

Pelien maailmaan

Olen pelannut roolipelejä kouluvuositani lähtien. En koskaan juoksenellut metsissä hassuissa vaatteissa pehmustettu miekka kädessä, vaan istuimme ystäväni kanssa tunkkaisissa huoneissa pelaamassa. Välineinä kynä, paperi, arpanopat ja yhteinen käsitys pelaamisen tarkoituksesta ja säännöistä.

Pian olen pelannut säännöllisesti kolmenkymmenen vuoden

ajan, ja osa ensimmäisistä kump-paneista on edelleen mukana. Puolisoidemme hämmennykseksi tapaamme edelleen jopa viikoittain. Lakkasimme ajat sitten kertomasta peleistämme muille (paitsi toisille roolipelaajille), koska ketään eivät kiinnosta kokemuksemme Enid Blyton -pastisseista, kolmikymmenvuotisen sodan diplomatiasta, absurdeista unimaailmoista tai yhteisestä fantasiatarinasta, joka alkoi ensimmäisenä lukiovuonna.

Minun on täysin mahdotonta kuvitella elämäni ja itseäni ilman roolipelejä. Suuri(n?) osa ajattelustani ja kirjoittamisestani on kammitsoitu niihin. Yhtä mahdotonta minun on tajuta, miksi normaalien ihmisten on vaikea ymmärtää pelien tarkoitusta ja sielunelämää. Yhteinen toisin kuviteltu tila – mikä siinä on niin mystistä? Siihen normaaliuteen minulla ei ole milloinkaan kosketusta. Tämä on pelien maailma.

Ville Lähde

Epäpelejä ja aitoja pelejä

Matemaatikoilla on pelejä, joiden varsinainen pelaaminen olisi typerää mutta joiden pelkkä laatiminen todistaa tärkeitä matemaattisia tuloksia. Nämä pelit eivät ole mitään matemaattisia *puzzleja*, pulmia, sudokuja tai sen sellaisia, vaan sanan tavallisessa merkityksessä tietynlaisia usean pelaajan pelejä. Niissä vain pelaajien siirrot ratkaisevat eikä satumalla ole merkitystä. Periaatteessa ne eivät eroa esimerkiksi shakista muuten kuin siinä, mitä me tiedämme niistä.

Teoreettisten ja oikeiden pelien ero palautuu lähinnä niin sanotun voittostrategian tuntemiseen. Se on ohjeisto, joka kertoo pelaajalle joksikin mahdollisessa pelitilanteessa, miten toimia. Strategiaa noudattamalla pelaaja voittaa aina, tekee vastapeluri mitä tahansa. Voidaan helposti osoittaa, että jokaisessa tietynlaisissa pelissä, joka ei voi päättyä tasapeliin, toisella pelaajista on voittostrategia. Useimmiten pelejä hyödyntävät matemaattiset todistukset perustuvat tällaisen strategian löytämiseen.

Voittostrategian tunteminen

tekee pelistä epäpelin: jos pelaajat tietävät idioottivarman tavan pelata, on jo ennen pelin aloittamista selvää, kumpi puoli voittaa, eikä pelaamisessa ole silloin mitään mieltä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että voiton ratkaisee vain aloittajan tai puolen valinta. Näin peli on ikään kuin jo pelattu ennen kuin kukaan on edes ryhtynyt pelaamaan. Matemaattiset pelit ovat siis kyllä yhtä todellisia kuin mitkä tahansa pelit, joiden säännöt vain on määritelty, mutta käytännössä kukaan ei niitä pelaa.

Mielenkiintoista kyllä tämä pätee myös vaikka shakkiin. Se onkin kiehtonut matemaatikkoja, sillä shakin jokainen mahdollinen siirto voidaan määritellä tarkasti eikä arvalla ole siinä sijaa. Moderneista matemaatikoista eräs suurimmista, Ernst Zermelo, käsittelee 1900-luvun alun kirjoituksessaan ”Über eine Anwendung der Mengenlehre auf die Theorie des Schachspiels” shakin voittostrategiaan liittyviä ongelmia. Tässä ensimmäiseksi peliteoreettiseksi paperiksi mainitussa tekstissä merkille pantavaa on väite, johon Zermelo tarkastelunsa lopettaa: jos voitaisiin osoittaa, että shakissa on voittostra-

tegia, se menettäisi täysin pelillisen luonteensa. Sitä ei silloin olisi enää mitään syytä pelata.

Zermelo ei kuitenkaan ole tarkkaan ottaen oikeassa. Ei riitä, että tietäisimme voittostrategian olevan olemassa. Lisäksi pitäisi tietää, mikä se on! Itse asiassa voidaan melko helpolla matemaattisella tarkastelulla osoittaa, että shakissa joko jommallakummalla, mustalla tai valkoisella, on voittostrategia tai molemmilla on strategia, joka takaa tasapelin. Oleellista kuitenkin on, että emme tunne tällaista strategiaa. Lisäksi voisi arvata sen olevan turhan monimutkainen inhimillisesti hallittavaksi. Siksi shakki pelataan edelleen.

Sen sijaan yhdeksän ruudun ristinollaan ainakin tasapeliin johtavan strategian löytäminen on varsin helppoa. Mutta kuka jaksakaan pelata tällaista ristinollaa? Lopulta teoreettisen, matemaattisen epäpelin erottaa oikeasta pelistä vain se, ettei oikeaan peliin ole vielä keksitty varmaa tapaa päihittää vastustajaa. Aitoa peliä ei ole vielä ratkaistu, vaan sen pelaamisen lopputulokset ovat meille vielä avoinna.

Risto Koskensilta

Nolouden taiteesta

Kun kävin ensimmäisessä larpissani vuonna 1995 (Rämekotkan majatalo II), lapsenkenkäinen harrastus oli vielä puhtasveristä vastakulttuuria ja jokseenkin saatanallisessa maineessa. Genrenäkökulmasta larppaajat olivat 1990-luvun puolivälissä militantteja pöytäroolipelaajia, jos kohta monet sekakäyttivät eläytymispelejä. Larppaus oli parin vuoden ajan pikemminkin elämäntapa kuin harrastus. Opin leikkimään ja heittäytymään uudelleen varhaisteini-iässä, mikä pelasti monelta.

Ainakin tuolloin valtaosa harrastajista oli tavalla tai toisella eksentrisiä tai sosiaalisessa syrjäytymisvaarassa olevia nuoria, jotka kantoivat friikkiytensä ylpeydellä. Hyvin monet olivat joko huonoista perheoloista, koulukiusattuja tai kumppaakin. Ensimmäiset filosofiset keskustelut, päihdekokeilut ja eroottiset

kohtaamiset koin näissä ulkopuolisten yhteisöissä.

Larppaus on toivottavasti edelleen hyvin vaarallinen harrastus, joka vapauttaa konsensustodellisuudesta tehokkaammin kuin koiruoho. Silti se ei ole edelleenkään lunastanut paikkaansa kahdeksantena taiteena, koska rooliin heittäytyminen on holistisena leikkinä noloa. Tuo nolous ei kieli puuterioimattomien haltiakorvien rivoudesta vaan viihdeteollisten minäteknikoiden ja joukkoindividualististen tyydytysten omasta puolivillaisuudesta. Viihdeollisessa yhteiskunnassa kokemuksen kuuntelu ja varaukseton samastuminen yhteisesti kerrottuun kotaloon on todellinen uhka ironiselle kulttuuriselle hihittelylle. Hyvässä larpissa ehyen ja turvatus minäkokemuksen tilalle on tarjolla maailmankuvallista vääntöä erilaisten roolien ja vaikeiden tilanteiden ristivalotuksessa. Näyttelemisen kanssa tällä on vain vähän tekemistä – on selvää,

että länsimainen teatteri on suurilta osin porvarilliseen sijaiskokiuteen perustuva larppauksen degeneraatiovaihe.

Kehollisena eläytymisenä larppaus on etenkin herkässä iässä ravisuttava merkityksenmuodostamisen tapa. Se sisältää samat väkevät ja vaaralliset initiatoriset tasot kuin yhteisöllisesti eletyt rituaalit. Larppaamisella on myös ilmeiset yhteydet historiallisen avantgarden altistumiskokeille, ja harrastuksen popularisoiduttua se on demokraattisin tapa päästä suoraan käsiksi niiden kokemusrakenteisiin. Jos Deleuze ja Guattari olisivat tienneet, missä pädöt pedot asuvat, miesten tuotanto olisi suurilta osin käsitellyt örkiksi-tulemista. Toisin sanoen: kokeellisen, ei-institutionaalisen ja yhteisöllisen kuvittelun mahdollisuudet ovat edelleen koetelematta.

Antti Salminen

Leikkihetken loppu

Leikkimisen ajattelu vie väistämättä lapsuuteen. Kuten myöhemmässäkin elämässä, tarkimmat muistikuvat (olivat miten todenmukaisia tai vääristyneitä tahansa) liittyvät totutun nyrjähdykseen paikoiltaan, sellaiseen hetkeen, kun jotain poikkeavaa tapahtuu.

Poikkeukset tällaiset hetket ovat negatiivissävytteisiä. Oletettavasti olen leikkinyt vallan tyytyväisenä satoja ellei tuhansia tunteja, joista en osaa jälkeinpäin sanoa juuri mitään. Sen sijaan muistan tarkasti tilanteen, kun tietyn leikiltä putoaa pohja pois: lelut on käsissä ja leviteltynä ympäriinsä, ja äkkiä kaikki onkin toisin. Tuntemuksen nimittäminen kyllästymiseksi ei tee

oikeutta sen vahvuudelle, vaikka kokemukseen saattaakin liittyä pitkän prosessin loppuunsaattaminen. (Mitä legorakennelman kanssa voi tehdä, kun kaikki palaset ovat paikallaan ja legoukot aseteltu?)

Näin jälkikäteen ja väistämättä jälkiviisaasta näkökulmasta leikin mielekkyyden katoaminen vaikuttaa ensimmäiseltä askeleelta jonkinlaisen eksistentiaalisen ahdistuksen alueelle. Asiat näyttävät uudessa, etäännyttävässä valossa, tai pikemminkin paljastuneessa merkityksettömyydessä. Olotila muistuttaa itsen ja oman toiminnan tarkastelua ulkoapäin. Miten aivan hetki sitten tämä tila ja nämä tavarat lattialla tuntuivat täysin erilaisilta? Kaikki on muuttunut ilman, että mikään varsinaisesti olisi eri tavalla. Suhde maa-

ilmaan osoittautuikin olevan heiluteltavissa, vähemmän pysyvä ja enemmän mielialojen armoilla.

Korjaavat toimenpiteet: yritys huijata itseään uskottelemalla, että leikin jatkaminen vastentahtoisesti jotenkin palauttaisi kadonneen hohdon. Ristiriitaista turhautumista: leikkimisestä tuleekin suorittamista. Kuitenkin on haluton myöntämään tapahtuneen. Etenkään kun ei nyt heti jaksaisi siivota leluja pois. Äitikin kysyisi kuitenkin, joko nyt heti kyllästyit. Suoriutumisen vaikeus riippuu suurelta osin siitä, leikkiikö yksin vai kaverin kanssa. Jälkimmäisessä tapauksessa voi yksinkertaisesti kysyä, leikittäisiinkö sittenkin jotain muuta. Pitää toivoa, että vastaus on myöntävä.

Elina Halttunen-Riikonen