Eläytyminen vie usein pelaajien esittämien hahmojen tai pelinjohtajan esittämien ei-pelaajahahmojen dialogiin.

Roolipuhe syntyy pelihahmojen vuorovaikutuksessa. Sen keskiössä on fiktiivisten ja todellisten osallistujien puheenvuorot, siis roolihahmojen osallistujakehikko. Osallistujakehikolla tarkoitan Goffmanin osallistujien ja heidän ottamiensa roolien kokonaisuutta (Goffman 1981) Kaikki osallistujat ovat kuvaushetkellä samassa huoneessa tietoisena heitä kuvaavasta videokamerasta. Oleellisena roolipuheen kannalta pidän tilanteita, joissa fiktiiviseen kehykseen osallistuvat puheenvuorot käydään, samaan tapaisesti kuin Keränen (2018). Osallistujista näkyy roolipelaamiselle leimallisia deiktisiä ja sisällyksellisiä ratkaisuja.

Kertomus on roolipelissä avainasemassa. Leimallisesti roolipelaaminen alkaa (tai jatkuu), kun vetäjä aloittaa **kertomussekvenssin**, johon pelaajat vastaavat avaamalla **eläytymissekvenssin**, tyypillisesti improvisoituna repliikkipuheenvuorona. Eläytymissekvenssillä tarkoitan roolipelin fiktiiviseen tai viihteelliseen kehykseen

pyrkivää vuoroa, jonka vierusparina on joko vetäjän antama ohjaus tai toisen pelaajan roolipuhe. Tavallisesti kertomustyypissä keskustelussa kertomussekvenssin päätyttyä vastaanottajan odotetaan arvioivan kertomusta jollain lailla (Routarinne 1998 s. 150) Roolipelaajat sen sijaan vastaavat pelinjohtajan kerrontasekvenssin päättymiseen eläytymällä kerrottuun tilanteeseen. Eläytymissekvenssi on tässä roolipelaamiselle ja ohjatulle näyttelemiselle tyypillinen vastaanottosekvenssin variantti.

Seuraavaksi esittelen esimerkkejä aineistossani esiintyneestä roolipuheesta. Esimerkeistä ilmenee, että kyseessä on roolipuhe, koska puheenaiheet, sopimukset ja niiden noudattaminen ovat epätosia. Roolipuhe näkyy myös pelaajien kielenkäytössä ja fiktiivisessä kehyksessä.

#### Esimerkki 1

Pelinjohtaja osoittaa vaikenemalla ja katsahtamalla pelaajiin, että muilla on nyt lupa toimia esitellyssä kohtauksessa, jossa hahmot suunnittelevat seikkailulle lähtemistä. Tätä ennen pelihahmot ovat ryhmyntyneet ja päättäneet lähteä yhdessä johonkin määränpähän vankkureissa matkustaen. Esimerkki alkaa ensimmäisestä lausumasta.

(Prospero, Roolipuhe)

```
1 SATU:      No nii,  
2             läheppä Prospero ja varaa vankkurit,  
3             niin me nähään sut [sitte sielä] mistä sää oot  
4             varannu ne.  
5 HANNA:     [J=oo].  
6 SATU:      .. @(H) [@@]@  
7 HANNA:     [Joo].  
8 SATU:      [@(H) @(H)]  
9 HANNA:     [Varmaan],  
10            j- jos[pa mää] tuun sitten tähän,  
11 LAURA?:  [@@@]  
12            (0.5)  
13 HANNA:     Tai siis,  
14            jospa minä ^tulen tänne.  
15 SATU:     Joo
```

Kaikki pöydässä olevat vetäjä Markusta lukuun ottamatta näyttelevät hahmojaan, mikä ilmenee keskustelussa monin tavoin. Keskustelun kaikki osanottajat istuvat pöydässä. Pelaajat keskustelevat keskenään hahmoihinsa eläytyneinä eli roolipuhe on tässä esimerkissä jo alkanut.

Puheenaiheena on vankkureiden varaaminen ja vuokraus seikkailuretkä varten, vaikka jokainen pöydässä istuva oletettavasti aikoo viettää iltansa sen ääressä. Tämä osoittaa keskustelun kohdistuvan todellisuuden ulkopuoliseen yhteiseen kuvitteelliseen pelimaailmaan eli asettuvan fiktiiviseen kehykseen (Fine 1983 s. 205).

Osanottajat viittaavat toisiinsa heidän pelihahmojensa nimillä oikeiden nimien, pronomien tai eleisiin perustuvan vastaanottajan osoittamisen sijaan. Minna-Riitta Luukan mukaan valinnalla nimetä vastaanottaja on vaikutusta yhteisesti luotuun keskustelun merkityskenttään (Luukka 1994: 229) Nimeämällä roolihahmon pelaajan sijaan riveillä 1–4 Satu luo fiktiivistä kehystä ja osoittaa pelaajista Hannan osallistumaan tarinaan seuraavana (Tiittula 1985 s. 332) Satu eläytyy hahmoonsa osoittamalla kysymyksensä Prosperolle, ei Hannalle. Prosperoa ei ole olemassa, ja kuitenkin häntä puhutellaan ja hän myös vastaa. Prosperon kuviteltiin yhdessä tekevän Hannan lupaamat teot kuvitteellisessa maailmassa, vaikka todellisuudessa ei tehty muuta kuin puhuttiin pöydässä.

Nimien lisäksi pelaajat osoittavat eläytymisensä myös deiktisillä kuviteltuun paikkaan liitettävillä ilmauksilla. Riveillä 2–3 Satu esittää tapaavansa Prosperon siellä mistä vankkureita voidaan varata. Kukaan ei kuitenkaan todellisuudessa ole aikeissa varata vankkureita tai tavata Prosperoa, sillä kaikki puheenaiheena oleva on vain kuvitelmaa, myös vankkureiden varauksen mahdollistava paikka. Riveillä 12–13 Hanna ilmaisee palaavansa keskustelun tämänhetkiseen kuviteltuun miljööhön vankkureiden varaamisen jälkeen. Tämäkin on eri paikka kuin todellisuudessa pelipaikkana toimiva keittiö. Hän ei myöskään voi palata keittiöön poistumatta sieltä ensin, mitä hän ei tee, vaan pysyy paikallaan pelihetken loppuun saakka.

Hanna korostaa eläytymistään korvaamalla murteellisen *mä*-sanon yleiskielisellä *minä*-muodolla (ISK) rivillä 13–14. Muualla nauhoituksessa Satu käyttää itsestään *mää* tai *mä*. Tällä hän tekee eron arkipuheensa ja roolipuheen välillä eli korjaa puheenpartensa vastaamaan kuvittelemansa roolihahmon puhetapaa. *Minä*-pronomini esiintyy tässä yleiskielisessä asussa usein viittauksenomaisena, toiseutta tai toista puhujaa ilmaisevana sanavalintana (Luukka 1994 s. 232.) Hanna ei käytä muualla itsestään *minä*-sanaa, vaan puhuu hahmonsua Prosperon suulla. Yleiskielisyys leviää pronomien lisäksi myös verbeihin. Hän sanoo *tulen*, eikä *tuun*, vaikka muualla nauhoitteessa hänen puheensa on

puhekielisempää. Esimerkiksi ensimmäisen nauhan kohdassa 0.26.33 hän sanoo *Tääl' ois vielä yks* ojentaessaan noppaa tornia rakentavalle Lauralle (Esimerkki 4).

## Esimerkki 2

Satu tunnelmoi tuolillaan istuen kädet ristissä, ikään kuin demonstroidakseen vankkurien kyydissä oloa. Muutkin pelaajat ottavat saman asennon, ja Satu jopa nytkähtelee mukaillakseen kuviteltua kuoppaista kyytiä. Tätä ennen Laura ja Markus ovat keskustelleet Lauran pelihahmon haavoittuvuudesta.

(Vankkureissa, metapuhe)

1 (instrumentaalinen kansanmusiikki soi, Satu nytkähtelee kuin olisi vankkurin kyydissä epätasaisella tiellä)  
2 SATU: but yes this is a very pleasant way to travel I think  
3 LAURA: #yes quite#  
4 HANNA: jaa nyt meillä on hauskaa  
5 ((Laura ja satu kääntyvät katsomaan Hannaa, joka nostaa käsivarren koukkuun rinnalleen))  
6 HANNA: we're having fun  
7 LAURA: hehe  
8 ((kaikki kääntyvät taas katsomaan pöydällä olevia papereita))  
9 SATU: #sillo ku mä oon#  
10 #vimeksi istunuv vankkureisa nii se on, (1.0)  
11 #varmaan ollu joidenkim mattoje? alla tyylii mä oon ollu pa  
12 kosalla#  
13 HANNA hehe  
14 MARKUS: nhii  
15 ((Satun katse siirtyy Markukseen ja palaa sitten ikkunaan päin. Satu lakkaa nytkähtelemästä. Markus siirtelee tavaroita.))  
16 KAIKKI hehe  
17 (2,8)  
18 SATU silleeh kiva istuskel[la]  
19 MARKUS [mhm jooh] se on tosiaa aadolf ja rolf  
20 ((Laura heittelee noppaa))  
21 SATU (sateev-)  
22 MARKUS eljhetkinen (0.1) rolffilla ei sil on sillon blunderbussi (eli sillon kuse on) sil on [blunder  
23 bussil]  
24 HANNA [(el-)]  
25 SATU °[blunderbussi]°  
26 MARKUS elikkäh se on tämmönne (0.1) ruutiase

Satu siirtyy fiktiiviseen kehykseen ja roolipelipuheeseen keskeyttäen Lauran ja Markuksen aiemman vitsailun Lauran pelihahmosta käyttämällä englannin kieltä, joka alleviivaa hänen puhuvan hahmonsa suulla hahmon havainnosta, että matkustus on mukavaa vankkureissa. Aiemmin nauhalla hän on puhunut vain suomea. Hän on ottanut mukavan asennon ja hytkyy matkien vankkurimatkestajaa kuoppaisella tiellä. Laura yhtyy koodinvaihtoon, ja vastaa myöntävästi omana pelihahmonaan. Hanna tulee

tilanteeseen puhuen kovalla äänellä ja vahvistaa: *Nyt meillä on hauskaa, we're having fun*. Lausuman ensimmäinen osa tuskin on roolipuhetta, vaan hän kuvailee hahmonsäntuntoja muille pelaajille ennen kuin jatkaa englanniksi *we're having fun*.

Koodinvaihto on siis mahdollinen eläytymistä tai sen roolipuhemoodiin pyrkivä keino Hannalla. Toisaalta koodinvaihto yksittäisten lausumien ja sanojen kohdalla määräytyy käsillä olevasta roolipelistä, sillä pelien materiaalit ovat usein englanninkielisiä. Rivillä 22 on tästä esimerkki *blunderbussi*. Rivillä 24 Hanna saattaisi pyytää selitystä vieraasta sanasta sanomalla *eli*. Satu toistaa sanan *blunderbussi* rivillä 25, jolloin rivillä 26 Markus selittää ja suomentaa pelaajille ruutiaseeksi. Pelin terminologian ja roolipuheen ero on helposti todettavissa keskusteluympäristöstä; Pelin tavoite toki on pitää hauskaa, mutta *We're having fun* ei ole pelisääntö, vaan fantasiatasossa toteutuva pelihahmojen tunnetila. *Blunderbussi*-lausuma on Markuksen metapuhetta, jolla hän tekee selväksi pelaajilleen, että pelin vihollishahmolla on poikkeuksellinen ase (vrt. Kalliokoski 1995, s. 2). Pelinjohtajan kuvailu NPC:n varusteesta mallintaa siis pelaajahahmojen aistihavaintoja.

Roolipuhe luo keskusteluun oman fantasiatasonsa (Fine 1983: s. 3.). On tietysti mahdotonta sanoa, tarkoittiko Hanna englanninkielisen lausumansa *we're having fun* roolipuheeksi, mutta joka tapauksessa fiktiivinen kehys näyttää murtuneen ainakin hetkeksi, mikä näkyy osallistujien hätkähdyksenä. Myös Satun vankkurimatkaan eläytyvä nytkähtely riviin 15 asti lakkaa juuri tässä kohtaa. Keräsen mukaan asennonmuutos laukaisee murtumakohdan, jossa osallistuja siirtyy pois fiktiivisestä kehyksestä. (Keränen 2018 s. 186) Esimerkissäni murtumakohdan aiheuttaa vetäjän puuttuminen keskusteluun, mikä saa Satun putoamaan roolista ja vaihtamaan asentoa. Pelinjohtajan auktoriteettiasema edellyttää muilta osallistujilta huomiota. Merkitystä luokin usein ei-kielellinen toiminta. Toisin sanoen puheenvuoron kielellisellä sisällyksellä on pienempi vaikutus kuin ei-kielellisellä toiminnalla (Haakana 2001 s. 73–74). Muiden osallistujien reaktio rivillä 15 implikoi muutosta keskustelussa eli vaihdosta pois fiktiivisestä kehyksestä.

### 3.2 Metapuhe

Kutsun peliin liittyvää, mutta ei välttämättä varsinaista eläytymistä **metapuheeksi**. Metapuheella voi olla samanlaisia ominaisuuksia kuin eläytyvällä puheella, ja toisinaan se saattaa mennä myös roolipelitilanteessa oleville ristiin eläytymisen kanssa laajentaen ja inspiroiden pelinsisäistä vuorovaikutusta. Jatkan Esimerkin 2 analysointia siitä kohdasta, kun fiktiivinen kehys on juuri murtunut. Satu kehittelee ja jakaa muille hahmonsa historiaa. Koska hän puhuu hahmostaan minämuodossa, tilanteessa vaikuttaisi olevan kyse roolipuheesta, mutta se ei välttämättä ole sitä. Se sisältää roolipuheen elementtejä, kuten epätoden pelinsisäisen maailman kuvausta. Ratkaiseva syy sille, miksi esimerkki on metapuhetta eikä roolipuhetta löytyy osallistujakehikosta (ks. Lacy 2006).

Satu kertoo esimerkissä 2 riveillä 9—13 olleensa viimeksi vankkureissa piilossa mattojen alla, vaikka todellisessa elämässä ei varmaankaan ole tehnyt niin, mikä lienee kaikille keskustelussa mukana oleville selvää. Myös *viimeksi*-sana rivillä 9 viittaa tässä edelliseen kertaan ennen tätä kertaa, vaikka ainakaan tämä kerta ei ole totta, vaan pelimaailman kuvitelmaa, kenties päänsisäistä pelaamista. Tämän voisi ajatella olevan hahmon puhetta, mutta toisin kuin aiemmin, puheen vastaanottajia ovat pelipöydässä istujat eivätkä heidän roolihahmonsa.

Esimerkissä käy ilmi, että Satu ei puhu itsestään vaan hahmosta, joten puheenalaisena on pelin sisäinen maailma. Sen sijaan ei ole mahdollista todistaa Satun puhuvan nimenomaan itsenään tai että hän puhuisi hahmossa, sillä kumpaakaan ei voida päätellä muiden reaktioista. Pelinjohtaja Markus ei ole pelimaailman sisällä lainkaan. Hänen tehtävänsä on toimia kertojan tavoin kuvaillen pelin tapahtumat, olennot ja ympäristön. Kuitenkin tässä hän vastaa Satun hahmon arveluun muiden mukana.

Metapuheen ja roolipelaamisen raja on häilyvä. Esimerkissä voisi aivan hyvin olla kyse myös roolipelaamisesta. Ei voida varmistaa, etteikö Satu eläytyisi puhuvansa muille vankkureissa istuville (Fine 1983: 183). Markuksen osallistuminen keskusteluun kiistattomasti omana itsenään on ratkaiseva tekijä moodin muutoksessa. Vaikka Satun hahmo ei kuule Markuksen ääntä, Satu itse kyllä kuulee. Satun puhuessa keskustelu

saattaa olla roolipuhemoodissa tai metapuhemoodissa, mutta viimeistään Markuksen puuttuminen puheeseen muuttaa moodin metapuheeksi. Satu myös noteeraa Markuksen katseellaan esimerkin 2 rivillä 15. Fiktiivinen kehys on murtunut, koska pelaaja kiinnittää katseensa osallistujaan, joka hahmon näkökulmasta ei ole läsnä. Murtumakohta voidaan todeta asennonmuutoksesta ja katseesta auktoriteettiin kuten Keräsen esimerkissä suomenoppijan katseesta opettajaan eläytymisharjoituksen aikana (Keränen 2018 s. 197)

Esimerkissä 3 on myös kyse metapuheesta. Puheenaiheena on pelimaailman **lore**. Käsitteellä tarkoitetaan pelimaailman sisäistä tietoa, kuten pelimaailman asukkaiden keksitty kulttuuri, lainsäädäntö, kieli, historia, pelimaailman biologia ja maantieto, ynnä muu hahmojen käytökseen vaikuttava kuvitteelliseen ympäristöön liittyvä muu kuin itsestään selvä tieto. Luonnollisesti myös pelisäännöt ja pelinvetäjän ohjeet ohjaavat hahmoja, mutta ne eivät ole loren käsitteen alla.

### Esimerkki 3

(Metapuhe, Aatelissuvun arkisto)

1 ((Tehosekoitin surisee))  
2 HANNA: (H) Missä se tuota,  
3 (0.6) aa,  
4 (1.3) voisiksää kertoa lisää siitä,  
5 (0.9) niistä --  
6 Se arkisto olis mistä mää tarvitsisin sen,  
7 MARKUS: Ää,  
8 se on tuota,  
9 tämän yhen aatelissuvun,  
10 (2.0)  
11 ((Satu sammuttaa tehosekoittimen))  
12 MARKUS: Aatelissuvun kartanossa on ... (1.8) kirjasto,  
13 kokoelma.  
14 Kirjakokoelma. ((Satu paukuttaa vispilöitä kulhon  
15 reunaan))  
16 #Tää on tämmönen.. vanaha velhosuku,  
17 (1.5) ((pauke jatkuu))  
18 että niillä ei oo --  
19 (0.3) (H)  
20 (1.0) ((pauke jatkuu))  
21 MARKUS: #Niinkun,  
22 (2.4)  
23 et ne oli jo aatelisia silloin kun,  
24 (2.0) ((pauke jatkuu))  
25 tämä Colleges of Magic perustettiin.

Keskustelun aiheena on pelinsisäinen maailma. Hanna esittää Markukselle kysymyksen rivillä 4, jonka Markukselta saatu vastaus riveillä 7—9 ja 12—25 vaikuttaa ratkaisevasti

Hannan hahmon käytökseen. *College of Magicia*, aatelista velhosukua tai kollegion kirjakokoelmaa ei ole todellisuudessa olemassa. Pelihahmon sijaintiin pelin kuvitteellisessa ympäristössä ei oteta kantaa. Marko ei esimerkiksi kuvaile Hannalle Prosperon astumista kuviteltuun velhosuvun kartanoon. Marko kertoo asioita, joita Hannan hahmo tietäisi, jos pelimaailma ja Prospero olisivat totta. Pelinjohtajan metapuhe siis antaa Hannalle pelihahmo Prosperon tietoa siitä fantasiamaailmasta, jossa Prospero elää. Hanna ei ole aiemmin kuullutkaan kenen omistuksessa hänen hahmonsa havittelema arkisto on, mutta hänen hahmonsa pitäisi tarinan mukaisesti tietää se. Pelaajan ja pelihahmon tietojen välinen epätasapaino ratkeaa siten, että pelinjohtaja kertoo pelaajalle, mitä Hannan hahmon mielessä on. Tämä auttaa Hannaa keksimään kuvitellun maailman todellisuuteen sopivaa sanottavaa.

Pelihahmo on tässä siis osallinen, ja pelin tapahtumat ovat puheenaiheena. Jälleen kerran Markon rooli ratkaisee sen, ettei kyseessä ole roolipuhe. Hanna kysyy Markolta riveillä 2—6 asioiden laittaa sen sijaan, että Prospero kysyisi saman kysymyksen eri pelaajahahmolta tai toiselta pelaajahahmolta. Kommunikaatio on pelaajan ja vetäjän, ei eri pelihahmojen välistä. Siksi on selvää, että kyseessä on juuri metapuhe. Aihe kuitenkin informoi Hannan hahmon tulevaa käytöstä, joten tämä ei voi olla myöskään pelistä irrallista puhetta.

### 3.4 Pelistä irrallinen puhe

Kutsun viimeistä ja arkisinta roolipelipöydän keskustelun moodia **pelistä irralliseksi puheeksi**. Samat henkilöt, jotka äsken olivat rooleiltaan pelihahmoja sekä vetäjä, keskustelevat nyt keskenään omina itsenään pelin ulkopuolisen maailman asioista. Valitsin esimerkiksi tilanteen, jossa peliin liittyvä puhe ei ole roolipelaamista eikä metapuhetta. Seuraava esimerkki on pelitauolta. Pelaajat ja pelinjohtaja ovat vetäytyneet hahmoistaan, kenenkään puhe ei ole tulkittavissa roolipelaamiseksi, eivätkä pelimaailman sisäiset asiat ole keskustelun aiheena. Esimerkissä näkyy kuitenkin roolipelaamiseen liittyviä elementtejä, kuten pelinopat. Esimerkki 4 osoittaa roolipelitilanteen kolmannen, vähiten pelillisen moodin. Analyysissäni erittelen, miten pelistä irrallinen puhe eroaa roolipuheesta ja metapuheesta.

## Esimerkki 4

(Pelistä irrallinen puhe, Mainostaulu, Pelinopat)

01 HANNA: Joku oli kehdannut.. tuoda.. Cryon ilmoitustaululle  
02 jonku... (0.5) paperin,  
03 mutta mä en vielä käyny [sitä repimässä,  
04 LAURA: [Paperin].  
05 HANNA: pois.  
06 MARKUS: Mikä paperi #,  
07 HANNA: Emmää tiiä,  
08 joku,  
09 MARKUS: Tyhjä paperi.  
10 LAURA: Kamala.  
11 HANNA: Ei  
12 Joku mainos.  
13 (0.6)  
14 LAURA: (Hhh)  
15 (0.8)  
16 (Hxx) ((NOSTAA KÄDEN RINNALLEEN))  
17 Sydämeni vuotaa verta.  
18 #Nyt #mä #en #saa, ((KASAA NOPPATORNIA))  
19 ##,  
20 ## #saanpas,  
21 ###  
22 HANNA: Tääl' ois vielä yks # -- ((TYÖNTÄÄ YHDEN NOPAN LAURAA  
23 KOHTI))  
24 LAURA: Joo #mut #ku täällon jo yks deekymppi ni  
25 en mie laita sitä toista.  
26 #####  
27 (1.0)  
28 HANNA: Hm.  
29 MARKUS: #Ku #ei #meille #oo #nyt tullu mittään postiakaan,  
30 (0.5) #niinku #että olis jottain mainoksia.  
31 ((HANNAKIN ALKAA KOOTA NOPPATORNIA))  
32 (0.5) #####,  
33 (0.6)  
34 LAURA: Jes ((LAURA SAA NOPPATORNIN VALMIIKSI))  
35 HANNA: #Mää #en #tiiä,  
36 se oli ihan silleen,  
37 et joku on kattonu että siinä on tilaa mai[nostaa].

Riveillä 1—3 Hanna kertoo löytäneensä eräältä ilmoitustaululta paperin. Asiatyhteydestä käy ilmi, että kyseessä on todellisessa maailmassa oleva todellinen ilmoitustaulu, johon kuuluu tietyt yhteisössä asetetut säännöt. Ilmeisesti taulu on tarkoitus pitää tyhjänä muiden kuin Cryo-järjestön omista ilmoituksista.

Laura toteaa sydämensä vuotavan verta. Vaikka kyse on kuvainnollisesta puheesta, hän ei roolipelaa tai eläydy, mikä käy ilmi puheenvuoron tilanteesta ja muista puheenvuoroista. Todettu dramaattinen ilmaus juontuu todellisen maailman yhteisöllisen normin rikkomisesta, ei jostakin pelinsisäisestä eläytymistä laukaisevasta motivaattorista. Kaikki keskustelun osanottajat tuntevat tämän taulun ja sen merkityksen, eli sekä pelaajille, että vetäjälle kyse on yhteisestä asiasta. Peliin se ei kuitenkaan liity, eikä se informoi pelinsisäistä maailmaa, eli keskustelua ei voida pitää myöskään metapuheena.

Välittömästi ilmoitustaulukeskustelun tauottua Hannan keskittyminen siirtyy Lauraan. Tämä rakentaa pelinopista tornia silmälukujen suuruuden määräämässä järjestyksessä suurimmasta, eli 20-tahkoisesta, pienimpään nelitahkoiseen. Laura torjuu Hannan tarjoaman nopan, sillä hänellä on jo kymmentahkoinen noppa tornissaan.

Ennen kuin totean, ettei tässäkään ole kyse roolipelaamisesta, minun on avattava noppien merkitystä roolipelaamiselle. Nopilla on suora vaikutus siihen, mitä pelin sisällä tapahtuu. Tästä voidaan päätellä, että nopilla on suora vaikutus roolipelaamiseen, ja siis hahmona esiintymiseen; Onnistuvan hahmon käytös on erilaista kuin epäonnistuvan. Pelin edetessä pelinjohtaja määrää pelaajan tai pelaajia heittämään yhtä tai useampaa erityisistä pelinopista. Roolipeleissä yleisimmin käytetyt ovat muodoiltaan silmäluvullisia Platonin kappaleita niin, että nelitahkoinen tetraedri on d4, arpakuutio d6 ja niin edelleen. Tässä litteroidussa pätkässä puheenaiheena on kymmentahkoinen d10: *Joo mut ku täällon jo yks deekymppi ni en mie laita sitä toista.* Esimerkit 3 ja 4 osoittavat, ettei kaikki pöytäroolipelaamiseen liittyvä suikaan ole roolipuhetta tai edes pelaamista.

Yleensä pelaaja heittää noppaa siitä, onnistuuko hahmo jossakin pelin asettamassa tehtävässä. Pelinjohtaja tai sääntökirja määrää jonkun tietyn lukuarvon, joka on saavutettava tai ylitettävä nopanheitolla. Esimerkistä 4 käy ilmi, että pelinopat eivät tällä hetkellä toimi roolipelin pelivälineinä, vaan tornin rakennuspalikoina. Siksi voidaan

todeta, etteivät Hanna ja Laura roolipelaa, vaikka peliin liittyvät esineet ovatkin puheenaiheina.

## PÄÄTÄNTÖ

Tutkimuksessani olen esitellyt roolipelipöydässä käytävää keskustelua ja sen ominaisuuksia. Jaottelin aineistosta esiintyviä keskusteluja kolmeen moodiin ja selvitin esimerkein, miten eläytyminen eli roolipuhe eroaa tulevaa eläytymistä informoivasta metapuheesta ja edelleen kuinka peliin liittyvä puhe saattaa osoittautua rooliin eläytymisestä irralliseksi.

Havaitut kolme moodia ovat roolipuhe, metapuhe ja arkipuhe, jonka olen nimennyt tässä pelistä irralliseksi puheeksi. Roolipuheessa osallistuja esittää jotakin pelin sisäisen todellisuuden eli yhdessä kerrottavan tarinan hahmoa. Se näkyy muun ohella puhuttelemalla toista osallistujaa tämän roolihahmon nimellä, viittaamalla tapahtumiin, jotka vastaavat yhteisesti sovittua tarinaa mutta eivät todellisuutta, deiktisin keinoin, muutoin elehtien tai vaihtamalla käyttökieltä. Metapuheessa osallistujat joko pyytävät tai tarjoavat tarkennusta pelin tarinan määäämiin asioihin voidakseen sen jälkeen siirtyä roolipuhemoodiin, ja arkipuhe on samankaltaista kuin mikä hyvänsä yhteisen tekemisen äärellä käytävä keskustelu ilman fiktiivistä kehystä.

Nauhoitteiden valinta ja itse pelaamisen vähyys hallussani olevassa video- ja litteraattimateriaalissa supistaa näkymää roolipelipöydän vuorovaikutuksesta. Toisaalta kandidaatintutkielman kapoisuus rajoittaa esimerkkien määrää ja tutkimuksen varsinaista aiheita. Mielenkiintoisia kohtia moodeista löytyi aineistosta useitakin, mutta valitsin niistä vain selkeimmät ja havainnollistavimmat tähän kandidaatintyöhön. Tutkielmani antaa kuitenkin hyvän pohjan jatkotutkimukselle ja nostattaa uusia mielenkiintoisia kysymyksiä roolipelaamisesta keskustelutyypinä ja vuorovaikutustilanteena.

### **Mitä tutkia seuraavaksi?**

Rajasin tämän tutkimuksen aineistoksi kaksi tunnin mittaista nauhoitetta Warhammer-kokoelmasta. Tutkimuksen ulkopuolelle jäi ainakin kolme oletettavasti samanpituista nauhoitetta kyseisestä kokoelmasta. Lisäksi osallistujien pelityyli oli vähäeleisempää ja vähemmän pelaamiseen keskittyvää kuin etukäteen uumoilin. Uskon, että pidemmästä tai eri nauhoituksesta varsinkin eläytymisen keinoja olisi löytynyt enemmän. Pelihahmojen

välinen dialogi ei arvioni mukaan sisältänyt esimerkiksi todisteita äänenmuuntelusta, joka harrastuskokemukseni mukaan on roolipelaamiselle hyvin yleistä.

Aineistosta havaitsin useita tutkimuskohteita, joista moodit valikoituivat kohteeksi kandidaatintutkielman kapoisuuden rajoittamana. Laajemmassa tutkimuksessa, kenties käyttäen koko kolmen tunnin aineistoa, tutkija voisi halutessaan tarkastella roolipuheen moniäänisyyttä tai pelinjohtajan vaikutusta keskustelun kulkuun. Toisaalta soveltamalla Keräsen teoriaa murtumakohdista voisi samasta aineistosta tutkia siirtymiä, toisin sanoen varsinaista eläytymistä ja sen eroavaisuutta tavalliseen yhteisen tekemisen ympärillä käytävään arkikeskusteluun nähden, milloin eläytyminen alkaa ja mihin päättyy (ks Fine 1983). Viimeksi mainittu olikin alkuperäinen aikeeni.

Yleisemminkin ja laiveammin voisi tutkia eläytymisen ilmaisua, siis elehdintää, deiksistä tai muita kielellisiä kohteita, kuten johdannossa mainittu Kettusen pro gradu roolipuheen pronominiiviittauksista (Kettunen 2007) tai Suomisen pro gradu (2014). Eläytymistä on tutkittu mielestäni liian vähän suomen kielen osalta, ottaen huomioon, että eläytymisen hyödyt kiinnostavat etenkin pedagogiikan näkökulmasta (ks Ikonen 2008).

Tutkimukseni kimmoke oli spekuloini roolipelaamiselle tyypillinen oma sekvenssityyppi **eläytymissekvenssi**. Uskon sen sisältävän ainakin roolipuheelle tyypillisiä repliikkejä, eleitä, affektisia ilmauksia ja tunteenpurkauksiakin. Roolipelaaminen eroaa muista ryhmätoiminnoista siten, että pelaajien ohjaamien hahmojen välille voi tarinassa kehittyä monenlaisille tunnesiteitä aivan samalla tavoin kuin elokuvissa tai kirjoissa. Tunteet voivat myös valua hahmoista itse pelaajiin, kuten olen varsinkin liveroolipelien jälkimainingeissa kanssapelaajistani huomannut. Uskon, että tunnetasojen limittyminen kuvitteellisen ja todellisen maailman samanhetkisissä konteksteissaan tekevät roolipelaamisesta erityistä, koska tunteet niin roolipelaajien kesken, pelaajien ja roolihahmojen, ja vielä eri roolihahmojen välillä, erottavat roolipelit kaikesta muusta sosiaalisesta toiminnasta (ks. Fine 1983, s. 3). Oma tutkimuksensa voisivatkin olla roolipelaajien affektiset ilmaisut.

Kandidaatin tutkimuksen rajallisuus tekee yleistettävyyden suhteen tutkimukseni tuloksista parhaimmillaan suuntaa antavia. Vastaavaa tutkimusta tekevä löytäisi

aineistostaan luultavasti monia mahdollisia roolipuheen tai metapuheen tunnusomaisia esimerkkejä, jotka omastani jäävät uupumaan. Käyttämäni videonauha kuuluu Oulun videokorpukseen ja on saatavilla Oulun yliopiston tutkijoille. Videonauhojen materiaali on kestoltaan noin kolme tuntia. Videoaineistosta löysin muitakin esimerkkejä roolipuheesta, mutta valitsin jokaisesta moodista tähän tutkimukseen vain selkeät esimerkit kustakin.

Uskon, että tulokseni ovat siinä mielessä luotettavia, ettei esimerkkieni sisällöstä ole mielekästä tehdä omieni vastaisia johtopäätöksiä. Vaikkapa Esimerkissä 2 pelitilanteen fantasiakonteksti on ainoa järkevä tulkinta tilanteen kulusta, vaikkei roolipuheen ja metapuheen välinen ero olekaan aivan kiistaton. Vastaavasta roolipelitilanteesta kuvatusa aineistosta löytyisi luultavasti esimerkeistäni puuttuvia tilanteita, joissa metapuhe johtaa suoraan roolipuheeseen.

Vaikuttaisi siltä, että eläytymistä on helpompi havainnoida sellaisilla henkilöillä, joiden sosiaaliset keinot ja tavat ovat jollakin lailla tuttuja, koska silloin on helpompi erottaa eläytymisestä kielivä arkiminästä poikkeava käytös. Toisin sanoen tutuista ihmisistä huomaa helpommin, jos he näyttävät jotakin roolihahmoa. Tarvitaan tutkielmaani enemmän – ennen kaikkea laajempi aineisto – jotta eläytymisen keinojen runsaudesta voisi osoittaa objektiivisesti ja esimerkein mitään tyhjentävää.

## LÄHTEITÄ

- Arminen, Ilkka 2016: *Keskustelunanalyysi: kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) Tampere: Vastapaino (Verkkoversio)  
<https://www.ellibslibrary.com/book/9789517685993>
- Brenne, Geir Tore 2005: *Making and maintaining frames. A study of metacommunication in laiv play*. Cand. polit thesis, Department of Sociology and Human Geography, University of Oslo
- Fine, Gary Alan 1983: *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press
- Goffman, Erving 1981: *Forms of talk* Philadelphia: University of Pennsylvania Press,.  
Julkaisija Oxford : Blackwell 1981.
- Haakana, Markku 2001: Kielen ohessa? *Keskustelunanalyysin näkymiä*. Kieli 13 s.
- Hakulinen, Auli 1998: Vuorottelujäsennys. Teoksessa *Keskustelunanalyysin perusteet*. Toim. Liisa Tainio. Tampere: Vastapaino
- Helisten, Marika 2018: *"Participants' multimodal practices for managing activity suspensions and resumptions in English and Finnish interaction* Oulu: Oulun yliopisto.
- Ikonen, K-L. 2008. *Liveroolipeli sanataideohjauksen työvälineenä*. Pro gradu -tutkielma. Kirjoittamisen maisteriopinnot. Jyväskylän yliopisto
- ISK = *Iso suomen kielioppi*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 950. Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Heinonen & Irja Alho (toim.). Helsinki: SKS
- Kalliokoski, Jyrki 1995: *Koodinvaihto ja keskustelun moniäänisyys*. – Virittäjä 99 (1/1995), SKS
- Keränen, Anja 2018: Murtumakohdat S2-oppijoiden improvisaatioharjoituksissa, *Lehti L, Peltonen, S. Routarinne, V. Vaakanainen & V. Virsu (toim.) Uusia lukutaitoja rakentamassa – Building new literacies. AFinLAN vuosikirja. Soveltavan kielitieteen julkaisuja 76, Jyväskylä. s.184–205*.
- Kettunen, Helmiina 2007: *Pelaajiin ja hahmoihin viittaaminen pöytäroolipelissä*. Suomen kielen pro gradu -tutkielma, kielten laitos, Jyväskylän yliopisto.

- Luukka, Minna-Riitta 1994: *Persoona pragmatiikan puntarissa*. – Virittäjä 98 s. 227–239.
- Mey, Jacob I. 2001: *Pragmatics: An Introduction. 2nd edition*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd
- Pathas, George 1995: *Conversation Analysis: The Study of Talk-in-Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications Inc. 70–88.
- Peräkylä, Anssi 1998: Institutionaalinen keskustelu. Teoksessa *Keskustelunanalyysin perusteet*. Toim. Liisa Tainio. Tampere: Vastapaino
- PHB = *Player's Handbook*. Wyatt, James & Schwalb, Robert J. 2014: Wizards of the Coast, Renton, WA, Yhdysvallat (Roolipelin sääntökirja)
- Raevaara, Liisa 1998 Vierusparit – esimerkkinä kysymys ja vastaus – Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 75–92 Tampere: Vastapaino.
- Schegloff, Emanuel A. 2007: *Sequence Organization in Interaction* Cambridge: Cambridge University Press.
- Suominen, Teppo 2014: ”Rollaa nyt woundsei ensin ja katotaan sitten miten käy” – koodinvaihtoa pöytäroolipeleissä. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto
- Tiittula, Liisa 1985: *Vuoron vaihtuminen keskustelussa: puheenvuoron alkamista ja päättymistä ilmaiseva verbaalinen ja ei-verbaalinen viestintä ja sen vaikutus vuorojen vaihtumiseen*. Licensiaatin työ. Helsinki: Helsingin yliopisto.

## LIITTEET

### LIITE 1.

#### Keskustelunalyysin litterointimerkit

. , laskeva tai tasainen intonaatio prosodisen kokonaisuuden lopussa

? nouseva intonaatio prosodisen kokonaisuuden lopussa

MITÄ sanan, äänteen tai tavun painotus

↑ äkillinen sävelkulun nousu

äkillinen sävelkulun lasku

>mitä< nopeutettu puheen jakso

<mitä> hidastettu puheen jakso

a: venytetty äänne

°mitä° ympäristöä hiljaisempi puheen jakso

MITÄ ympäristöä voimakkaampi puheen jakso

[ ] päällekkäisen puheen/toiminnon alku ja loppu

= kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta

(.) mikrotauko (alle 0.2 sekuntia)

(0.4) tauko, jonka pituus merkitty

.hhh sisäänhengitys

hhh uloshengitys

mi- kesken jäänyt sana

(mitä) epäselvästi kuultu lausuma, mahdollinen tulkinta suluissa

€ € hymyilevä ääni

@ @ äänen laadun muutos

hehe naurua