

# Sauron valtiomiehenä redux

<http://users.jyu.fi/~jahekoiv>

Ropecon 2008

Jaakko Koivula

# Luennon idea

- Soveltaa yhteiskuntatieteitä roolipelien ja fantasian maailmaan
  - Esimerkkinä Pierre Bourdieu ja J.R.R. Tolkienin Taru sormusten herrasta
    - kevyesti ja ilman sen suurempia tulospaineita

# TEORIA

- Pierre Bourdieu (1930 – 2002)
  - Sosiologian nykyklassikko
  - Painotti *käytännön teoriaa*
    - Teoriat tai lait ei vielä merkitse mitään, ellei niitä käytännössä pidetä yllä ja toteuteta
  - Termejä: kenttä, pääomat

# Lähteet

- Bourdieu, Pierre – Distinction: a Social Critique of the Judgment of Taste (1984)
- Bourdieu, Pierre – Outline of a Theory of Practice (1977)
- Bourdieu, Pierre – The Field of Cultural Production (1993)

# Pääoma

- pelimerkit, joista yhteiskunnassa kamppaillaan
  - Kulttuurinen pääoma
  - Sosiaalinen pääoma
  - Taloudellinen pääoma
  - Symbolinen pääoma ja väkivalta

# Pääoma

- Taloudellinen pääoma
  - rahaa
  - Bourdieulla ehkä ensisijainen, muut pääomat muutettavissa aina taloudelliseksi pääomaksi jossain suhteessa
- Kulttuurinen pääoma:
  - opittuja taitoja, kykyjä, myös kulttuuriesineitä tai ruumiillistettuja kykyjä
    - esim. ming-vaasi, itsepuolustustaidot tai magic missile

# Pääoma

- Sosiaalinen pääoma:
  - suhteita, tuttavuuksia, verkostoja
    - vapaamuurarit, Suomen larp-scene, jne
- Symbolinen pääoma ja symbolinen väkivalta
  - asemasta tai tunnustuksesta johtuva valta ja sen käyttäminen
    - esim. keisari haukottelee oopperassa -> kyseistä oopperaa ei käy katsomassa enää kukaan

# Entäs ropeissa ja fantasiassa?

- Tarinoissa pärjätään usein nähtävästi ilman minkäänlaisia pääomia:
  - Matrix –elokuvien Neo
    - Keanu Reeves on olmi nörtti, mutta voittaa silti kaikki tappelussa.

# Pääoma ja fantasia

- Pelimekaaninen pääoma  
(tarinallinen, eeppinen)

# Pelimekaaninen pääoma

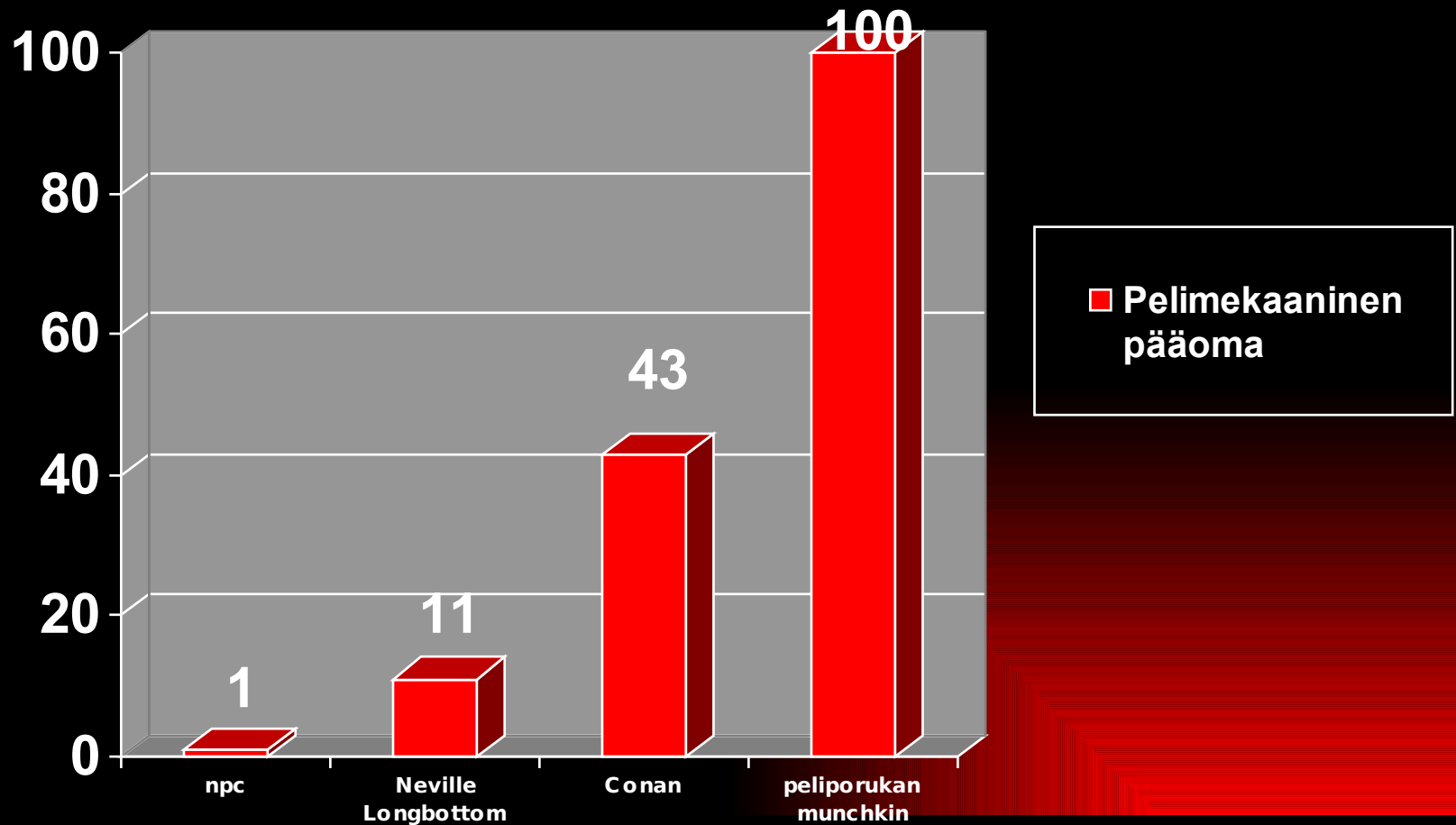
- Määritelmä:

Ylimääräiset, tarinasta tai pelimekaniikasta kumpuavat voimavarat, jotka lopullisesti ratkaisevat hahmon tai pelaajan vaikutusmahdollisuudet tarinan tai pelin kehityksessä.

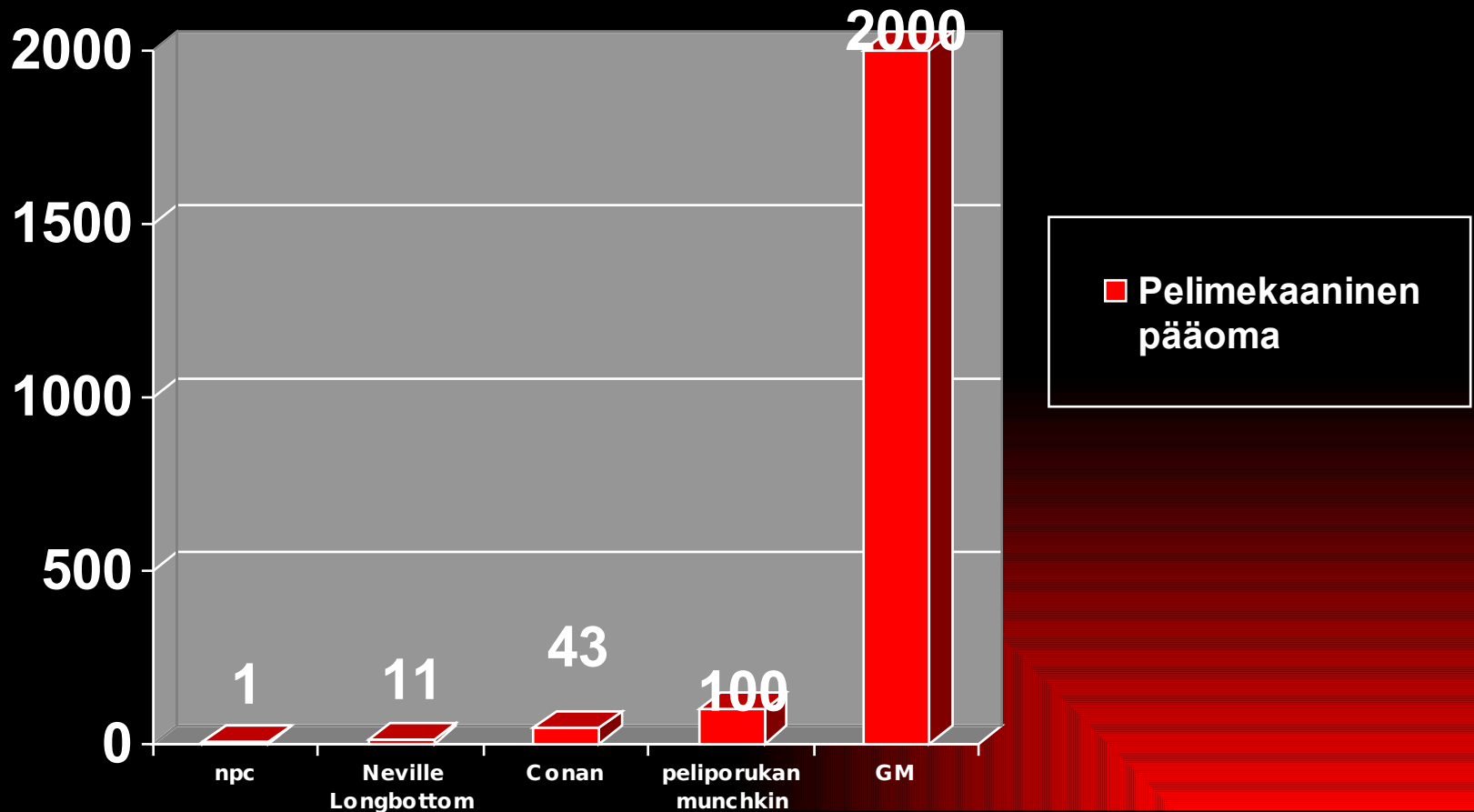
# Pelimekaaninen pääoma

- Erottaa sankarit nynnyistä
- Fantasiassa merkittävin pääoman laji
- Muut pääomat merkittäviä lähinnä pelimekaanisen pääoman selittäjänä tai perusteluina

# Pelimekaaninen pääoma



# Pelimekaaninen pääoma



# Pelimekaaninen pääoma

- Roolipeleissä pelimekaaninen pääoma jakautuu sääntöjen puitteissa
- Hahmoluokat, statit, pelimerkit, kerrontaoikeus, jne.

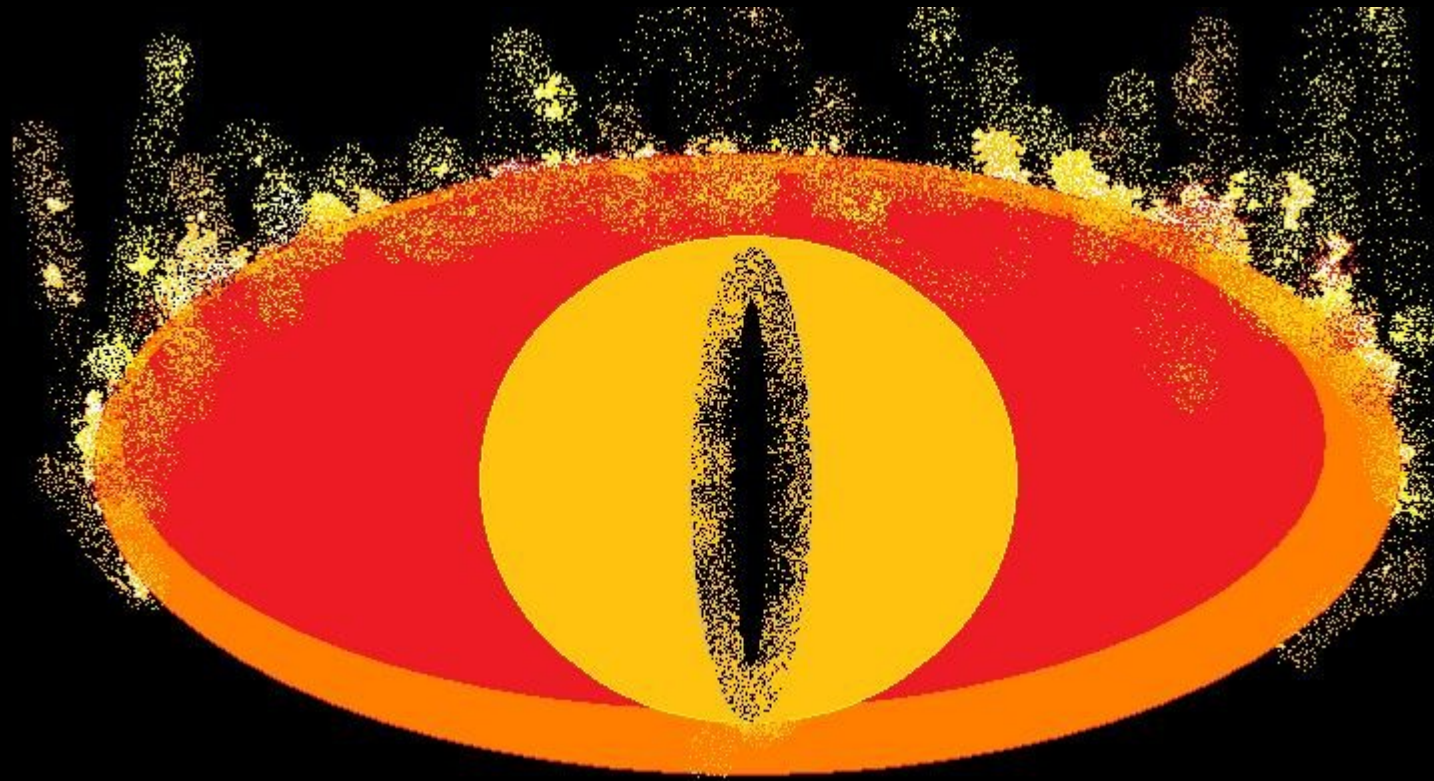
# Pelimekaaninen pääoma

- NPC:t saavat pelimekaanista pääomaa pelinjohtajalta
- Muiden pääomien avulla pelimekaanista pääomaa voi perustella ja tuoda näkyviin

# Pelimekaaninen pääoma

- Muut pääomat ei kuitenkaan mitenkään välttämättömiä
- Jos on tarpeeksi pelimekaanista pääomaa, niin kyllä niitä muitakin sitten siunaantuu

# Esimerkki!



# Taru sormusten herrasta

J.R.R. Tolkien vs. Pierre Bourdieu

- Löytyykö Keskimaasta pääomaa?

# Pääomat Keskimaaassa

- Käsitellään hyväksien ja pahiksien yhteiskunnat erikseen
- Pääomien näkökulmasta pahiksien yhteiskunta "realistisempi" kuin hyväksien

# Hyvikset

- Hyviksien yhteiskunta pyörii sankaruudella ja perimällä
- Aragorn on ehdottomasti kuningas, koska se on urhein ja sillä on parhaat sukujuuret
- Gondorissa ei tarvitse kerätä sotaveroa, koska kuningas on niin urhea

# Hyvikset

- Taloudellinen pääoma tarpeetonta
  - > ilmiselvää fantasiaa
    - > Bourdieu pyörii haudassaan kuin väkkärä
- Keskitytään olennaiseen. Ei tarvitse huolehtia taloudellisista puolista, kun on maailma pelastettavana
  - (vrt. Raymond E. Feist tai Final Fantasy)

# Hox!

- Taloudellinen pääoma ON mukana:  
Pahiksilla
- Taloudellisen pääoman perusyksikkö  
on:
  - örkki

# Örkkitalous

- Pahikset kilpailee örkkimarkkinoilla keskenään
- Mitä enemmän kulttuurista tai sosiaalista pääomaa, sitä enemmän örkkejä ilmestyy
- Miten örkkitalous sitten toimii?

# Örkkitalous

- Örkki
  - itsერიittonen ja tuottava
    - metsästää ja viljelee ruokaa itselleen ja muille
    - takoo itse aseensa, kouluttaa ja johtaa sotajoukot, jne.
  - örkkien työpanos vaihdettavissa isompiin mörköihin
    - esim. 10 örkkiä = 1 warg, 1000 örkkiä = peikko, 10000000 örkkiä = lohikäärme

# Sauron

- Äärimmäinen markkinajohtaja
- Kaikkia pääomia käytännössä loputtomasti
- Taiteilija ja min-maxaaja?

# Sormus

- Sormus absoluuttinen kulttuurisen ja sosiaalisen pääoman artefakti
  - kukaan muu kuin Sauron ei pysty käyttämään kunnolla: uusrikkaus
- Sormuksen hukkuessa Sauronin pääomat vähenivät ratkaisevasti
  - > yleinen vaikutusvalta maailmassa selkeästi pienempi

# Sormus

- Sormuksen tuhoutuminen äärimmäinen loukkaus ja häpeä Sauronille
- Kulttuurisen ja sosiaalisen pääoman täydellinen menetys
- -> örkkien joukkopako, muista pääomista riippuvainen taloudellinen pääoma katoaa

# Jatkokysymyksiä

- Voiko hyvisten sotajoukot nähdä myös taloudellisena pääomana?
- Örkit toimii pääomana myös hyviksille: tappolistat?

# Ideoita

- Mitä tästä voi hyötyä?
- Perusidea: satunnaisen tieteellisen teorian läpi uusi näkökulma fantasiaan

# Ideoita

- Mietittävää:
  - Voiko onnistua kaikkien kirjojen kohdalla?
  - Entä kaikkien teorioiden?
  - Mahdollisia kokeiltavia:
    - David Eddingsit
    - Amber –saga

# Pääomat peleissä

- Jaettu kerrontaoikeus
- Satunnainen pelimekaaninen pääoma
  - vuoron alussa nopalla pelaajan pelimekaanisen pääoman määrä (1 = ei saa päättää edes oman hahmonsa tekosista, 10 = täydet pelinjohtajan valtuudet)
- NPC:lle selvät pääomien määrät hahmolomakkeeseen
  - jos pelimekaanista pääomaa 1/10, niin sitä NPC:tä ei deus ex machina vaan sitten pelasta

Kommentteja,  
keskustelua  
ja  
hengähdystauko  
ja esityksen toinen,  
sunnuntaina esittämätön  
puoli

# D&D yhteiskuntatieteilijän silmin

- Ei siinä oo mitään tolkkua
- Create food, detect evil ja lvl40 barbaarit riehumassa kaduilla
- Ennustettavuus -> roskapönttö

# Ohjelmakuvauksessa luvattut aiheet

- Mitä create food -loitsu tekee vaihdantataloudelle?
  - Sanoikuvaamattomuuksia.
- miten käy poliisin kun level40 barbaari alkaa kansalaistottelemattomaksi?
  - Huonosti.

# D&D yhteiskuntatieteilijän silmin

- Seikkailijat

- tulee tyhjästä ja täysin arvaamatta
- kääntää maailmanhistorian suunnan yksin
- tuhoaa talouden (ks. Korpimetsän Perkeleet 5 –jatkumo)

# D&D yhteiskuntatieteilijän silmin

- Seikkailijat otettava huomioon ensin:
  - Cimmeria: Yksi asukas kymmenestä on seikkaileva barbaari. Yksi sadasta seikkailevasta barbaarista valtaa jonkun kuningaskunnan
  - Menzoberranzan: Yksi asukas 200 000 on saatanan Drizzt Do'Urden, joka tappaa kaikki pahikset koko mantereelta

# D&D yhteiskuntatieteilijän silmin

- Psykologia – yhteiskuntatieteiden ykkönen?
  - suurten sankareiden sielunelämän ymmärtäminen tärkeämpää, kuin yhteiskunnallisten virtauksien haistelu?

Mutta!

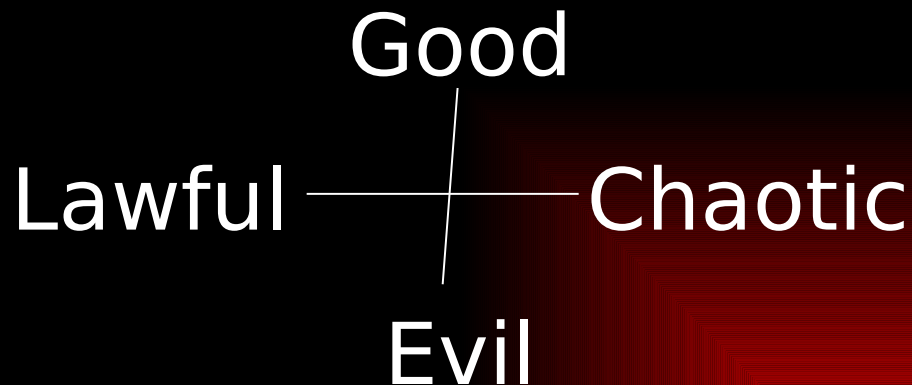
- Mistä suurien sankarien sielunelämä sitten on lähtöisin?

# D&D yhteiskuntatieteilijän silmin

- Yhteisö muovaa yksilön  
(paitsi ei Drizzt Do'Urdenia)  
...tai puolta muistakaan suurista  
sankareista
- Tarvitaan jotain parempaa

# Alignmentologia

- D&D:n tapa erottaa hyvät pahoista ja tiukkapipot sekoilijoista.



# Alignmentologia

- Voiko yhteiskunnalla olla alignment?
- Ainakin johtajilla voi
- Toisaalta, Menzoberranzan.

Lawful Good

**Megacity 1**



# Megacity 1

- Kaikista pidetään huolta
- Lait on ankaria, mutta tähtää yleiseen hyvään ja rauhallisuuteen
- Korruptiosta rangaistaan ankarammin kuin mistään

# Chaotic Neutral

## Cimmeria



# Cimmeria

- Ei lakeja, barbaarit vaan elää heimoissa
- Jumalakaan ei auta ketään
- Suurimmat vientituotteet:
  - Conan
  - ...

# Lawful Evil



**TOTTELE.**

# Lawful Evil

- Näitähän löytyy
- Alan Moore - V for Vendetta
- George Orwell - 1984
- Kurt Wimmer - Equilibrium (Cubic)

# Chaotic Neutral, True Neutral ja Neutral Evil

- Voiko olla tällaisia yhteiskuntia?
- Chaotic Neutral: Jeff VanderMeerin Ambergris?
- True Neutral: Iain M. Banksin Kulttuuri?
- Neutral Evil: J.R.R. Tolkienin Mordor?

# Alignmentologia

- Alignmentologi
  - tutkii yksilöiden ja yhteiskuntien moraalisääntöjä
  - Vuosien tutkimustyön jälkeen Elminster julistaa, että Menzoberranzanin alignment on Chaotic Evil

# Suspension of Disbeliefologi

- Seikkailijat elää omassa maailmassaan, kuningaskunnat ja maajuusit omassaan

\o/

||

<http://users.jyu.fi/~jahekoiv>