

Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipeleissä ja pelimoduuleissa

Katsaus

Tuomas Ali-Hokka
Helsingin yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee funktionaalisen kuvailun käyttöä osana roolipelaamista. Lähestyn aihetta The Temple of Elemental Evil -pelimoduulin kautta. Pelimoduuleja käytetään osana roolipelaamista ja The Temple of Elemental Evil sisältää hyvin paljon kuvailua. Tutkimuksessa paljastuu kolme tärkeää havaintoa. Ensimmäinen tekijä on se, että mitä pidemmälle vapaa tarinankerronta ryhmätasolla etenee, sitä vaikeammaksi sen ennakoitavuus tulee. Toiseksi, funktionaalisen kuvailun tärkeimpänä funktiona roolipelaamisessa on tarjota tila tapahtumille. Kolmantena on kompromissi pelaajien yhdessä toteuttaman pääosin improvisoidun kerronnan ja tarinan ohjaajan kontrollin välillä.

Avainsanat: Dungeons & Dragons, roolipelaaminen, The Temple of Elemental Evil, kuvailu

Abstract

This study examines how two types of discourse, descriptive and narrative, work together. The descriptive in this study is written text and the narrative is spoken group storytelling (i.e. roleplaying), and these two modes are meant to complement each other. The text and group storytelling are fused together in this study by using a game module The Temple of Elemental Evil, which provides the framework and serves as the case in this case study. The key findings were the following: 1. The most important function of descriptive in interactional narrative is to provide the space in which the narrative happens. 2. Keying functional descriptive to a map or spatial locations that can be engaged is a compromise between narrative freedom and authorability. 3. Multiplayer differentiability makes the use of descriptive increasingly more difficult as the interactional narrative progresses.

Keywords: Dungeons & Dragons, role-playing, The Temple of Elemental Evil, description

Johdanto

“Kyllä ihmisellä harrastuksia pitää olla!” Päinvastoin kuin mitä oletin, kukaan suuri ajattelija ei ole sanonut näin. Myös minulla on ollut erilaisia harrastuksia vuosikymmenten saatossa ja mikään niistä ei ole kirjoittanut niin paljon kysymyksiä kuin roolipelaaminen. Roolipelaamista on usein haastava selittää, sillä ajatus roolipelaamisesta tuntuu monelle hyvin vieraalta. Työhaastattelussakin minulta on kysytty roolipeli-harrastuksestani ja kokemus oli ilmeisesti niin traumaattinen, etten muista enää lainkaan mitä vastasin.

Lähdetään kuitenkin liikkeelle alusta, tai ainakin tietyistä alkupisteistä, eli kerron eräästä hyvin merkittävästä roolipelistä nimeltään *Advanced Dungeons & Dragons*. *Advanced Dungeons & Dragons* -nimitystä en koskaan ole kenenkään kuulut käyttävän, vaan yleensä puhutaan AD&D:stä. AD&D ei ole kuitenkaan aina ollut *advanced* (suom. edistynyt), sillä peli nimeltä *Dungeons & Dragons*, puheessa D&D, lähti vaatimatonta juurista 1970-luvun Yhdysvalloista ja rakkailla asioilla, kuten myös D&D:lläkään, ei ole suunnittelijaa vaan isä tai äiti. D&D:n isä oli edesmennyt Gary Gygax (1938–2008). Toinen D&D:n luoja, Dave Arneson (1947–2009), unohtuu harrastajilta melko helposti, ja pääsyynä on todennäköisesti Gygaxin aktiivisempi näkyminen fanien keskuudessa ja julkisuudessa. *Dungeons & Dragons* (1974) lähti liikkeelle yksinkertaisena, vahvasti taistelemiseen painottuneena roolipelinä. Pelaajat eläytyivät seikkailijoina fantasiamaailmaan, joka ei ollut kaukana J. R. R. Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -kirjojen Keskimaasta. Muutama vuosi myöhemmin pelin sääntöjä laajennettiin, mutta niiden luonne ei olennaisesti muuttunut. Pelissä oli kaikin tavoin enemmän vaihtoehtoja, aivan kuin tietokonepelin jatko-osassa, joka noudattaa tuttua kaavaa. Tämä kehitys vaati lisänimen *Advanced*.

Sekä D&D että AD&D ovat roolipelaamisen merkkiteoksia, ja

niiden pelijärjestelmä on yhtä aikaa hyvin yksinkertainen ja hyvin monipuolinen. Aluksi tarvitaan ryhmä pelaajia, joilla on joitain tunteja aikaa yhtenä tai useampana päivänä pelata roolipeliä yhdessä. Yksi pelaajista valitaan luolamestariksi (alun perin *dungeon master*), eli hän on yhtä aikaa tarinan käsikirjoittaja ja ohjaaja. Periaatteessa roolipelaaminen voisi olla kerrontana luotavaa teatteria, mutta roolipelaamisessa on yksi erityinen piirteensä: jokaisella pelaajalla on oma hahmonsa, jonka he itse luovat peliin ja jota he saavat melko vapaasti ohjata. Luolamestari käyttää pelin sääntöjä, pelimateriaaleja ja mielikuvitustaan siihen, että hän kuvailee ja määrää tapahtumien kulusta. Hyvin usein, etenkin taisteluissa, nopan tulos määrää onnistumisen tai epäonnistumisen pelin ohjeiden mukaan. Pelaaminen on siis sekä sosiaalinen tarina että nopanheittojen määräämä kokonaisuus. Hyvien pelitarinoiden keksiminen on haastavaa. Tietenkin voi sanoa, että pelaajahahmot voivat vaikka pelastaa prinsessan lohikäärmeeltä, mutta se ei itsessään vielä ole mielenkiintoista. Kuten hyvässä kirjassa tai televisiosarjassa, sisällön pitää olla rikas ja mielenkiintoinen, eivätkä siihen riitä pelkästään tarinan hahmojen motiivit. Tämän vuoksi luolamestarit, joita kutsun tästä eteenpäin pelinjohtajiksi, ostivat itselleen valmiita pelitarinoita ja pelikokonaisuuksia. Näitä kutsutaan pelimoduuleiksi tai valmisleikkailuiksi, ja yksi näistä pelimoduuleista oli fokuksena kandidaatintutkielmassani.

The Temple of Elemental Evil tapaustutkimuksena

Englantilaisen filologian kandidaatintutkielmassani *Functional descriptive in interactional narrative: A case study of The Temple of Elemental Evil* (2017) tutkin funktionaalisen kuvailun käyttöä osana interaktionaalista kerrontaa. *Funktionaalinen kuvailu* on sellaista kuvailua, jolla on jokin käytännön

tavoite. *Interaktionaalinen kerronta* on usean ihmisen yhdessä toteuttamaa kerrontaa. Kyseessä voi olla esimerkiksi tarina, jota rakennetaan yhdessä ystävien kanssa. Kun yhdistämme nämä kaksi asiaa, niin saamme aikaiseksi kuvailun, jolla on jokin käytännön merkitys tarinankerronnassa, jota kertoo ryhmä ihmisiä yhdessä toisilleen. Tämä tarinankerronta on keskeinen prosessi roolipelaamisessa, jossaa käytetään valmista tarinaa. Tutkielmani kohteena oleva valmis tarina on Gygaxin ja Frank Mentzerin *Advanced Dungeons & Dragons*-roolipelin moduuli *The Temple of Elemental Evil* (1985). Se soveltuu tutkimukseeni erinomaisesti runsaan kuvailevan sisältyönsä ansiosta.

Päämielenkiintoni keskittyy pääsääntöisesti funktionaaliseen kuvailuun ja erityisesti niihin keinoihin, joilla funktionaalinen kuvailu voi tukea interaktionaalista kerrontaa. Tapaustutkimuksessa interaktionaalinen kerronta tapahtui hypoteettisesti, eli minä tutkijana hahmotan pelin kulun mielessäni ilman, että peliä varsinaisesti pelataan. Tätä voi ajatella esimerkiksi niin, että hyvä shakinpelaaja näkee pelin tapahtumat ja eri variaatiot jo ennalta ja voisi kirjoittaa näistä hypoteettisista siirroista esimerkiksi tutkimuksen. *The Temple of Elemental Evil* tarjoama funktionaalinen kuvailu oli osa tätä hypoteettista pelitapahtumaa. Werner Wolf (2011) on erotellut seuraavat funktionaalisen kuvailun eri muodot: (1) *Referentaalinen (viittaava) kuvailu* kuvailee kohdetta siinä määrin, että se on tunnistettavissa (esim. "Tuolla on talo"). (2) *Esittävä kuvailu* kuvailee kohteen elävästi sellaisella tavalla, että kohde on koettavissa kuvauksesta (esim. "Talossa on neljä huonetta"). (3) *Tulkitseva ja pseudo-objektiivinen kuvailu* antaa jonkin tulkinnan osana kuvailua (esim. "Talo on häiritsevän valkoinen"). Sovelsin Wolfin luokittelua yhdessä lähiluvun kanssa, kun analysoin pelimoduulia.

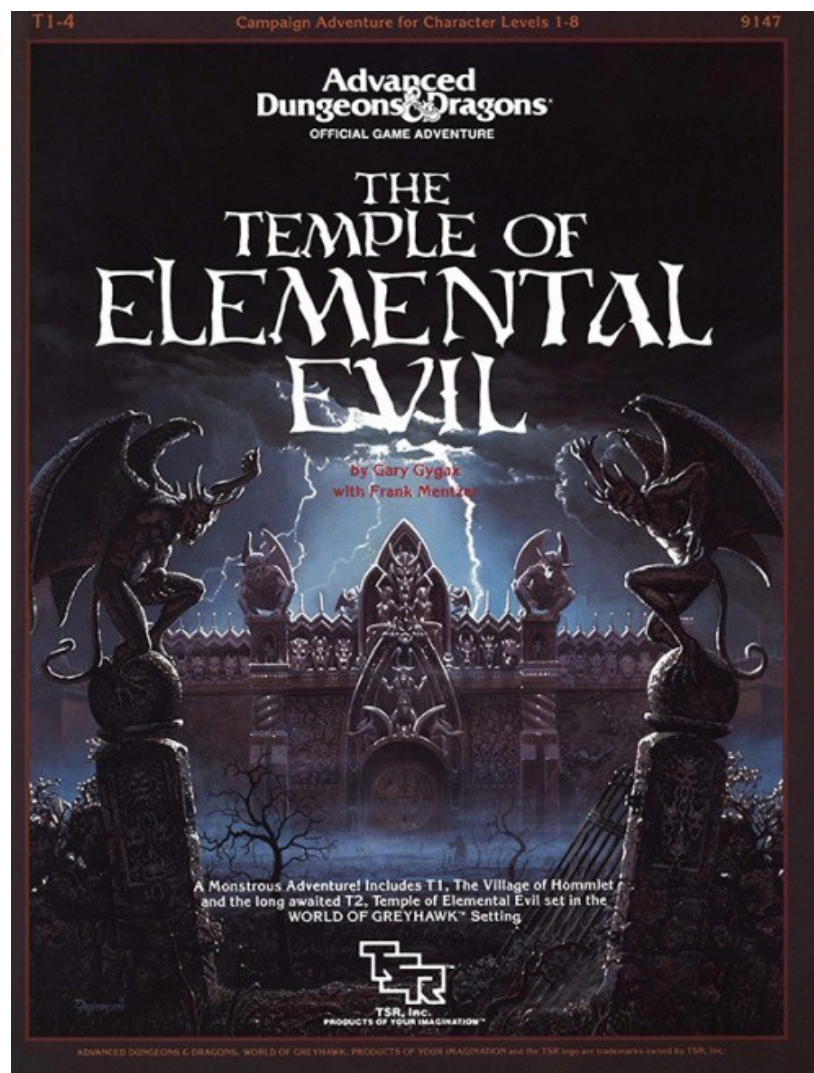
Interaktionaalisen kerronnan analyysi pohjautui Mark O.

Riedlin ja hänen tutkijaryhmänsä artikkeliin *Robust and Authorable Multiplayer Storytelling Experiences* (2011), jossa käsitellään tarinan ohjaajan ja muiden tarinankertojien vuorovaikutusta sekä vuorovaikutuksen haasteita tarinan kollektiivisessä luomisessa. Tärkeä havainto Riedlin ja hänen kollegoidensa tutkimuksessa oli se, että ryhmätasolla improvisoidusti tapahtuvan kerronnan ja tarinan ohjaajan kontrollin välillä on ristiriitoja. Tutkimuksessani otettiin huomioon, että *Temple of Elemental Evil*-moduuli itsessään voi myös olla tarinan "ohjaaja", koska se sisältää tarinaa ohjaavan viitekehäksen. Wolfin luokittelu ja Mark O. Riedlin teoria muodostivat yhdessä tutkielman teoreettisen rungon. Analyysissä kävin läpi *The Temple of Elemental Evilin* kuvailevan tekstin ja kuvallisuuden seuraten teoksen omaa sisäistä organisaatiota. Seuraavaksi esittelen muutamia havaintoja analyysin pohjalta.

Monta tapaa kuvata, monta tapaa pelata

Pelimoduuleissa kansikuvalla voi olla vaikutusta roolipelitapahtumaan. *The Temple of Elemental Evilin* kansi (kuva 1) on huomiota herättävä ja luo mielikuvan pahuuden voimista, joita pelaajat tulevat kohtaamaan pelin aikana. Tämä luo metanarratiivia, eli ennako-oletuksia siitä, millainen pelaajien yhdessä luoma tarina tulee olemaan. Pelaajille luodaan heti kannesta lähtien mielikuva pelimoduulista, jossa hyvän ja pahan taistelu on avainasemassa ja todennäköisesti tarinan ydin. Kansikuvaa visuaalisena ilmaisuna ei voi suoraan rinnastaa Wolfin 'esittävään kuvailuun', mutta sekin esittää omalta osaltaan pelaajalle yksityiskohtaista informaatiota tietyistä pelimaailman elementeistä. Nähdäkseni kansikuva kuitenkin ensisijaisesti luo pelaajalle käsityksen hyvän ja pahan taistelusta pelin keskeisenä teemana.

Vaikka pelimoduuli on yksinomaan pelinjohtajan työväline, on pelimoduulin kansi silti kaikkien nähtävissä pelin aikana.



Kuva 1. *Temple of Elemental Evil* -pelimoodulin kansikuva (Parkinson 1985)

Pelimoduulin kansi on siis ensimmäinen viittaus pelin varsinaiseen sisältöön ja vaikuttaa yhteisesti kerrottavan tarinan lähtöasetelmiin. Oleellinen havainto tässä on se, että kysymykseen “mistä tarina (roolipeli) alkaa?” vastaus on “kannesta”, ei siis pelimoduulin ensimmäisestä sanasta.

Kuva 2 on esimerkki “lukulaatikoista” eli pelimoduuliin sijoitetuista erillisistä teksteistä, jotka pelinjohtaja lukee ääneen pelaajille.

Kuvailu rakentuu eri vaiheista. “Suuri rakennus, jossa on kyltti” on alustava kuvaus, esimerkiksi jos pelaajahahmot katselevat rakennusta kauempaa, ja tarkempi kuvaus voidaan antaa tilanteesta riippuen, mikäli pelaajahahmot tutkivat kylttiä lähempää. Alustava kuvaus (otsikko) on lähinnä referentiaalista kuvailua, kun taas yksityiskohtaisempi teksti on esittävää kuvailua. Vastaavat tekstilaatikat eivät pelimoduulissa yleensä ole täysin irrallisia, vaan niillä on otsikosaan järjestysnumero, ja tämä järjestysnumero löytyy yhdestä tai useammasta pelimoduuliin sisältyvästä kartasta. Pelin sisällön kannalta on oleellista pitäytyä toimimaan kartalla, mutta pelaajat voivat vapaasti lähestyä eri paikkoja, kuten tätä “suurta rakennusta, jossa on kyltti”, ottaa selvää, mitä nämä kohteet ovat tai kartella niitä. Toinen karttaan merkittyjen kohteiden ominaisuus on vapaa etenemisjärjestys. Vaikka järjestysnumerointi antaa ymmärtää, että on olemassa jokin järjestys, missä paikat täytyy käsitellä, pelaajien on täysin mahdollista käydä eri kohteissa valitsemassaan järjestyksessä ja jättää osa kohteista kokonaan väliinkin. Peli toimii siis seuraavasti: Pelaajat kertovat yhdessä tarinaa, eli pelaavat roolipeliä, kartan antamien puitteiden sisällä tai he voivat siirtyä kartalta toiselle kartalle. Tarinankerronnassa voidaan viitata johonkin käytössä olevalla kartalla näkyvään kohteeseen, jolloin kohdetta kuvaileva tekstilaatikko luetaan ääneen. Ensimmäisen esittelyn jälkeen kyseinen kohde voi toimia osana tarinaa.

Seuraava lainaus on pelimoduulin sivulta 27:

PLAYERS' HISTORICAL NOTES

The following is a summary of information – – The DM should review it first, however, deleting such passages that are incorrect in the campaign, and others that may (in the DM's opinion) be too revealing as yet.

Kuten edellä olevasta lainauksesta näkyy, pelimoduulissa otetaan huomioon se, ettei roolipelaamisessa voida käyttää kaikkea pelimoduulin materiaalia. Tässä vaiheessa pelimoduulin sisältöä ollaan kronologisesti käsitelty alle puolet ja on jo mahdollista ja pelimoduulin suunnittelijoiden mukaan todennäköistä, etteivät pelimoduuli ja roolipelaamiskokemus tarjoa keskenään täysin yhtenevää sisältöä.

Pelimoduulin tarinan loppuvaiheissa tämä pelimoduulin ja roolipelaamiskokemuksen sisällöllinen ero korostuu entisestään, kuten alla olevasta lainauksesta ilmenee.

All [Dungeon Master's] notes are arranged in order of their probable use. Some areas also contain boxed information to be read to the players. Many encounters involve immediate combat, and the area descriptions are then revealed after the melee. In general, read the full contents of each encounter before starting it, to be sure that all the details are properly used and revealed in their proper sequence. (s. 43)

7. LARGE BUILDING WITH SIGN

The square wooden sign shows a buxom and smiling girl holding a flagon of beer. This must be the Inn of the Welcome Wench, a place renowned for its good food and excellent drink! Passing merchants make a point of stopping, as do many other sorts of wayfarers, and it is said that the place is always filled with patrons.

Kuva 2. Esimerkki lukulaatikosta

Kuten kuva 2 osoitti, tarinan alkuvaiheessa kuvailun oli tarkoitus tulla tietyllä hetkellä, eli kun kartalla oleva kohde “aktivoidaan” tarinassa, mutta tarinan loppuvaiheessa tulee epäselvemmäksi missä vaiheessa kuvailua voidaan käyttää, jos ollenkaan. Tämä vuoksi pelinjohtajaa ohjeistetaan tutustumaan kaikkeen ääneen luettavaan materiaaliin ennen varsinaista ääneen lukemista. Pelimoduulin sisällön suora käyttö on tullut siis vaikeammaksi ja soveltamista tarvitaan yhä enemmän. Vastaava trendi on nähtävissä vielä selvemmin tarinan loppuvaiheissa sivuilla 107–108:

[A] small amount of time, effort, and skill on your part can develop the rough notes into fully polished gems of adventure, just aching for discovery. [...]

Herein should be all the tools for you, as Dungeon Master, to tailor the game to the characters. [...] In short, develop the nodes [which are the central theme of Part IV] to suit yourself and your characters. (pp. 107–108)

Pelimoduuli tarjoaa tarinan osalta tästä eteenpäin työkaluja, ei siis varsinaisesti suoraan käytettävissä olevaa sisältöä. Muutos pelin alkuvaiheista, jossa kuvailulla oli selkeä asema roolipelikokemuksessa ja muodosti oman kokonaisuutensa, on selvästi nähtävissä.

Pelimoduulin lopussa on mielenkiintoista havaita, ettei pelin lopulle ole mitään valmiiksi kirjoitettua kuvausta. Pelin alussa kuvailulla oli hyvin selkeä funktio kuvitteellisen maa-

ilman esittelyssä ja pelin aloittamisessa, mutta pelin lopettamisessa kuvailua ei käytetä.

Keskeiset havainnot: kuvailu kerronnan tilana

Analysoimalla *The Temple of Elemental Evilin* kuvailua ja kuvailun käyttöä roolipelaamisessa tein kolme tärkeää havaintoa:

1. Kuvailun tärkein funktio ryhmänarratiivissa, eli tässä tapauksessa roolipelaamisessa, on tarjota tila, johon narratiivi voidaan sijoittaa ja jossa narratiivi tapahtuu.
2. Liittämällä kuvailu karttaan voidaan saada aikaan kompromissi tarinankerronnan vapauden ja valmiiksi määritellyn sisällön välillä, koska valmiiksi määriteltä sisältöä voidaan lähestyä tarinassa vapaassa järjestyksessä.
3. Valmiiksi määriteltä sisältö tulee sitä vaikeammaksi käyttää mitä pitemmälle roolipelissä kerrottu tarina etenee.

Näistä kolmesta havainnosta voidaan nähdä, että funktionaalisen kuvailun ymmärtäminen osana vapaamuotoista ryhmäkerrontaa on tärkeää ryhmäkerronnan valmistelun kannalta, koska funktionaalinen kuvailu on tehokkaimmillaan staattisena ja ”avattavana” elementtinä, jota vapaasti etenevä ryhmäkerronta voi hyödyntää tarpeen mukaan. Kuvailun funktioista tärkeimmäksi nousi referentiaalinen funktio, eli usein pelissä olevia ilmiöitä ei haluttu kuvata monisanaisesti, vaan yleensä riitti, että niihin viitattiin ja että ne olivat olemassa jonkinlaisena runkona tai siluettina kuvitteellisessa maailmassa. Pelimaailman rakentumisen vaiheessa käytetään myös esittävää kuvailua, mutta tulkitsevaa kuvailua ei

käytetä koko moduulissa juuri lainkaan ja sen merkitys on kaikkiaan hyvin vähäinen.

Pelitutkimuksen kannalta olisi hyvä jatkossa tutkia pelimoduuleja lisää. Pelijulkaisija Wizards of the Coast on listannut lähes 200 AD&D-tuotetta, ja vaikka ne kaikki eivät olekaan varsinaisia pelimoduuleja, voidaan varmuudella sanoa, että kirjoissa on kymmeniä tuhansia – ellei jopa satoja tuhansia – sivuja pelaamiseen tarkoitettua kaupallisesti julkaistua materiaalia, jonka ymmärtäminen auttaisi meitä ymmärtämään paremmin pelaamista sosiaalisena ja vuorovaikutteisena toimintana. Myös videopelien kerronnan suunnittelu voisi hyötyä pöytäroolipelien dynamiikan paremmasta tuntemuksesta.

Kiitokset

Haluan kiittää Carla Suhria ja Bo Petterssonia heidän ohjauksestaan.

Lähteet

Nünning, Ansgar (2007). Towards a typology, poetics and history of description in fiction. Teoksessa Wolf, Werner & Walter Bernhart (toim.): *Description in literature and other media*. Amsterdam: Rodopi, 89–128.

Parkinson, Keith (1985). Kansikuva teoksesta Gygas, Gary & Mentzer, Frank, *The Temple of Elemental Evil*. TSR inc.

Riedl, Mark, Li, Boyang, Ai, Hua & Ram, Ashwin (2011). Robust and Authorable Multiplayer Storytelling Experiences. *Proceedings of the 7th Annual Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*. Palo Alto, California. Verkossa <http://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/aiide11.pdf> Viitattu 21.11.2016.

Tactical Studies Rules (1974). *Dungeons & Dragons*. Yhdysvallat.

Tactical Rules Games (1985). *The Temple of Elemental Evil*. Yhdysvallat.

Wizards of the Coast (2018). TSR Product Backlist. Verkossa <http://www.wizards.com/catalog/backlist.asp#AD&DFantasyRoleplayingGame> Viitattu 19.11.2018.

Wolf, Werner (2007). Description as a transmedial mode of representation: general features and possibilities of realization in painting, fiction and music. Teoksessa Wolf, Werner & Walter Bernhart (toim.): *Description in literature and other media*. Amsterdam: Rodopi, ix–87.