

Ihmissuhteet roolipeleissä

Lars Laurent



Roolipelithän ovat perusluonteeltaan sosiaalisia pelejä, senhän tietää jokainen niitä pelannut. Monta ihmistä kokoontuu yhteen paikkaan saman asian merkeissä, kommunikoi, ja tekee jotain yhdessä. Tietokoneroolipelejä ei sen vuoksi tässä käsitellä sillä ne niiden perusluonteesta johtuen ovat yksinäisten ihmisten pelejä.

Kaikki roolipelejä harrastaneet tietävät, ettei harrastus yksinomaan jää vain

pelaamiseen. Peliporukan kanssa tulee useimmiten tehtyä paljon muutakin kuin pelattua. Hyvä esimerkki tästä on oma SRP:mme, joka järjestää, tai tulee halutessa järjestämään muutakin toimintaa kuin pelkkää pelaamista.

Peliporukan kanssa tulee useimmiten luotua kiinteitä ystävyssuhteita. Ainakin minä olen viettänyt paljon aikaa pelaajieni kanssa mitä moninaisimmissa bailuissa jne. Ja pelaamisen joskus hiivuttua, harvat pelaajat unohtavat pelinjohtajansa ja pelitoverinsa.

Roolipelien kautta tulee myös tutustuttua mitä eriskummallisimpiin ja mielenkiintoisimpiin ihmisiin. Monet ystävyssuhteet ovat alkaneet oudoista





peleilloista tai roolipelitapaamisista. Esimerkiksi olen itse saanut n. puolet ystäväistäni roolipelien ja muiden niihin liittyvien asioiden kautta.

Entäpä sitten ihmissuhteet itse peleissä. pelaajienhan tulisi pelata hahmoillaan niin aitoja henkilöitä (useimmiten ihmisiä) kuin mahdollista. Tämä taas tarkoittaisi sitä, että hahmojen olisi luotava ja ylläpidettävä ihmissuhteita pelissä aivan kuten normaalielämässään.

Valitettavasti tilanne ei ole aivan näin. Ainakaan omista peleistäni pelaajat eivät ole tajunneet ihmissuhteiden merkitystä, ja yleinen kommunikointikin ihmisten kanssa kulkee "Kuole!", "Rahat tänne.", "Tiedot tänne" linjoilla. Hahmot eivät ole pelien aikana luoneet juuri yhtään toimivaa ystävyys- tai mitään muutaakaan suhdetta, ja vanhojenkin ylläpito rajoittuu hyväksikäyttöön.

Kuten me kaikki tiedämme, tämä ei toimi elävässä elämässä, miksi siis se toimisi roolipeleissäkään. Roolipelithän ovat todellisen elämän jonkinasteista simulaatiota. Jos me oikeassa elämässä laiminlyömme ihmissuhteita, me jäämme yksin läheistemme (ja kaukaistemme) hylkääminä. Miksi näin ei sitten käy

roolipeleissä? Syitä on monia. Useimmiten pelinjohtaja ei kaiken muun tarpeellisen ohella ehdi eikä jaksakaan ylläpitää monipuolisia ihmissuhteita, ihmissuhteethan ovat aina kahden kauppaa, eikä pelinjohtajalla ole aikaa tai kiinnostusta perehtyä niiden laajaan maailmaan.

Asialle voisi tehdä paljonkin. pelinjohtajan tulisi rankaista pelaajia laiminlyödyistä ihmissuhteista, niiden loogisilla seurauksilla tyyliin: "Vanha hyvä ystäväsi Washingtonista, ei olekaan vastoin kaikkia odotuksia valmis auttamaan, vaan paistaa luurin korvaasi". Helppoa, eikö? Mutta asia ei ole niin yksipuolinen, myöspelinjohtajin on tehtävä jotain asian eteen. Hänen olisi luotava tilanteita, joissa on mahdollista synnyttää ja ylläpitää ihmissuhteita. Sillä jos pelaajat saavat koko ajan taistella hengestään, on ihan ymmärrettävää, jos he eivät hanki kovin paljoa ystäviä skenaarion tai kampanjan aikana.

Kyse ei ole kuitenkaan mistään mahdottomasta, vaan vaatii vain hieman enemmän työtä pelaajilta ja pelinjohtajalta, ja antaa vastineeksi paljon aidomman tuntuisen, toimivamman maailman.