ROOLIBINE

Mikko Kurki-Suonio

Raha ja bisnes ovat yhä enemmän kaikkialla - niin myös roolipeleissä. Mutta miten voiton maksimointi vaikuttaa alan luonteeseen? Kärsiikö tuotteiden laatu tulosvastuusta? Jäävätkö hyvät pelit julkaisematta taloudellisten realiteettien takia? Katoaako idea ja innovaatio taalojen kilinään?

Tulinpa tässä lukeneeksi E. Gary Gygaxin haastattelun jokin aika sitten. No, minähän en kuulu miehen suurimpiin ihailijoihin, mutta on hänelläkin oikeus mielipiteeseen. Haastattelussa EGG lähinnä pohti suhdettaan entiseen firmaansa TSR:ään ja tapahtumia siellä ennen hänen lähtöään. Aika katkeraa tekstiä, eikä takuulla kovinkaan objektiivista. Eniten kuitenkin hämmästytti veikkosen asenne ja ne asiat, joita hän tuntui pitävän tärkeinä. Kuvatessaan kuinka hyvin TSR:llä oli mennyt hänen johdossaan, EGG kertoi pelkästään rahasta. Onhan tietysti ihan kiva, jos firman liikevaihto on kymmenissä miljoonissa dollareissa, mutta en minä pitäisi sitä tärkeimpänä kriteerinä. Erinomaisetkin pelit toisinaan floppaavat taloudellisesti eikä huikeisiin myyntilukuihin kohonneita kammotuksiakaan tarvitse kaukaa hakea. Minun *[idealistisen naiivi -Mx]* näkemykseni on, että pelifirma on ensisijaisesti tekemässä hyviä pelejä, toissijaisesti rahaa. Minun näkemykseni ei vain ole kovin yleisesti vallalla, ainakaan enää.

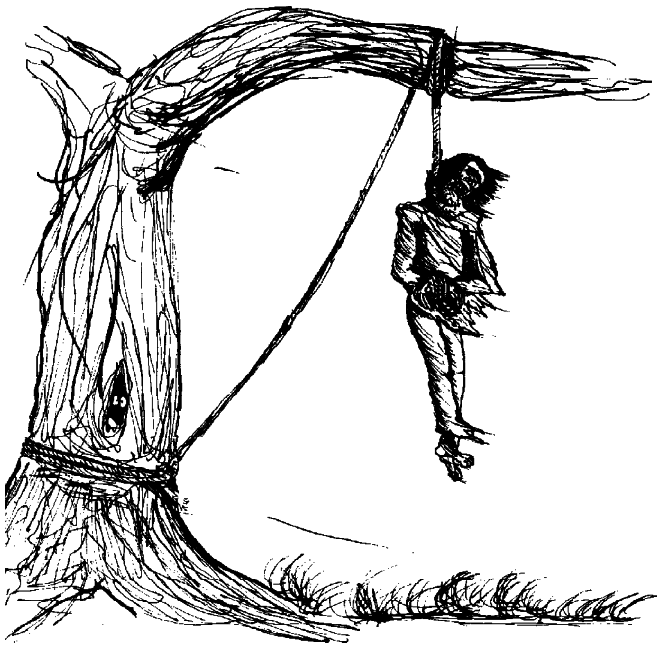
Roolipelit ovat kuitenkin bisnestä. Siitähän tässä on loppujen lopuksi kyse, ainakin pelifirmojen mielestä. Bisnes taas on tuonut muassaan tämänkin alan ehkä suurimman vitsauksen - lakimiehet.

"I'll sue you"

Jotkut teistä muistanevat, kuinka ennen oli itse asiassa varsin pieni määrä pelisysteemejä. Pienet pelifirmat tekivät lähdekirjoja ja seikkailuita suositumpiin systeemeihin kuten AD&D tai Traveller. Osa näistä oli todella laadukkaita ja jopa parempia kuin niin sanotut viralliset seikkailut ja lähdekirjat. Miksei niitä sitten enää oikein näy? Rahoiksi lyöneet pelifirmat, joiden peleillä siis ylipäätään on niin paljon seurantaa, että materiaalin julkaiseminen kannattaisi, poikkeuksetta työllistävät joukon lakimiehiä tekijänoikeusrikkomukset mielessä. Heillä on tietysti omaan peliinsä ja sen termeihin ynnä muuhun tekijänoikeus. Tämä taas tarkoittaa, että pelitermienkin käyttäminen "harmaatuotteessa" voi olla rikos tai taitava juristi voi sen rikokseksi muotoilla. Periaatteessa Riimukiwikin syyllistyy vähän väliä näihin hirmutekoihin - on

hyvin vaikea kirjoittaa pelistä mitään muuta kuin arvostelu *[joskus ei sitäkään ilman erillistä lupaa -Mx]* loukkaamatta jonkun oikeuksia - tai maksamatta lisenssisopimuksesta.

Joskus ennen, kun alalla ei varsinaisia suuryrityksiä vielä ollut, lisenssisopimusten kanssa oltiin aika taipuvaisia. Firmat ymmärsivät, että laaja lisäosien tarjonta on ilmaista mainosta systeemille ja kaikille hyväksi. Sitten yllättäin lisenssisopimukset joko kallistuivat niin huikeisiin summiin, ettei pienkustantajalla ollut niitä varaa maksaa, tai niistä tyystin luovuttiin. Nimekkään pelin omistajat himoitsivat koko potin itselleen.



Pikkufirmojen kohtalo?

Henki ja kirjain

Ei tekijänoikeussuojassa mitään vikaa ole. Tottakai se, joka niska limassa vääntää töitä ansaitsee jotain palkintoa vaivoistaan. Suora kopiointi on ehdottoman tuomittavaa ja sehän onkin lainsäädännön tavoitteena pääasiassa ollut. Kun puhutaan uudelleen työstetyistä kopioista, ollaan jo hämärämmällä alueella. Jos jokin alkuperäispelin osa on puutteellinen, huono tai ylihinnoiteltu, olisi vaihtoehdolle selvästi markkinoita. Erityisesti hahmolomakkeet, loitsulistat ja vastaavat kuuluvat tähän ryhmään, jossa tekijänoikeuksien väärinkäyttö on liian helppoa. Hyvä esimerkki ovat vanhat AD&D 1st ed. hahmolomakkeet, jotka aikoinaan painettiin värilliselle paperille kopioinnin vaikeuttamiseksi - nykyäänhän lähes joka firmalla on kylliksi älliä sallia kopiointi yksityiskäyttöön. Kun kyseiset lomakkeet vielä olivat aika surkeita laadultaan, ei ihme että muita versioita alkoi kuhista ympäriinsä.

Ongelmakohta on kuitenkin tuote, jossa on olennainen ellei peräti valtaosa uutta luovaa työtä, mutta jossa esiintyy suojattuja kohtia. Seikkailut ovat hyvä esimerkki aiheesta, samoin erilaiset lähdekirjat. Tämähän on yleensä laillista, kunhan lähteet mainitaan ja tuote on riittävän omaperäinen.

Kriittinen piste on siinä, mikä on riittävä luova panos. Onko loitsulistan uusi typografinen asu tarpeeksi? Pitääkö seikkailusta poistaa viittaukset olemassa oleviin hirviöihin? Raja on kuitenkin häilyvä, mistä syystä lakimiehet palkkaansa saavatkin.

Multi-game

Moniin peleihin soveltuvia lähdekirjoja on lähes mahdoton tehdä ilman järkeviä muunnoksia todellisiin systeemeihin, eikö totta? Tällöin toisten pelifirmojen suopeus heidän systeeminsä käyttöön on tärkeää.

The Primal Order -lähdekirjan tuottanut Wizards of the Coast elätteleekin mahdollisuutta perustaa julkinen pelistatien teollisuusstandardi, jota kaikki halukkaat voisivat käyttää ilman pelkoa syytteistä kuvaamaan yleisluontoisesti pelistateja. Jokainen pelifirma, joka on kiinnostunut näiden yleisluontoisten lähdeteosten käyttäjien muodostamasta asiakaskunnasta sitten itse kehittäisi

muunnossäännöt heidän systeeminsä ja standardin välillä. Mikäli tämä standardi ikinä näkee päivänvalon, sen toiminta on silti kiinni pelifirmojen halusta lähteä mukaan.

Taustatietona täytynee mainita, että WotC on rosiksessa Palladiumin ja ilmeisesti pian myös TSR:n kanssa kyseisestä The Primal Order -kirjan johdosta. Nämä firmat siis haluavat, että heidän peliensä pelaajat eivät voisi käyttää kyseistä lähdeteosta...

Asenne

Laki on laki. Tärkeämpää on kuitenkin pelifirmojen asenne. Toiset firmat suhtautuvat asiaan varsin positiivisesti, ymmärtäen että laaja tarjonta on kaikkien etujen mukaista ja kasvattaa peruspelin myyntiä. Jos kaikki firmat suhtautuisivat asiaan tällä tavalla, mitään ongelmaa ei olisikaan.

Osa firmoista näkee monipelituotteet tapana kasvattaa omaa bisnestään ja suosivat niitä siksi. Tämäkin toimii ja itse asiassa on edellytyksenä WotC:n standardikehitelmän kaltaisten yritysten onnistumiselle.

Lisäksi löytyy niitä firmoja, jotka ovat ryntäävät raastupaan, vaikkei mitään lakia olisikaan rikottu. Hubbardin strategiaa käyttäen ne yrittävät hukuttaa vastustajansa, yleensä pienen tulokkaan, lakimiesten laskuihin. Ikävä kyllä taktiikka on varsin toimiva.

Pahimmat tapaukset *[nimiä mainitsematta -Mx]* vievät asian niin pitkälle, ettei mikään monipelisysteemi saa uhata heidän *de facto* standardiksi kehittynyttä peliään. Jopa sellaisista toimista kuin mainosten rajoittamisesta (isot firmathan suurelta osin kontrolloivat merkittävää pelilehdistöä) ja jälleenmyyjien painostamisesta on puhuttu.

TSR:n Jim Ward on sanonut:"We don't like squishing companies like bugs, but occasionally we have to - emme pidä toisten yritysten liiskaamisesta, mutta toisinaan meidän täytyy tehdä se." Jos tämänkaltainen ajattelu on laajemmalti vallalla, mihin oikein ollaan menossa? Eikö enää kilpaillakaan parhailla tuotteilla?

Tietysti voidaan sanoa, että hyvä tuote myy itsensä ja harrastajat äänestävät lompakoillaan, mutta silti mainostus ja kaunis ulkoasu merkitsevät hyvin paljon, jakelukanavista puhumattakaan. Se, jolla on rahaa, sokeroi suhteellisen helposti tuotteensa. Jos soppaan lisätään kilpailijoiden työntäminen informaatiopimentoon, ollaan jo likaisten konstien kynnyksellä.

Public Domain

Tähän asti on puhuttu kaupallisista yrityksistä. Tarina senkun menee älyttömämmäksi, kun puhutaan yksityisistä

faneista, jotka väsäävät lempipeliinsä materiaalia ja haluaisivat levittää sitä muille faneille julkisesti, ilman korvausta.

Kyseessä ei selvästikään ole yritys tienata rahaa toisten luomalla maineella tai napsia markkinaosuuksia - kyseessä on uskollisen fanin vaivannäkö oman lempipelinsä hyväksi. Kenties hän ei halua ansaita työllään, kenties ei voi juridisista syistä, kenties pelifirma kieltäytyi julkaisemasta materiaalia kaupallisessa muodossa. Silti löytyy firmoja, jotka aktiivisesti hyökkäävät tämänkaltaisen yritteliäisyyden kimppuun.

Maata jalkojen alle

Useimmiten pelifirmoilla ei riitä energiaa ja/tai huomiokykyä piskuisten ihmisten, fanilehtien, yhdistysten ja vastaavien jahtaamiseen, vaikka poikkeuksiakin toki löytyy, etenkin jos julkistuote osoittautuu suosituksi *[Amigan MechForce on hyvä esimerkki, FASA ei sulattanut sitä, että heidän tekeleensä oli huonompi - Mx]*

Etenkin rapakon tällä puolen voi suhteellisen huoletta toimia entiseen malliin. Paikallinen peliteollisuus on vielä siinä määrin lapsenkengissään, ettei liiallista kassakoneiden kilinää ole kuultavissa. Eikä varmaan kuullakaan, ellei roolipelaaminen yllättäin saavuta lätkän tai futiksen suosiota.

Mistä kyse?

Mistä tässä kaikessa on loppujen lopuksi kyse? Yksinkertaista: rahasta. Etenkin nykyään suuremmat pelifirmat haluavat sitoa asiakkaansa omiin tuotteisiinsa. Tämä on johtanut pelimaailman kauppaamisen yhdessä systeemin kanssa ja päinvastoin, pullataikinailmiöön lähdeteoksissa, EGG-aikaiseen "pyhä sana" -ajatteluun ja muihin lieveilmiöihin.

Tottakai pelifirmoilla on oikeus tehdä voittoa - eihän meillä muuten ikinä olisi uusia tuotteita ihailtavana. Minä vain mieluummin maksan laadusta kuin kiiltävistä kansista ja tuen reilun pelin henkeä ylläpitäviä firmoja.

Loppujen lopuksi vain kylmä käteinen menee eräille kaaliin. Ennen kuin roolipelaajat yhteisönä oppivat välittämään valinnan vapaudestaan ja äänestämään lompakoillaan tehokkaammin, tilanne pysynee ennallaan.

***Toimituksen huomautus**: Tämä artikkeli ei ole suunnattu mitään tiettyä yritystä tai tuotetta vastaan, vaan ainoastaan kritisoi ja asettaa kyseenalaiseksi liikemaailman etiikan valossa eräitä markkinointitapoja ja yritysstrategioita.*

SRP ei pidä mitään tuotetta tai valmistajaa synnynnäisesti toista huonompana.