

Nelli Rantanen

UINUVA UNIVERSUMI

Kuvataiteen koulutusohjelma

Grafiikka

2011

## UINUVA UNIVERSUMI

Rantanen, Nelli  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
toukokuu 2011  
Ohjaaja: Hautala, Päivi-Maria  
Sivumäärä: 26  
Liitteitä: 3

Asiasanat: kirjallisuusterapia, identiteetti, persoonallisuus, tunteet, tunnetaidot

---

Opinnäytetyön aiheena oli roolipelaaminen ja hahmokirjoittaminen. Halusin kirjoittaa harrastuksestani, sillä olen sen avulla oppinut sekä uusia ajatusmalleja, että tuntemaan ja hyväksymään itseni. Roolipelauksen terapiamainen vaikutus on antanut itseluottamusta ja uskoa omaan taiteentekemiseen. Voin siis sanoa kehittyneeni ihmisenä, oppineeni ymmärtämään ja arvostamaan toisia ihmisiä syvemmin ja löytäneeni keinon saada tasapainoon visuaalinen, verbaalinen, ja psyykinen puoli minussa.

## SLUMBERING UNIVERSE

Rantanen, Nelli

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in art

May 2011

Supervisor: Hautala, Päivi-Maria

Number of pages: 26

Appendices: 3

Keywords: writing therapy, identity, personality, feelings, emotional intelligence

---

The purpose of this thesis was to analyse role-playing and the act of writing as a character. I wanted to write about my hobby, since through it I've discovered new ways of thinking, as well as learned to know and accept myself on a deeper level. The therapeutic effect of role-playing has provided me with self-confidence and belief in the art I create. So I can say that I've evolved as a person, learned to appreciate other people more deeply and found a way to balance between the visual, verbal and psychological parts of myself.

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	HISTORIA.....	6
2.1	Milloin? .....	6
2.2	Miksi? .....	7
2.3	Miten? .....	7
3	LUODATAAN LUONNETTA .....	8
3.1	Ensimmäinen askel - Hahmon keksiminen.....	8
3.2	Toinen askel - Hahmon voimistaminen.....	11
3.3	Kolmas askel - Hahmon rakastaminen .....	12
3.4	Neljäs askel - Pelaaminen .....	13
4	PELIYHTEISÖN SÄÄNNÖT.....	14
4.1	Säännöt pelitilanteisiin.....	14
4.2	Kirjoittamattomat säännöt ja tabut.....	15
4.3	Voiko pelata väärin? .....	17
4.4	Oma sanasto .....	17
5	AINUTLAATUISUUS?.....	20
5.1	Miten hahmokirjoittamisemme eroaa "sukulaisistaan"?.....	20
6	HAHMOKIRJOITTAMINEN HENKILÖKOHTAISISSA ELÄMÄSSÄ.....	22
6.1	Hyödyt ja haitat?.....	22
6.2	Hahmokirjoittaminen apuna taiteentekemisessä .....	23
	LÄHTEET .....	26
	LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Me kaikki rakennumme samoista materiaaleista. Fyysisesti olemme kasa lihaa ja luita, soluja ja kemikaaleja. Silti jokainen meistä on täysin erilainen, perimän, kasvatuksen ja ympäristön muokkaama itsenäinen persoona. Sen tutkiminen on minulle kuin löytöretki kartoittamattomalle alueelle. Aloittaessani roolipelausharrastukseni en ymmärtänyt vielä, minkälaisia oivalluksia pystyisin saavuttamaan jatkamalla sinnikkäästi harrastukseni parissa. Ehkä suurimpana oivallukseni pidin tunteita ja niiden laajuuden käsittämistä. Tunteet ovat universaaleja ja ne kaikki elävät meissä valmiiksi. Olemme fyysisten ominaisuuksien lisäksi myös joukko tunteita, jotka pystyvät eriytymään erilaisiin tarkoituksiin. Itse en ole koskaan ollut rakastunut. En oikeasti. Silti olen pystynyt täysin valehtelematta kokemaan rakkauden tunteen vain kanavoimalla sen oikein. Yhtäläillä syvän masennuksen, aggression, onnen, ahdistuksen, levottomuuden tai minkä tahansa tunteen pystyy saavuttamaan ilman sotkuja omassa henkilökohtaisessa elämässä. Vain koska ne kaikki uinuvat meissä sisällä ja ”odottavat käyttäjänsä”.

Harrastan hahmopainotteista roolipelausta ja sitä (kuten roolipelausta yleensä) vähätellään tietämättä mistä oikeastaan on kyse. Koen jopa itse, että minun pitäisi mieluummin kiittää näitä keksittyjä ihmisiä kaikesta viisaudesta, jonka he ovat jakaneet kanssani laittamalla minut ajattelemaan. ”Jonkun mielestä fiktiivisistä henkilöistä ei ole syytä puhua >>kuin yhtenä meistä>>, sillä ovathan ne kuitenkin sanataiteellisia luomuksia, joihin meidän – aktuaalisen maailman lukijoiden – on syytä pitää kohtuullinen etäisyys.” (Runousopin perusteet, Mervi Kantokorpi, Pirjo Lyytikäinen, Auli Viikari, 1990, Vammalan kirjapaino)

## 2 HISTORIA

### 2.1 Milloin?

Yläasteaikoina lähes vihasin kirjoittamista, koska en todellakaan osannut sitä. Ala-asteelta jääneet kirjoitusmallit jännittävistä kummitustarinoista, joihin piti saada mahtumaan mukaan kaikki ystävät (ettei kukaan tuntisi itseään ulkopuoliseksi, kun opettaja luki aineita ääneen), oli vaikea pyyhkiä pois yläasteellakaan. Kirjoitin (hölmöjä) tarinoita ihmisistä, jotka taistelivat aina jonkun suuremman asian puolesta. Erityisesti minua kiinnosti kaikki yliluonnollinen, ja päähenkilöni sai vastaansa milloin mitään; vampyyrin, ihmissusia, tai jonkun muun täysin selittämättömän voiman, joka yleensä sai paljon pahaa aikaan. Tiedän, että olin edelleen täysin lapsi sepittäessäni noita juttuja, mutta vasta kun äidinkielen opettajani laski numeroani yläasteella, ymmärsin miten naivi olin ollut. Keskustelin vähän loukkaantuneena opettajani kanssa mitä minun pitäisi tehdä. Hän rohkaisi vain lukemaan paljon ja kirjoittamaan vielä enemmän. Päiväkirjoja, tarinoita, runoja tai mitä tahansa, jolla saisin itseäni ilmaistua.

### 2.2 Miksi?

Koin vaikeaksi kasvaa aikuiseksi. Minä rakastin mielikuvitella ja leikkiä, enkä koskaan teininä ollut kiinnostunut juoksemaan poliiseja karkuun pitkin kylänraitteja, juomaan kaljaa ja opettelemaan tupakoimaan. Koin olevani liian fiksu niin typerään touhuun. Silti minua pidettiin samalla outona ja erikoisena. Enkä mielestäni koskaan kasvanut kokonaan ”aikuiseksi”.

Olen myös aina ollut sinisilmäinen ihmisten suhteen ja liian kiltti. Teen mukisematta sen mitä minulta pyydetään tai odotetaan. Koen maailman joskus taakkana harteillani, mutta en ole koskaan oppinut enempiä valittamaan. Toimiessani koulussa tietynlaisessa sosiaalisessa yhteisössä yrittäen miellyttää muita ihmisiä, aloin miettiä omaa identiteettiäni ja sitä millainen ehkä haluan olla, ja millainen en.

Yhdeksän vuotta sitten olin paljon nuorempi ja tyhmempi, enkä oikein osannut selittää itsellenikään miten koin maailman ja oman elämäni. Jotenkin kaipasin siihen vaan enemmän sisältöä. Sitten innostuin kirjoittamaan hahmoja ja pelaamaan niillä roolipelauksen kaltaista omaa peliä. Aluksi hahmoja oli minulla vain parikymmentä, sittemmin määrä on kasvanut jo varmaan kymmenkertaiseksi. (Pidättäytyen eniten pelatuissa hahmoissa, mutta ottaen myös huomioon jokaisen hahmon perheet ja lähisuhteet.)

Aloin varastella ihmisten luonteenpiirteitä omaan käyttööni ja loin hahmoistani vahvempia ja yhä erilaisempia. Ne alkoivat elää omaa elämäänsä ja kasvoivat yhä eheämmiksi. Ennen ne oppivat minulta kaikenlaista, nykyisin olen huomannut, että se on juuri päinvastoin. Minä opin hahmoiltani enemmän, kuin he minulta. Minä olen oppinut asettumaan omassa elämässäni itseni ulkopuolelle. Ja paljon muuta.

### 2.3 Miten?

Luin kirjoja, jotka inspiroivat minua ja aloin kirjoittaa. Innostuin psykologiasta ja teatterista (vaikken sitä olekaan liiemmin kuin katsomosta seurannut) ja ensin kirjoittelin pieniä novelleja ja runoja. Sittemmin keksimme muutamien ystäväni kanssa alkaa piirtää ja kirjoittaa erilaisia ihmisiä. Ensin loimme heille nimet, sitten keksimme luonteen ja ulkonäön ja kuvitimme mielikuvamme muidenkin nähtäviksi. Innostuimme siitä niin paljon, että kuljetimme kouluunkin erilliset piirroskansiot, jossa oli myös kaikki tärkeä informaatio hahmoistamme. Ensimmäinen merkintä minulla on vuodelta 2002, enkä silloin pystynyt pystynyt millään kuvittelemaan minkälaisen lumipalloefektin olin saanut aikaan.

Aloimme ystäväporukkani kanssa vasta vuonna 2003 kunnolla kirjoitella pieniä kuvauksia erilaisista ihmisistä. Teatterissa jokainen näyttelijä tekee samaa, eli luo itselleen hahmon, jonka pohjalta astuu rooliinsa. Luotuamme koko joukon ihmisiä, jotka olivat jonkilaisia tuttavuuksia/ystäviä/vihamiehiä toisilleen, aloimme kuin vahingossa roolipelata dialogia henkilöillemme. Se oli vapauttavinta, mitä olen ikinä kirjoittanut, sillä pelaamisemme, jota kutsumme ropettamiseksi, ei koskaan noudata mitään ennalta määrättyä juonta. Kaikki tapahtumat tapahtuvat hahmojemme persoonien sane-

lemana. Siksi on tärkeintä kirjoittaa mahdollisimman aito ihminen, ei sellainen ihminen, jollainen vaikka haluaisi itse mieluiten olla.

Konkreettisesti pelaaminen tapahtuu Windows Live Messengerillä netin välityksellä ja silloin aina, kun pelaajilla on aikaa kurkistaa hahmojensa elämään. Tekstit kopioidaan Wordpad-tiedostoon ja tallennetaan omalle vuosiluvulle tarkoitettuun kansioon. Yhden vuoden aikana pelejä voi kerääntyä melkein useampi sata. Vuonna 2010 tekstitiedostoja kertyi 192 kappaletta.

*Nicole~\*Halaa Leon\* Moi! Miten sinun kesäsi meni noin kokonaisuutena?*

*Leo~Haluatko pitkän vai erittäin pitkän tiivistelmän? \*naurahtaa\**

*Nicole~Sellainen sopiva kiitos! \*hymyilee\**

*Leo~No... Se oli loistava! \*virnistää\**

### 3 LUODATAAN LUONNETTA

#### 3.1 Ensimmäinen askel - Hahmon keksiminen

Konkreettisesti luon ensin hahmolleni sukupuolen, iän ja nimen. Saatan myös antaa hahmolle horoskoopin tai tarkan ulkonäkökuvauksen, jonka pohjalta lähdän ehkä tuomaan hahmoon piirteitä. Täysin kokemattomalle hahmokirjoittajalle tärkeintä on aluksi vetää ihan överiksi, eli rakentaa hahmo vaikka tietyn karikatyyppin ympärille. Itse tein niin monen hahmon kohdalla vahingossa, mutta jälkeenpäin juuri niistä on tullut kaikista nopeiten eheitä, pyöreitä hahmoja. Ajatellaan vaikka puupölkkyä, josta alkaa veistää jotain. Ensin kannattaa ottaa reilusti isompi, revitellä ja tutkia puun ominaisuuksia ja vasta kun tuntee materiaalinsa, alkaa työstää oikeankokoisesta palasesta veistostaan. Silloin säästää aikaa ja vaivaa. Sama pätee myös hahmon luomiseen. Kuvitellaan ensin vaikka, että luodaan ilkeä sisäänpäinkääntynyt mies. On helppo vetää hahmon luonne aluksi yli, niin että hän hyppii seinille kaikesta, eikä ymmärrä koskaan muita ihmisiä, tai kääntää vaikka muiden ajatukset negatiivisina itseään vastaan täysin oman päänsä värittämänä. Tällaisia, kokonaisvaltaisesti pahoja tai ilkeitä, ihmisiä lienee aika harvassa, eikä hahmoa tuolloin voi pitää kovin uskot-



tavana. Niinpä hahmoa täytyy lähteä normalisoimaan, luomaan realistisemmaksi – inhimillisemmäksi.

Aluksi on siis vaan kasa melko suoraviivaisia ominaisuuksia. Yksi ihminen tuskin voidaan määritellä vaikkapa vain iloiseksi tai toisaalta mielettömän ilkeäksi. Siksi onkin tärkeää kehittää hahmoa eteenpäin. Näiden piirteiden luomisen jälkeen hahmoa ikäänkuin lähdetään laskemaan maan pinnalle. Tasoitetaan terävät kulmat ja luodaan lisää pienempiä ominaisuuksia, kuten vaikka asiat, joita hän häpeää, motiivit ja käyttäytymismallit. Sen jälkeen yleensä lähdän vasta kehittämään hänelle lapsuutta ja perhesuhteita, jotka nekin saattavat osottautua olevan avainasemassa myöhemmin.

Hahmo tarvitsee motiiveja toimintansa taustalle. Esimerkiksi huono suhde vanhempiin, paine, torjutuksi tuleminen tai fobiat voivat selittää hahmon käyttäytymistä. Jos hahmo käyttäytyy kuin hullu, tappaen tai kiduttaen ihmisiä, tulee viime kädessä mukaan myös tietyt mielisairaudet, sillä kaikelle, mitä teemme täytyy löytyä joku syy. On kuitenkin kaikkein antoisinta olla alusta asti tekemättä mitään niin rankkoja päätöksiä, että laittaisi hahmon käyttäytymismallit jonkun mielisairauden piikkiin, vaan pitäisi mieluummin pyrkiä luomaan hahmo puhtaasti kokemusten, ympäristön ja tiettyjen perintötekijöiden, kuten temperamentin avulla ehjäksi. Olisi liian helppoa luoda hahmo, joka on psykopaatti. (Tosin se saattaisi vaatia aika paljon taustatutkimusta psykologian teorioiden sisäistämisessä.) On paljon jännittävämpää huomata muuten niin normaalissa hahmossaan myöhemmin joitain psykopaatin piirteitä.

Suurin osa ihmisistä, joita pyytäisin luomaan hahmon itselleen, (jota hän voisi vaikka näytellä tai jolla pelata) loisi itselleen helposti omakuvan. Saattaisi olla, että tällaisessa tilanteessa ihminen myös pyrkisi kasaamaan itselleen hahmon, joka olisi niin sanotusti cool. Mahdollisimman täydellinen ehkä, niin sillä olisi hauska pelata. Mielellään hyvännäköinen, suosittu, ihana, kiva, ystävällinen ja muita piirteitä, joita yleisesti ottaen pidetään hyvinä. Jos tällaisen täydellisen ihmisen kirjoittamisessa kuvittelee onnistuvansa niin onnistumisesta voisin luvata vaikka miljoona euroa puhtaana käteen, sillä se ei ole koskaan mahdollista. Täydellisyys on aina suhteellista. Jos joku edes kuvittelee tietävänsä oikeasti jonkun täydellisen ihmisen, niin minuun saa vapaasti ottaa yhteyttä. Ihminen voi tulla täydelliseksi toiselle ihmiselle (tosin luulta-

vasti jotain pieniä vikoja on suurimmassakin rakkaussuhteessa), mutta hahmo ei koskaan voi tulla kirjailijalle, eikä ainakaan kaikille hahmoille tai kaikille lukijoille täydelliseksi. Jokaisessa meissä on jotain ärsyttävää. Ja vaikka pystyttäisiin kuvittelemaan täydellinen ihminen, niin sekin herättäisi muissa kateutta ja vihaa, joten olisiko hänkään täydellinen. Oikeastaan. Mitä enemmän hahmolle saa pikkuisia omituisuuksia tai paheita, sitä elävämpi siitä myös tulee. Ei pidä mennä kuitenkaan liiallisuuksiin. Jos hahmosta sitten tekee ainoastaan kummalisen, inhottavan ja ruman, ollaan tultu toiseen ääripäähän. Jokaisessa meissä on myös jotain hyvää. Se hyvä on vaan löydettävä - eikä hahmo silloin voi millään olla ainakaan ruma enää.

Voisi ajatella, että olisi kaikkein helpointa pelata, tai kirjoittaa puhtaaksi hahmo, jonka luonne olisi mahdollisimman lähellä kirjoittajan omaa persoonallisuutta. Totuus on kuitenkin, että hahmo, joka muistuttaa liikaa omaa persoonaa jää kirjailijan itsensä kuvaksi ja on kaikkein vaikein kirjoittaa omaksi eheäksi persoonakseen. Sillä nimenomaan juuri erilaisen hahmon kirjoittaja haluaa luoda. Ongelmana on myös, ettei hahmosta tulisi vain itsen ihannekuva. Mitä kauemmas hahmon vie ihmisenä itsestään, sitä helpompi on heittää oma luonne hetkeksi naulakkoon ja keskittyä jonkun toisen ajatuksiin.

Jos hahmosta pyrkii luomaan oman itsensä, tai vielä ehkä pahempaa oman itsensä ihannekuvan, sille ei helposti uskalla antaa oikeanlaisia hahmoa kasvattavia heikkouksia ja se jää nuivaksi ja kuivaksi, vaikka kirjailijan oma luonne olisikin menevämpi. Sitä ei myöskään ole hauskaa kirjoittaa, sillä se ei tarjoa mitään uutta omaan elämään. Ja jos hahmolle on vielä annettu omat heikkoudetkin, kirjoittajalla on suuri vaara alkaa suojella tätä. Tällöin hahmoa alkaa helposti kaunistella, eikä tämän ongelmia halua hyväksyä. Ja mikä tärkeintä; kirjoittaja tuntee epäonnistuneensa, sillä hän ei ole onnistunut luomaan omaa hahmoa, vaan ainoastaan oman itsensä uudestaan. Miksi siis luoda oma luonteensa uudestaan?

Lyhyt yhteenveto aloittelijalle.

1. Luo ensin hahmollesi nimi, luonteenpiirteet ja ulkonäkö

2. Tutki hahmoa viemällä sitä ensin äärimmäisyyksiin ja karsimalla sitten pois ominaisuuksia, jotka eivät hahmoon kuulu. (Tällä luodaan, mitkä ovat lopulta tärkeitä ominaisuuksia hahmon kannalta.)
3. Älä pyri luomaan omaa persoonallisuuttasi uudestaan, tai lievänä muunnoksena, sillä se on äärimmäisen vaikeaa. (Ja tylsää)
4. Älä yritä luoda joka suhteessa täydellistä ihmistä, sillä sellaista ei ole.
5. Luo hahmolle ihmissuhteet, muistot ja ongelmat ym.
6. Karsi hahmostasi ylimääräiset ja yliampuvat luonteenpiirteet pois ja keskity siihen, mikä tekee hahmosta aidon.

### 3.2 Toinen askel - Hahmon voimistaminen

Kun hahmon luonne alkaa olla selvillä, alkaa hahmon ominaisuuksien voimistaminen. Taustatyötä voi tehdä esimerkiksi tutkimalla tämän tyyppisiä ominaisuuksia (ei kuitenkaan täysin mustavalkoisesti valitsemalla vain toista): ujo/sosiaalinen, ylpeä/nöyrä, sisukas/periksiantava, sitoutuva/sitoutumiskammoinen, herkkä/kovanahkainen, luottavainen/vainoharhainen, hyvä kuuntelija/päälle puhuja, avoin/sulkeutunut. Tai vastaavasti: Mitä hän tekee usein? Mitä käyttäytymismallia hän toistaa ja millaisia loogisia vastakohtaisuuksia hän ilmentää käyttäytymisellään? Millainen huumorintaju tai kiinnostuksenkohteet hänellä on? Pelaajan on luotettava ja uskottava hahmoonsa, jotta tämä toimisi luonteelleen ominaisesti. Esimerkiksi miten hahmon perhepiiri tai lähimmät ystävät suhtautuvat tähän ja miten hän itse suhtautuu heihin, auttaa sisäänajamaan uutta hahmoa.

Tapoja on monenlaisia. Itse olen löytänyt netistä esimerkiksi [www.polyvore.com](http://www.polyvore.com) -sivun, jolla olen tehnyt hahmoilleni vaatekaappeja määrittämään ulkonäköä. Ulkonäköä voi määrittää kuvilla ja tunteita esimerkiksi hahmon kirjoittamilla päiväkirjamerkinnöillä.

Musiikki on suuri osa kirjoittamistani. Se luo tunnelman. Hahmoille saatan etsiä ns. hahmobiisejä, jotka voimistavat mielikuvaa heidän luonteestaan. Kirjoitan tarkat infot kuvauksen muotoon ja pidän kiinni faktoista pelatessani hahmolla. Ainoastaan

kirjoittamalla ja tutkimalla saa lisää tietoa hahmosta. Mitä enemmän hahmoille antaa valtaa kasvaa ja vahvistua, sitä nopeammin ne alkavat elää omaa ja täysin pelaajasta riippumatonta elämäänsä.

### 3.3 Kolmas askel - Hahmon rakastaminen

Hahmoistani tulee kaikenkaikkiaan hyvin erilaisia. He toimivat ihan eri motiiveilla. Toisella on opetettu kotoa jo tarkat normit ja säännöt. He pyrkivät noudattamaan niitä. Toiset ovat niin arkoja, etteivät he halua isossa joukossa edes puhua. Silti nämä hahmot ovat aivan yhtä läheisiä. Jokaista kirjoittamaansa hahmoa pitäisi rakastaa, mutta niin, että huomaa myös sen huonot puolet. Tämä on aivan sama asia, kuin näyttötelemisessä.

Koska kirjoittamiseni on niin sanotusti vapaata, niin en millään pysty suunnittelemaan miten "kohtaus" eli peli etenee. Hahmot saattavat reagoida toisiinsa ihan kummallisesti, jolloin he saattavat ruveta tappelemaan, vaikka niin ei olettanut, että pelissä kävisi. Hahmoni ovat myös fiksumpia kuin minä monessa asiassa - toisissa tietysti tyhmempiä. He saattavat keksiä asioita, joita minä en samanlaisessa tilanteessa olisi ikinä keksinyt.

Minä olen utelias ihminen. En koe, että esimerkiksi viittaamani mielisairaudet tai niiden piirteet olisivat mitenkään toivottavia ominaisuuksia ihmisissä. Silti ne vaan kuuluvat osaksi lajiamme, ja sen vuoksi se tekee myös niin ikävistä asioista kuin mielisairauksista jännittäviä ja kiinnostavia. Miten esimerkiksi narsistinen hahmo vaikuttaa lähiympäristönsä ihmisiin? Millaisia henkisiä ongelmia tai ajatuksia tällainen ihminen meissä herättää? On hienoa huomata, että ongelmallisinkin hahmo saattaa avata jonkun muun hahmon ajattelemaan erilailla, kuin mihin tämä on tottunutkaan.

### 3.4 Neljäs askel – Pelaaminen

Konkreettisesti pelaaminen tapahtuu tietokoneella ja keskusteluohjelma Windows Live Messengerin avulla. Useamman henkilön osallistuessa peliin, luodaan ryhmä-

keskustelu, jonka kaikki jäsenet näkevät saman keskustelun. Pelitilanteessa tärkeintä, on oppia tuntemaan toisen pelaajan hahmot ja kunnioittaa heitä. Jos joku hahmoista osaa soittaa vaikka pianoa kauniisti, on siihen muidenkin hahmojen uskottava.

Pelit pelataan reaaliajassa noin pääsääntöisesti. Koska kirjoittaminen on hitaampaa, kuin puhuminen, saattaa yksi peli kestää hahmojen aikaa reilun tunnin, kun meillä siihen voi kulua vaikka kolminkertainen aika.

Pelaaminen noudattaa tiettyjä sääntöjä, jotka selitän seuraavassa kappaleessa. Jokaisen pelaajan tulee noudattaa näitä sovittuja sääntöjä, tai on tarpeellista nostaa asia erityiseksi keskustelunaiheeksi. Säännöt yleensä tulevat kuitenkin luonnostaan, eikä niitä tarvitse selventää pelipiirissä. Oikeastaan sen enempää ei voi selventää, miten pelaaminen tapahtuu, sillä siihen ei ole sen suurempia teknisiä ohjeita. Pyrkimys on aina realismiin ja siihen, että kaikki tärkeä info hahmon kannalta tulee pelata, keskustella pelaajien kesken tai kirjata ylös.

Kertojaa peleissä ei varsinaisesti ole. ”Tähtiin” kirjoitetut eleet ja tekemiseen liittyvät asiat ovat peleissämme lähinnä kuvailevaa kertojaa. Sitä ei pidä sekoittaa kuitenkaan pelaajaan itseensä ihmisenä, sillä kertoja on täysin puolueeton; kuin kamera, joka vaan näyttää mitä tapahtuu. Tapahtumat, jotka peleissä on kirjoitettu ylös luotaavat tunnelmaa ja tuovat hahmoille persoonallisuutta. Joissain tilanteissa on myös pakko kirjoittaa tähtiin huomioita, jotta muiden pelaajien hahmot osaisivat reagoida oikealla tavalla. On siis erityisen suotavaa, että myös tekeminen, eleet ja ilmeet kirjoitettaisiin kunnolla ylös. Ne värittävät pelejä.

Pelaaminen on siis dialogia, jossa hahmot reagoivat toistensa juttuihin luonteelleen ominaisesti. Syntyy erilaisia tilanteita, jotka ovat tuttuja kaikille arkipäivän elämästä.

*Leo~Ai Anna... Ei se oikein mitään... \*hymyilee\* Etsin nyt sen Michellen.*

*\*livistää\**

*Will~\*tuijottelee Velmaa\**

*\*Molemmat istuvat hiljaa\**

*Will~Nii... öööh... on satanut.*

*Velma~Mitä?*

*Will~Ni, että vettä satanu.*

*Velma~Ai joo.. niin on.*

*Will~Kurjaa.*

*Velma~Mikä?*

*Will~No ku on satanu.*

*Velma~Joo onhan se vähän.*

*Will ja Velma~\*yhtä aikaa\* Pitää varmaan. \*pysähtyvät tuijottamaan\**

*Velma~Niin..*

*Will~Siis pitää mennä varmaan...*

*Velma~Joo niin minunkin..*

*Will~Oli kiva jutella.*

*Velma~Joo niin oli.*

*Will~Meetkö vaikka eka?*

*Velma~Minne?*

*Will~No ulos.*

*Velma~Ai.. okei. \*nousee ja menee. Will tulee vähän matkan päässä perässä\**

## 4 PELIYHTEISÖN SÄÄNNÖT

### 4.1 Säännöt pelitilanteisiin

Olemme kehittäneet pelitilanteisiin ongelmien ja riitatilanteiden välttämiseksi tietyt säännöt, joihin voi nojata:

1. Ei pelaajilta toisten hahmojen vähettelyä, eikä aliarviontia. Ei suoria laukauksia hahmojen käyttäytymisestä. Hahmot käyttäytyvät miten käyttäytyvät. Käytöksestä voi kuitenkin keskustella ja sitä voi kritisoida (jopa suotavaa).
2. Jos pelaa porukalla, (kun kuitenkin pelataan tiettyjä valittuja pätkiä hahmojen elämästä) ei saa kuljettaa keskustelua muualle kysymättä lupaa. Jos on joku oma ”kohtaus”, sen voi pelata samaan aikaan (häiritsemättä ”ensimmäistä peliä”) ja liittää sitten myöhemmin peliin sopivaan paikkaan. Annetaan hahmoille vapaus puhua niin pitkään kuin he haluavat.

3. Ei autohittausta, eli toisen hahmoon viittaamista, jos ei ole varma, että hahmo käyttäytyy niin. Jos on epävarma, niin jättää lainaamatta tai kysyy.
4. Ei tukihahmoja, jotka luodaan vain korostamaan jotain "varsinaista" hahmoa. Kaikki hahmot ovat niitä varsinaisia!
5. Ulkoasu peleissä säilyy samana. Tekeminen tähtiin ja preesensissä. Ei mitään mielettömiä kuvauksia esimerkiksi siitä mitä muut puhuvat tai miten asiat olivat joskus viime vuonna. Eli ei peleihin kertojaa. Muuten asu on selkeä. (Esim. Matti~\*Hikottelee\* Onpas hikka!) Tekstitiedoston ulkoasuksi päivämäärä ja vaikkapa paikka. Teksti kymppillä ja riviväli yksi.
6. Jokaisesta hahmosta pyritään luomaan ehjiä ja pyöreitä hahmoja. (Vaikka kaikkiin ei kerkeä samaan aikaan paneutuakaan yhtä paljon.)
7. Tärkeät asiat pitää pelata. Vaikka ei pelaisi pitkää peliä, niin siitä pitää ainakin mainita!
8. Ei saa odottaa muita pelaajia. Pitää ilmoittaa, jos tulee joku este. Lisäksi olisi kivaa, jos pelaaminen olisi melkolailla reaaliaikainen, silloin tunnelma säilyy koko pelin ajan.
9. Jos peli pitää lopettaa pelaajan takia, niin se lopetetaan kesken (jos mahdollista niin hyvään paikkaan). Jos pitää katkaista äkillisesti niin voi lopettaa vaikkapa tyyliin: \*Jäävät juttelemaan\*, jos peli antaa myöten.
10. Hahmoa pitää rakastaa, mutta sille ja sen heikkouksille ei saa olla sokea!

#### 4.2 Kirjoittamattomat säännöt ja tabut

Kirjoittamattomat säännöt ovat peliyhteisössämme mieluummin positiivisia, kuin negatiivisia asioita. Yleisesti tällä tarkoitetaan asioita, joista emme keskustele. Esimerkiksi jos hahmo A on pelaajan 1 hahmo. Hahmo B sen sijaan on toisen pelaajan (pelaaja 2) hahmo. A on ihastunut hahmoon B, mutta B ei ole varma A:n tunteista, vaikka itsekin tuntee jotain vastaavaa. Olisi mielettömän tylsää keskustella asia auki, kun sen sijaan jännitettä voi kasvattaa vain pelaamalla hahmoilla ja katsomalla tapah-  
tuuko heidän välillään mitään muutosta.

Peliteknisesti kirjoittamattomia sääntöjä on paljon. Niistä voisi tehdä oman sääntökirjansa, mutta se ei ole tarpeellista. Esimerkiksi jos pelaaja lukee toisen hahmon

kommentin väärin, saa ottaa kommenttinsa pois, sillä hahmo ei sano sellaista, mihin pelaaja on reagoinut väärin. Lisäksi pelaajien täytyy puhua asiat, josta on pakko (esimerkiksi toisen pelaajan hahmojen kehityksen takia) puhua.

Tabuja peleissä voi olla kolmenlaisia. Pelitasolla (ks. spekulatiotasot liitteistä) tabut ovat hahmojen omia suhtautumisia eri tilanteisiin. Minulla itselläni on hahmo, joka ei halua koskaan puhua seksuaalisuudestaan, eikä halua edes julkisesti suudella poikaystävänsä. Hän teki siitä aikanaan itse tabun itselleen, eikä ole päässyt vieläkään eroon siitä.

*Regina~Hitsit... \*heiluu hetken paikallaan ja juoksee sitten Mattin perään\**

*Nicole~\*Näyttää sekavalta ja lähtee Reginan perään\**

*Larry~\*Nappaa Nicolea kädestä lennossa ja pussaa tätä\* Nicole-kulta!*

*Nicole~Olet ihan humalassa! \*Juoksee keittiöön\**

Pelaajatasolla tabuja voi olla kahdenlaisia. Joko negatiivisia (joka on huono, eikä toivottava asia) tai positiivisia. Negatiiviset tabut tarkoittavat pelaajien välisen kommunikation katoamista eli käytännössä sitä, että joku pelaaja tekee vaikka hahmostaan tabun. Olemme joskus ajautuneet kierteeseen, jossa yksi pelaaja on kokenut, ettei hänen hahmoaan arvosteta peliyhteisössä. Tämä ”nolaaminen” sai hänet suojelemaan hahmoa ja jättämään tämän kokonaan huomiotta. Sen sijaan, että tilanne olisi selvitetty, hahmosta tuli itsestään tabu, josta ei voinut puhua. Tämä ei koskaan ole mitenkään toivottavaa ja on onneksi harvinaista.

Positiiviset tabut liittyvät pelitilanteissa esimerkiksi pelaajien omaan sensuuriin. Hahmothan eivät tietenkään sensuroi mitään, mitä eivät sensuroisi, mutta joskus meidän sensuurimme saattaa viedä voiton pelitilanteessa. Parhaimpana esimerkkinä on seksi. Olisi omituista kuvitella realistinen normaali rakkauteen perustuva ihmissuhde, jossa ei koskaan harrastettaisi seksiä. Jos pelaa rakastuneella pariskunnalla, joiden ihmissuhde on oikealla pohjalla, tunteet saattavat kumentua ja peli etenee selvästi makuuhuoneen puolelle. Tällöin on pelaajan itsensä päätettävä lopetetaanko peli kesken, eli peli menee ”sensuuriin”. (Meidän peliyhteisömme painottaa ihmissuhteita, eikä seksin kuvaamista, sillä siitä tulisi jo mielestämme pornoa, siksi pelit yleensä lopetetaan kesken eli sensuroiden.) Seksi ei kuitenkaan ole meille sinänsä



tabu siinä missä muutkaan aiheet. Emme siis voi pitää mitään tabuina, sillä itse olemme hahmoistamme erillisiä. Meillä on omat ajatuksemme, heillä on omansa ja sen tiedostettuaan jokainen pelaaja tietää, ettei meillä ole mitään tabuja.

#### 4.3 Voiko pelata väärin?

Väärinpelaaminen ei ole yleistä eikä suotavaa. Mutta se on tietysti mahdollista, jos pelaaja ei sisäistä sääntöjä tai ei ymmärrä eroa hahmon tietoisuuksien eli spekulatiotasojen välillä (ks. liittet).

#### 4.4 Oma sanasto

Monen vuoden pelaaminen ja hahmotyöskentely on tuottanut liudan omia sanoja ja termejä, jotka siis eivät ole kaikki välttämättä yleisesti käytössä, mutta ne ovat tärkeässä asemassa omassa pelimaailmassamme. Ja koska kerron vain omasta tavastani harrastaa tätä, koen että voin myös käyttää omia käsitteitä.

- Timewarp: Joidenkin pelien venyessä, voi ajassa tehdä pienen hypyn katsomaan miltä esimerkiksi juhlailta näyttää puolen yön jälkeen ja sitten taas siitä eteenpäin viiden aikaan yöllä...
- OOC: Out of Character eli pelin aikana esille tulleita kommentteja. Tällaisissa tapauksissa käytämme kauttaviivaa selkeyttämään, että kommentti tulee omana itsenä, eikä hahmon suusta.
- Autohittaus: Luokitellaan monissa pelipiireissä jotenkin väkivaltaisena eleenä. Nettifoorumeilla näkee käytettävän, ettei saisi tappaa toisen hahmoa ilman hahmon omistajan sanavaltaa asiaan. (Useimmin tämä näkyy tämänkaltaisissa ropeissa ilmiönä, jossa mahtimies Juha-Pekka (pelaajan paras ja täydelliseksi luoma hahmo) jyrää täysin toisen pelaajan luoman hahmon ja sen kyvyt ja pelaaja päättää, että Juha-Pekka on niin hieno ja upea hahmo, että pystyy tappamaan kenet vain.)

Meillä tämä termi ei todellakaan tarkoita edellistä kuvausta ja sana on siis täysin erilaisessa käytössä. Peliympäristö, jonka olemme luoneet, perustuu täysin hahmojen motiiveihin toimia. Jos joku hahmo on esimerkiksi saanut päähänsä tappaa jonkun toisen, hänen täytyy toimia motiivinsa johdatta-

mana! Tällöin toinen pelaaja voi kyseenalaistaa pelaajan hahmon motiiveja, jolloin saatetaan käydä keskustelua, onko motiivi pitävä. Tällaiseen keskusteluune ei kuitenkaan pitäisi joutua, koska tunnemme ja uskomme toistemme hahmoihin.

Meillä autohittaus tarkoittaa toisen hahmoon viittaamista pelin aikana. Eli, kun hahmomme tuntevat toisensa, he pystyvät kertomaan pelissä asioita, joita on tapahtunut jollekin toiselle henkilölle. Jos tästä tulee epäselvyyksiä, on siitä keskusteltava pelaajien kanssa.

- Spekulaatiotasot: Kuvitteelliset tasot, jotka erottavat meidät hahmoistamme ja hahmot pelitasolta siitä spekulaatiotasosta, jolla hahmot tietävät kaiken toisistaan ym. (ks. liitteet)
- Hulluuntumisvaihe: ”Hei, osaan ajatella näin!” Hahmosta voi hulluuntua hetkellisesti, kun uusi hahmo avautuu kunnolla. Se kun oppii itsekin ajattelemaan asioista jotenkin uudella tavalla, on mielettömän hieno tunne ja kertoo siitä, että hahmo on oikeasti pyöreä ja ehjä. Hulluuntumisvaihe kuitenkin pitää tiedostaa ja hahmon heikkoudet pitää silti tunnistaa.
- Kaunariefekt: On ehkä pahinta mihin realismiin pyrkivä pelitapamme voi törmätä. Se tarkoittaa ennustettavuutta ja ylireagointia hahmojen välisissä ihmissuhteissa. Mikäli tällaista ilmenee, se on otettava puheeksi.
- Sivuhahmo: E. M. Forsterin klassinen jako vuodelta 1927 jakaa hahmot kaunokirjallisuudessa kahteen ryhmään; pyöreisiin (round) ja litteisiin (flat) hahmoihin. Pyöreistä hahmoista kerroinkin jo, mutta litteät määritellään Forsterin mukaan näin: ”Litteät henkilöt ovat karikatyyrinomaisia, usein koomisia tyyppejä. He – määritelmän mukaan – rakentuvat yhden yksittäisen idean tai luonteenpiirteen ympärille, ja näin heidät voi kuvata vaikkapa vain yhdellä lauseella.” (Runousopin perusteet, Mervi Kantokorpi, Pirjo Lyytikäinen, Auli Viikari, 1990, Vammalan kirjapaino) Litteät hahmot ovat meille sivuhahmoja, mutta sivuhahmo on aina ehdottoman negatiivinen asia, eli emme missään nimessä pyri siihen. Jokaisesta hahmosta pitäisi luoda pyöreä, eli oikea hahmo.
- Tukihahmo: On sivuhahmoa asteen huonompi hahmo, eikä näitä pitäisi peleissä näkyäkään. Silti niitä on vaan toisinaan ilmestynyt. Tukihahmo on sivuhahmo, joka toimii aivottomasti jonkun ”varsinaisen” hahmon käskystä

tämän hyväksi välittämättä omasta elämästään yhtään. (Ei kai tällaisia ihmisiä ole olemassakaan?)

*Cornelia~Hei odota! \*Nousee ja menee huojuen keittiöön\* Meillä ei ole sitruunaa.... \*Leikkaa palan omenaa ja tulee takaisin\* Pistä tuo sinne!*

*Jack~\*repeää nauruun\**

*Cornelia~Valitsin perunasta ja tuosta paremman... \*Istuu alas ja pudottaa omenan lasiin\**

*Jessica~Vitsi mikä kokki. Meni kaikki siemenkodatkin sinne. Noooh...*

*\*Nauraa\**

*Jack~Terveudeksi... \*nostaa lasia vähän ja juo siitä\**

*Cornelia~Älä tukehdu niihin siemeniin sitten... En ole toimintakunnossa...*

*Jack~Katsotaan nyt. \*virnistää\**

*Cornelia~\*Katsoo Jessicaa humaltuneena\* On minulla komea mies. Jumalaisen komea mies.*

*Jack~\*nauraa ja heiluttaa kättään Cornelian naaman edessä\* Olen täällä. Se on Jessica.*

## 5 AINUTLAATUISUUS?

### 5.1 Miten hahmokirjoittamisemme eroaa ”sukulaisistaan”?

Hahmokirjoittaminen sellaisena, kuin olemme sen luoneet, ei ole täysin omaa keksintöämme. Kuten aiemmin mainitsin, teatterissa hahmo luodaan saman kaavan kautta ja sitä pyritään voimistamaan ja tuomaan siihen jotain omaa. Meillä hahmot on tämän lisäksi vielä vapautettu niiden ”tarinasta”, jotta ne voisivat oman maailmansa raameissa toimia oman persoonansa ja mieltymyksiensä mukaan. Teemme joskus porukalla erilaisia harjoituksia, joilla pyrimme myös vahvistamaan sekä omien, että toisten pelaajien hahmojen luonteita. Nämäkin harjoitukset ovat monesti lähellä teattereissa käytettäviä hahmoharjoituksia.

Ehkä läheisimpänä sukulaisena hahmikirjoittamisellemme voitaisiin pitää larppausta (Live acting role play). ”Oikea roolipelaaminen on eläytymistä jonkin kuvitellun hahmon elämään ja tapahtumiin, sen rooliin.” (Roolipeliopas, Risto J. Hieta, 1994, Artic ranger production) Tältä osin roolipelaaminen on siis samankaltaista, kuin meidän kirjoittamisemme. Se kuitenkin eroaa sekä fyysisesti (me pelaamme tietokoneella, larppaaminen tapahtuu konkreettisesti porukassa näytellen), että idealtaan siitä, mitä me kutsumme ropettamiseksi, eli roolipelaamiseksi. Larpeissa käytetään pelinjohtajaa, joka auttaa muita pelaajia, lisäksi larpit ovat ennalta käsikirjoitettuja. Pelaajilla tosin on mahdollisuus vaikuttaa tapahtumiin oman roolihahmonsa kautta. ”Roolipelissäkin on käsikirjoitus ja juoni, mutta ne eivät ole loppuun asti valmiita kuten näytelmässä tai elokuvassa. Ne vain asettavat kehykset sinun toiminnallesi, joka suurelta osin ratkaisee tapahtumien lopullisen kulun.” (Roolipeliopas, Risto J. Hieta, 1994, Artic ranger production) Meidän maailmamme ei tunne sääntöjä. Olemme pyrkineet luomaan vain toisen todellisuuden tämän omamme rinnalle. Tärkeä ero löytyy myös hahmon syväluotaamisesta. ”Hahmosta ei ole tarpeen tehdä mitään psyykoanalyysia, eikä sen menneisyyden tapahtumia tarvitse käsitellä yksityiskohtaisesti. Liiallinen pikkutarkkuus ei ole järkevää, koska kyseessä on kuitenkin vain pelihahmo, ei oikea henkilö. Eikä ole kovinkaan mieltäylentävää väsäätä päiväkaupalla henkilöhistoriaa hahmolle, joka saattaa saada surmansa jo ensimmäisellä pelikerralla.” (Roolipeliopas, Risto J. Hieta, 1994, Artic ranger production)

Netissä on hyvin paljon vastaavanlaisia roolipelaussivuja ja -foorumeita, jotka ovat luoneet omat sääntönsä ja tarinansa. Näitä tutkiessani kuitenkin huomasin niiden pinnallisen lähestymistavan, ja esimerkiksi tällaiset säännöt: ”Jos roolipeliä ei ole erikseen tarkoitettu masentuneille hahmoille, eivät lähes koko ajan tapahtuva itsetuhoisuus, itsesääli ja masentuneisuus ole kovinkaan suotavia. Hahmoilla voi toki olla huonoja päiviä (ja vieläpä paljon), mutta rajansa kaikella. Kukaan ei halua pelata sellaisen roolipelaajan kanssa, joka vain valittaa, kuinka hänen hahmonsa on niin kovin yksin ja kuinka hahmo aikoo tehdä itsemurhan (jne.). Myöskään ylidramaattinen, aina itkevä hahmo ei ole mukava.” (Lähde [http://fi.gosupermodel.com/community/forum\\_thread.jsp?id=1058002](http://fi.gosupermodel.com/community/forum_thread.jsp?id=1058002)) Tällaisiin sääntöihin törmää netissä yhtenä. Lisäksi suurin osa pelaa itsekkäästä pelaajan näkökulmasta, jolloin pelaaja kokee hahmonsa olevan arvostetumpi, mikäli tämä osaa kaiken ja on suosittu ja ihana.

*Nicole~No minusta on muutenkin kummaa, ettei hoida noita juttuja ajallaan. Tulee joskus viiden vuoden jälkeen sinne opettelemaan perustaitoja.*

*Larry~\*Nauraa\* Rentoudu nyt vähän. \*hymyilee\* Jos sillä oli silloin vaikka stressiä tai jotain. Mistä sitä tietää... Äiti kuoli. \*Kohauttaa olkiaan\**

*Nicole~Mitä? Simultako?*

*Larry~No ei! Kun siltä tytöltä.*

*Nicole~Ai kuoli?*

*Larry~No en minä tiedä! \*Nauraa\* Voi vaikka olla kuollut.*

## 6 HAHMOKIRJOITTAMINEN HENKILÖKOHTAISISSA ELÄMÄSSÄ

### 6.1 Hyödyt ja haitat?

Sen lisäksi, että hahmokirjoittaminen on hauskaa ja inspiroivaa, se tarjoaa myös paljon muitakin hyötyjä. Kirjoittamisesta tulee arkipäivää, se helpottuu, oikeinkirjoitusasioihin alkaa kiinnittää enemmän huomiota, ja lauserakenteista tulee sujuvampia. Konkreettisen hyödyn lisäksi myös myös sosiaalisten tilanteiden havainnointi paranee. Tilanteita pystyy analysoimaan tarkemmin; psykologinen silmä paranee. Koska hahmoja saa luoda ihan vapaasti ja ajatus on luoda mahdollisimman erilaisia ihmisiä, pyrkii myös itse ymmärtämään erilaisia ihmisiä paremmin ja tulee suvaitsevaisemmaksi. Erilaisten tuttujen ihmisten käyttäytymistä ystäväpiirissä alkaa myös tutkia tarkemmin psykologian teorioiden avulla, sillä niitäkin täytyy jonkin verran tutkia hahmoja analysoitaessa. Tuntemattomien ihmisten toimista saa irti kaiken, mitä he haluavat ulospäin näyttää ja arkipäivän tilanteita voi käyttää hyväkseen hahmoja luodessaan. Maailmaa havainnoi muutenkin tarkemmin, sillä kiinnittää huomiota siihen miten linnut nousevat siivilleen ja miltä syystuoli tuntuu iholla.

Itseään täytyy myös sivistää muutenkin, sillä hahmojen vaikka harrastaessa jotain, täytyy pelaajan olla asiantunteva. Kaikkeahan ei pysty oppimaan lukemalla ja vähän perehtymällä, mutta tietyn aloitustason hahmojen uskottavaksi kirjoittaminen vaatii.

Kuten aiemmin kirjoitin, saattavat eri hahmot myös omaksua joitain lauluja omikseen, ja näin myös parhaimmillaan pelaajan oma musiikkimaku laajenee ja lauluista saa enemmän irti, kun niitä tulee hahmojen kautta ajatelleeksi monelta kantilta.

Roolipelaaminen meidän tapauksessamme myös kasvattaa yhteishenkeä ja siinä on aina loputon puheenaihe. Toisaalta haittana voisi sanoa, että pelaaminen myös saattaa toisinaan aiheuttaa konflikteja ja riitoja pelaajien välille.

Hienompia asioita pelaamisessamme on ehkä se, että voi ammentaa tietoutta omaan elämään hahmojen oivalluksista ja ajatusmaailmoista. Se on myös yhtä tehokas rentoutumismenetelmä ja irtiotto arjesta, kuin tv:n katseleminen tai elokuvissa käyminen. Saa itkeä, nauraa ja uppoutua jonkun toisen ihmisen ajatuksiin täysin. Saa unohtaa omat murheet ja stressinaiheet ja olla hetken ihan joku muu.

Kuten kaikessa, myös tässä on haittapuolensa. Sillä vaikka parhaimmillaan pelaamisen kautta voi kokea tunteita, joita ei ikinä muuten ole kokenut, voi hahmojen ahdistus, masennus tai suru jäädä joskus negatiivisena pilvenä leijailemaan pelaajan päälle - kuin ikävää ohjelmaa esittävä televisio, jota ei saakaan pois päältä. Hyvä puoli on, ettei tällainen energia ole koskaan vakavaa, sillä se ei ole pelaajan omaa. Toisinaan hahmoja on vain vaikea vaientaa, kun heillä menee huonosti. Positiiviset tunteethan vain vauhdittavat pelaajienkin elämää. Tällaisissa tilanteissa hahmoilla on myös yleensä pakko pelata, ja sekin saattaa joskus kääntyä taakaksi. Onneksi positiiviset puolet ovat niin paljon voimakkaampia, että hahmojen pahasta olostakin tulee yleensä vain hauska lisä omaan elämään.

Muita ihmisiä alkaa monesti myös tulkita liian tarkkaan ja heidän odottaa ymmärtävän kaiken, mitä itse on miettinyt, koska kokee itse suurta halua ymmärtää muita ihmisiä. Se saattaa joskus masentaa.

Harrastuksestamme on myös vaikea puhua, koska se vaatisi niin paljon selittämistä ja pelkään kyllä rehellisesti sanottuna, ettei sitä kukaan ymmärtäisi ja minua pidettäisiin vaan jotenkin skitsofreenikkona. Teatteria harrastavat ihmiset ovat yleisesti ”cooleja”, roolipelaajat ovat outoja nössöjä. Meidän pelimme ovat jotain siltä väliltä, mutta sitä on vaikeaa ymmärtää, jos ei tiedä tarpeeksi.

Tärkein opettava piirre pelaamisessamme on mielestäni kuitenkin miten se kasvattaa pelaajia ihmisinä. Olen oppinut tuntemaan itseni paremmin kuin millään muulla keinolla. Se siis toimii myös eräänlaisena terapiana.

## 6.2 Hahmokirjoittaminen apuna taiteentekemisessä

Hahmojen käyttäytymisen jatkuva analysointi on avannut silmät myös muiden asioiden ja taidemuotojen tulkinnalle ja se tekee taiteen kritisioinnista helpompaa. Omasta taiteentekemisestä tulee sen sijaan yleensä hankalampaa, sillä itselleen on liiankin kriittinen. Taiteentekemiseni perustuu pitkälti omiin tuntoihini ja ajatuksiini maailmasta ja sen mahdollisista epäkohdista. Pyrin vaikuttamaan ihmisten tunteisiin yksilötasolla ja herättämään kiinnostusta siihen, millaisia ajatuksia minun päässäni on työtä tehdessäni saattanut pyöriä. Koska työni ovat yleensä minulle hyvin henkilökohtaisia, liittyy myös vapaa-aikani ja näin ollen hahmokirjoittamiseni taiteentekemiseen vahvasti.

Miettiessäni tämän kappaleen sisältöä, lainasin kirjastosta erilaisia kirjoja, joista yhdessä oli osuvasti sanottu millaista hyötyä minulle kirjoittamisesta on ollut: ”Kirjallisuusterapia on luovuusterapeuttista toimintaa. Sen tavoitteena on itseilmaisun kehittäminen ja itsetuntemuksen lisääminen. Kirjallisuusterapian tavoitteena on myös edistää vuorovaikutustaitoja ja auttaa ilmaisemaan vaikeitakin asioita. Omia ongelmia on helpompi lähestyä kirjoitetun tekstin välityksellä kuin suoraan.” (Hoivasanat – opas kirjallisuusterapiaan, toim. Silja Mäki, Terhikki Linnainmaa, 2008, Kustannus Oy Duodecim)

Olen siis kehittänyt keinon, jolla avata omia ongelmiani ja tekemällä niistä kuvia, pystyn käsittämään asioita symbolien, värien ja esineiden kautta. En sano, että käsittelemällä erilaisia tunnetiloja ja kirjoittamalla niistä, ratkaisisin sisäisiä ristiriitajani suoraan. Tällaiset hahmojen ongelmat ja konfliktit vaan joskus avaavat omatkin silmät huomaamaan jonkun ongelman omassa käytöksessä, joka on ollut aina siinä, mutta sitä ei ole nähnyt ennen. Hahmokirjoittaminen siis avaa lukittuja ovia ja tun-

teiden kuvittaminen auttaa käsittelmään asioita konkreettisemmin. Nämä kaksi asiaa kulkevat minulle aina käsi kädessä.

En koe olevani valmis vielä, mutta ehkä joku päivä huomaa, etten enää tarvitsekaan ”kirjallisuusterapiaa” ja taiteeseeni tulee uusi suunta. Tuskin edes silloin pystyn luopumaan kummastakaan, sillä niistä molemmista on tullut minulle jo elämäntapa.

Kaikki taiteentekemiseni ei kuitenkaan perustu täysin hahmokirjoittamiseen, sillä joskus saatan tehdä töitä, jotka vain tekevät minut onnelliseksi. Kauniita värejä, jännittäviä esineitä ja ilmiöitä – asioita, jota liikuttavat minua. Minä uskon, että mikä tahansa taide, joka on vilpittömästi tehty, on aina arvokasta.

*\*Vanha mies avaa oven\**

*Mies~\*Katsoo naama kiinni Jackissa\* MITÄ! KUKA TULEE!*

*Jack~Jack Zang. Oletteko te Wilhelm Everett?*

*Mies~VIEHEITÄ VENEKÄYTTÖÖN? EN MYY MITÄÄN!*

*Jack~\*sanoo todella kovaa\* Ei kun sanoin, että olen Jack Zang. Oletteko te Wilhelm Everett?*

*Wilhelm~WILHELM OLEN! ASUN TÄÄLLÄ. MISTÄ TIESITTE TULLA?*

*Jack~\*huutaa\* OLETTEKO OSTANEET TIFFANY TAI BRETT WILSONILTA TAVARAA NYT KESÄLLÄ? TULEN TIFFANY WILSONIN LUOTA.*

*Wilhelm~WILHELM OLEN. MINÄ ASUN TÄÄLLÄ. KUINKA TÄNNE TIESITTE?*

*Jack~\*näyttää erittäin tuskastuneelta ja sanoo entistä kovempaa\* OLETTEKO OSTANEET TIFFANY TAI BRETT WILSONILTA TAVARAA NYT KESÄLLÄ? TULEN TIFFANY WILSONIN LUOTA.*

*Wilhelm~\*Korjaa lasejaan ja katsoo Jackia\* MIKSI SINÄ HUUDAT?*



## LÄHTEET

(Runousopin perusteet, Mervi Kantokorpi, Pirjo Lyytikäinen, Auli Viikari, 1990, Vammalan kirjapaino)

(Roolipeliopas, Risto J. Hieta, 1994, Artic ranger production)

(Hoivasanat – opas kirjallisuusterapiaan, toim. Silja Mäki, Terhikki Linnainmaa, 2008, Kustannus Oy Duodecim)

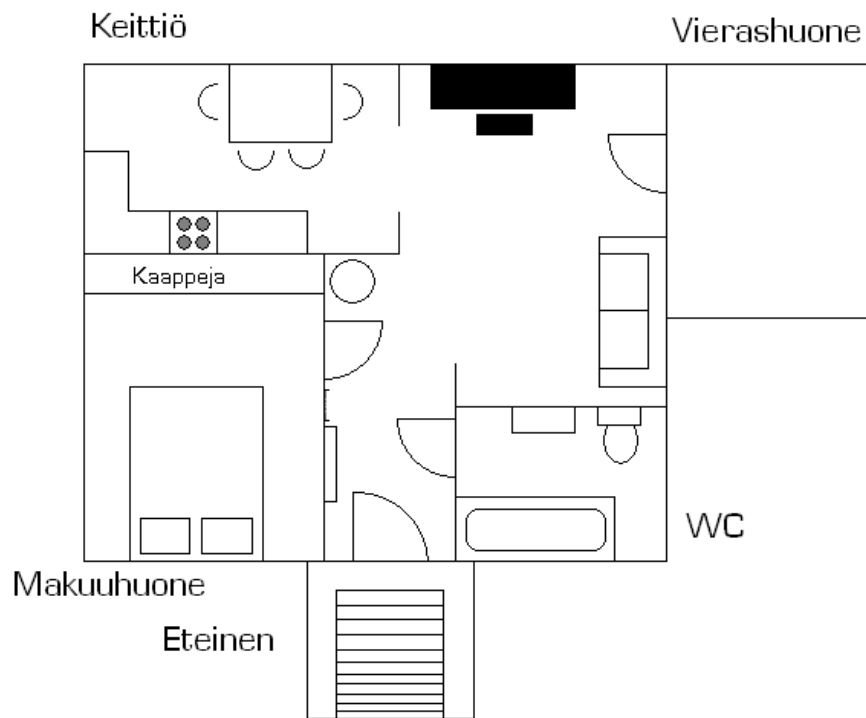
[http://fi.gosupermodel.com/community/forum\\_thread.jsp?id=1058002](http://fi.gosupermodel.com/community/forum_thread.jsp?id=1058002)

[www.polyvore.com](http://www.polyvore.com)

## SPEKULAATIOTASOKAAVIO

Taso 3	<p><b>Pelaajat</b></p> <p><b>Pelaajataso</b> Tälle tasolla tapahtuvat pelaajien väliset toiminnot kuten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keskustelut hahmoista ja niiden käyttäytymisestä</li> <li>- Kritiikki ja kehittävät keskustelut</li> <li>- Kaikki oheismateriaali, joka auttaa hahmottamaan hahmojen luonteita (vaatekaapit, musiikki, piirroset, kuvat, pohjapiirroset ym.)</li> </ul> <p>Pelaajat voivat jutella hahmoistaan aivan kaikkien tasojen kautta. Hahmot pystyvät reagoimaan spekulatiotasolta Iia, pelaajien kanssa, mutta eivät niin, että se vaikuttaisi pelitasoon. Tällä tasolla tapahtumat käyvät peleissä toteen vain, jos mietitään mitä jossakin on tapahtunut, koska sitä ei ole voitu pelaajien takia pelata, mutta hahmojen kehittymisen kannalta se on tärkeää. Kaikkien pelaajien täytyy olla samaa mieltä. (Esim. Ihmissuhteiden loppumiset ja alkamiset kaukana menneisyydessä, mikäli hyvin epäselvää)</p>
Taso 2	<p><b>Spekulaatiotasot</b></p> <p><b>Spekulaatiotaso Iib</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaajien spekulatiotasot</li> </ul> <p>Tälle tasolle ominaista on, että sillä pelaajat miettivät eri toimintamalleja hahmoille tilanteissa, jotka eivät ole ehkä todennäköisiä, tai ovat jotenkin ääripään tilanteita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ”Pelit ja leikit” (Otetaan hahmot pelaamaan lautapelejä esim.)</li> <li>- Pelaajien skenaariot (”Mitä tapahtuisi, jos nämä kaksi hahmoa joutuisivat autiolle saarelle?”)</li> </ul> <p>Tason tapahtumat selventävät pelaajille hahmojen luonteita, mutta tapahtumat eivät koskaan tapahdu oikeasti, eivätkä näin ollen vaikuta myöskään hahmojen elämään.</p> <p><b>Spekulaatiotaso Iia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spekulaatiotasot hahmoista</li> <li>- Hahmojen keskinäistä suhtautumista toisiinsa ilman, että he ovat välttämättä koskaan edes tavanneet</li> <li>- Hahmot tietävät tällä tasolla kaiken toisistaan, mutta eivät oikeasti tiedä sen enempää, kuin mitä pelitasolla tietävät.</li> </ul> <p>Tämän tason tapahtumat eivät koskaan tapahdu oikeasti, eivätkä siten vaikuta myöskään peleihin.</p> <p><b>Spekulaatiotasot I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hahmojen spekulatiotasot</li> <li>- Asiat joita hahmot itse spekuloiivat, kuten toiveet ja unelmat (Esim. Saisinpa 10 lasta ja menisin naimisiin Bahamalla.” ”Voi kumpi jotain kamalaa tapahtuisi minulle tänään, jotta joku ihana prinssi rohkea voisi minut pelastaa!”)</li> </ul> <p>Tämä taso on täysin sidoksissa Tasoon 1, mutta sen tapahtumat eivät välttämättä koskaan tapahdu, ainakaan mikäli hahmo ei tee mitään saavuttaakseen unelmiaan.</p>
Taso 1	<p><b>Hahmotaso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hahmojen välinen kanssakäynti (keskustelut, viestit ym.)</li> <li>- Ajatukset (suunnitelmat, toiveet, patoutumat, traumat, käyttäytymismallit ym.)</li> <li>- Unet</li> </ul> <p>Tämän tason tapahtumat tapahtuvat aina! Niistä tärkeimmät tulee pelata, tai keskustella hahmojen mahdollisen kehityksen vuoksi.</p>

### KUVIA TAUSTOITTAMAAN HAHMOJA



## HAHMOKUVAUS YHDESTÄ VANHIMMASTA HAHMOSTANI

**Nicole Natalia Shaw****8.9.1987**

Itsenäinen ja määrätietoinen Nicole on horoskooppimerkiltään neitsyt. Hän on monissa asioissa hyvin pikkutarkka ja siisteydessään melkein neuroottinen. Nicole ei kuitenkaan tee sisäisestä perfektionististaan kovinkaan suurta numeroa. Hän rakastaa, jos pääsee pätemään, oli asia mikä tahansa, mutta ei koskaan kuitenkaan lähde inttämään vastaan kenellekään, jollei ole aivan varma, että on oikeassa. Mieli-  
pideasioissa hän on kuitenkin hyvin tarkka. Hänen mielipiteensä ovat hänen omiaan ja ne ovat aivan yhtä oikeita, kuin kaikkien muidenkin. Nicole tykkää pitkistä väittelyistä ja kuuntelee muiden mielipiteet oikein mielellään. Hänessä asuu vahva feministi ja tyttö haluaa uskoa siihen, ettei hänen ikinä tarvitse suuremmin turvautua kenenkään apuun. Itsenäinen nainen selviytyy tilanteesta, kuin tilanteesta ihan samalla tavoin, kuin mieskin. Nicole pitää itseään älykkäänä ja hänellä on hyvä itsetunto. Hän on kuitenkin tässä suhteessa melko vaatimaton, eikä kehuskele muille taidoillaan... korkeintaan asemallaan.

Nicole on todella avoin ja iloinen nuori nainen. Hänen suhtautumisensa elämään on positiivinen ja hän haluaa olla osallisena kaikessa. Tämä luonteenpiirre kyllä vaikeuttaakin hänen elämäänsä ainakin jonkun verran. Hän on toisinaan vähän liiankin utelias ja haluaisi tietää kaiken ainakin ystävistään. Itselleen hän kuitenkin sallii salaisuuksia, tosin niitä hän ei yleensä pysty pitämään vain omana tietonaan kovinkaan pitkään, sillä hän ei valehtele erityisen hyvin.

Ulkonäöltään Nicole on nätti, mutta melko normaalin näköinen. Poikkeuksen tekee hänen valtavan tuuheat vaaleanruskeat ja lyhyehköt hiuksensa. Hänen serkkunsa Tim on jaksanut irvailla niistä koko heidän elämänsä. Nicolella on suuret ja mantelimaiset ruskeat silmät ja pyöreät kasvot. Hän on 165cm pitkä ja rakenteeltaankin aika pieniluinen.

Nicole saattaa tussahtaa melkein mistä vaan, mutta omalla tavallaan, eikä hän itsekkään ole monestikaan kovin tosissaan. Hän ei osaa olla vihainen pitkään ja on itse

yleensä se, joka menee anelemaan riidan lopettamista. Ainakaan lähimpien ystäviensä kanssa hän ei jaksaa riidellä kovinkaan pitkään, sillä silloin hän kokee, että menettää jotain, eikä pääse mykkäkoulultaan osallistumaan muiden keskusteluihin. Jos Nicole riitelee jonkun kanssa hän saattaa mököttää vain muutaman päivän... toisinaan vain muutaman minuutinkin. Hänen pinnansa palaa pahasti muutenkin todella harvoin, mutta jos se palaa todella, hän odottaa, että häneltä tullaan pyytämään anteeksi, sillä hän ei ryhdy kumartelemaan ketään turhaan. Nicole pitää imagostaan kiinni ja hänestä moni asia on aivan turhanpäiväistä. Hyvänä esimerkkinä tästä on itkeminen. Kyyneleet Nicolen kasvoilla, varsinkin julkisesti, ovat hälyttävä merkki.

Nicolen perhe-elämä on melko normaalia. Shaw'n perhe asuu Lontoossa pienessä omakotitalossa. Nicole on kasvatettu erittäin korkeaan moraaliin ja hän arvostaa vanhempiaan. Avoimuutensa ja puheliaisuutensa hän on perinyt äidiltään Susannelta. Heillä menee tosin usein sukset ristiin, koska molemmat ovat niin jääräpäisiä mieliteissään. Nicolella ei kuitenkaan ole mitään hampaankolossa äitiään kohtaan. Hän tuntee, että Susanne on kaikista ihmisistä eniten hänen kaltaisensa. Nicolen isä David on aika hissukka ja tyytyy vaimonsa päätöksiin. Nicole pitää paljon juuri isänsä kaltaisista ihmisistä, jotka eivät aina ole pomottamassa. Ehkäpä siksi, että hän sitten itse loistaa pätiessään.

Tytöllä on vain yksi sisarus. Kolme vuotta nuorempi Luna. Nicole ei ole koskaan oikein osannut elää Lunan kanssa, sillä he vaativat molemmat aika paljon huomiota. Nicolen isä, David on Timin äidin Angela Pokebyn veli, joten Nicole, Luna ja Tim ovat serkuksia. Nicole ei tosin puhu tästä mielellään kenellekään. Tim on myös sitä mieltä, että asiasta ei pidä ehdottomasti kertoa kenellekään sillä on kovin noloa olla sukua Nipottaja-Nicolelle. Tästä ei kuitenkaan ole ollut hyötyä, sillä sen jälkeen, kun Leonardo Phoenix sai kuulla tämän pikku sukulaissuhteen, tiesi siitä koko koulu.

Nicole tulee toimeen ihan kenen kanssa tahansa, ihan missä vaan ja milloin tahansa, jos vain haluaa. Tosin Leonardo osaa aina silloin tällöin horjuttaa tätä vankkaa tasapainoa. Leonardo on hänelle erittäin tärkeä, sillä pojan huumori ja innokkuus on tehnyt Nicoleen lähtemättömän vaikutuksen. Nicolella on paljon ystäviä mutta samalla myös vihamiehiä. Hän on ihminen, josta joko pitää tai ei pidä. Hänen lähimpiä ystäviään ovat Michelle, Penelope, Lilly, Larry, Sabrina, Regina, Oliveria ja Leo.

Nicole on seurustellut Larryn kanssa maaliskuusta 2004 asti, eikä heidän suhteessaan näytä olevan suurempia solmuja. Nykyisin he asuvat Lontoossa yhteisessä asunnossa, jonka sisustamiseen Nicole on käyttänyt enemmän aikaa, kun Larry on kerennyt maata uudella sohvalla. He ovat kihloissa ja yhteiselo on osoittautunut oikein mielisiksi. Toisinaan Larryä ärsyttää jatkuva käskeminen ja ystävien vinoilu siitä, että tämä on täysin Nicolen tossun alla. Toisaalta, ei Larry saisi itse hoidettua niitä kaikkia hommia, jotka Nicolen kanssa tulevat aivan varmasti hoidetuiksi. Nicole on tavallaan jo ihan riippuvainen Larryn seurasta, vaikka väittääkin kovasti, ettei ole. Tyttö varmaan menettäisi koko elämäntonsa, jos Larry jättäisi hänet.