

Satu Aronen

## **Live-roolipelaaminen mediatuottajan silmin**

Opinnäytetyö

Kevät 2017

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Kulttuurituotannon koulutusohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU  
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Kulttuurituotannon koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Mediatuottaminen

Tekijä: Satu Aronen

Työn nimi: Live-roolipelaaminen mediatuottajan silmin

Ohjaaja: Jukka Saarela ja Esa Savola

Vuosi: 2017

Sivumäärä: 43

Liitteiden lukumäärä: 3

---

Tämä opinnäytetyö tarkastelee live-roolipelaamista mediatuottajan näkökulmasta ja tutkii erilaisia tapoja hyödyntää audiovisuaalista materiaalia live-roolipelien yhteydessä. Opinnäytetyön ensimmäinen osa vertailee elokuva- ja LARP-tuotantoja keskenään ja pohtii, mitä yhteistä niillä on sisällöllisesti ja tuotannollisesti.

Osana opinnäytetyötä toteutettiin kyselytutkimus aiheesta AV-materiaalin käyttäminen live-roolipeleissä. Työssä esitellään ja analysoidaan tutkimuksen tuloksia, ja pohditaan mitä kannattaa ottaa huomioon jos videoita haluaa hyödyntää live-roolipeleissä.

Työn kolmas osa esittelee live-roolipelissä kuvatun Club Beat Up: Club Asylum – lyhytelokuvan tekoprosessia. Kyseisessä tuotannossa sovellettiin työn teoriaosuutta käytännössä, hyödynnettiin mm. kyselytutkimuksen tuloksia ja sovellettiin reality-ohjelman tekemistä.

Avainsanat: live-roolipelit, audiovisuaalinen aineisto, tuotanto

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## **Thesis abstract**

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Cultural Management

Specialisation: Media Management

Author: Satu Aronen

Title of thesis: Live-action role-playing from the media producer's point of view

Supervisors: Jukka Saarela and Esa Savola

Year: 2017

Number of pages: 43

Number of appendices: 3

---

This thesis examines live-action role-playing (LARP) from a media producer's point of view and studies different ways to use audio-visual materials in LARP. The first part of the thesis compares movie productions with LARP productions, and discusses the similarities between them, both in terms of content and production.

As part of this thesis, a survey was conducted on the use of audio-visual materials in live-action role-playing games. The thesis introduces and analyses the results of the survey and speculates what should be taken into account when using videos in live-action role-playing games.

The third part of this thesis presents the production process of a short film, Club Beat Up: Club Asylum, which was filmed in a LARP production. The production in question applied the theoretical part of this thesis in practice, utilised the results of the survey, and adapted the know-how about making a reality television show.

Keywords: live-action role-playing, audio-visual material, production

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	1
Thesis abstract .....	2
SISÄLTÖ.....	3
Käytetyt termit ja lyhenteet .....	4
1 JOHDANTO.....	6
2 LIVE-ROOLIPELAAMINEN.....	7
2.1 Mitä on LARP? .....	7
2.1.1 Termin määrittely .....	8
2.1.2 Larppaamisen lyhyt historia .....	8
2.1.3 Larppaamisen syyt.....	9
2.1.4 Larppaaminen mediassa.....	11
2.2 Larp ja audiovisuaaliset mediat.....	12
2.3 Larp tuotantona.....	16
3 AV-MATERIAALIN KÄYTTÄMINEN LIVE-ROOLIPELEISSÄ .....	21
3.1 Kyselytutkimuksen lähtökohdat.....	21
3.2 Tutkimuksen tulokset .....	21
3.2.1 Perustiedot vastaajista.....	21
3.2.2 Tulokset .....	22
3.2.3 Vastauksien analysoiminen.....	24
3.3 Kokemukset ja mahdollisuudet.....	26
3.4 Omat kokemukset .....	29
4 CLUB BEAT UP: CLUB ASYLUM.....	31
4.1 Tuotannon suunnittelu.....	31
4.2 Esituotanto .....	32
4.3 Kuvaukset .....	33
4.4 Jälkituotanto .....	35
4.5 Videon käyttö ja julkaisu.....	37
5 YHTEENVETO.....	38
LÄHTEET .....	40
LIITTEET .....	43

## Käytetyt termit ja lyhenteet

<b>Alkubriiffi</b>	(engl. briefing) Ennen peliä pidettävä tiedontantotilaisuus, jossa käydään läpi esimerkiksi tärkeitä ohjeita ja sääntöjä, sekä pelimaailmaan liittyviä asioita.
<b>Black box</b>	(engl.) Teatterimaailmasta adoptoitu tekniikka. Larpeissa käytettävä tyhjä huone, jota voidaan käyttää ns. metatilana, erillään muusta pelistä.
<b>Debriiffi</b>	(engl. debriefing) Pelin jälkeen pidettävä tilaisuus, jossa puretaan peliä ja pelitilanteita esimerkiksi kertomalla omista kokemuksista ja irrottautumalla hahmosta.
<b>Hahmo</b>	Larpin henkilö, jota pelaaja pelaa eli joksi pelaaja eläytyy. Verrattavissa teatterin ja elokuvien päähenkilöihin.
<b>Hahmoprofiili</b>	Tavallisesti pelinjohdon laatima ja yleensä kirjallinen selonteko hahmon historiasta, luonteesta, tavoitteista ja kontakteista. Hahmoprofiilin kautta pelaaja saa kaiken tarpeellisen tiedon hahmostaan ennen peliä.
<b>In-game</b>	(engl.) Pelimaailman sisäinen asia tai tapahtuma, tarinan taso.
<b>Kampanja</b>	Useasta larpista koostuva pelisarja, jossa hahmot ja/tai tapahtumat liittyvät yleensä oleellisesti toisiinsa.
<b>LARP</b>	(engl. Live Action Role Playing) Live-roolipeli eli larppi. Käytetään niin lyhenteenä kuin itsenäisenä sananakin kuvaamaan livenä pelattavaa roolipeliä.
<b>Metatekniikka</b>	Erilaiset sääntötekniikat ja tarinankerronnalliset työkalut, joita pelaajat käyttävät pelin aikana esimerkiksi tehdäkseen asioita, jotka eivät ole mahdollisia off-game (tappeleminen, ampuminen, taikuus jne.)

<b>NPC</b>	(engl. Non-Player Character) Pelissä mukana oleva sivuhahmo, jota voidaan käyttää esimerkiksi tarinan välineenä tai apuna järjestelyissä.
<b>Off-game</b>	(engl.) Pelimaailman ulkopuoliset asiat ja tapahtumat, reaaliaikainen maailma.
<b>Pelaaja</b>	Live-roolipeliin osallistuva henkilö.
<b>Peli</b>	Yksittäinen live-roolipelitapahtuma.
<b>Pelinjohtaja/-johto</b>	Live-roolipelin järjestävä taho, joka voi olla yksi tai useampi henkilö, ja jotka vastaavat mm. pelin organisoinnista ja kirjoittamisesta.
<b>Proppi</b>	(engl. prop) Larpeissa käytetyt lavasteet, rekvisiitta ja puvustus.
<b>Simulaatio</b>	Kun jotain asiaa ei voida tai haluta tehdä oikeasti, käytetään simulaatioita, esimerkiksi intiimi- ja väkivaltatilanteissa simuloimaan seksiä ja voimakeinoja.

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee live-roolipelaamista mediatuottajan näkökulmasta. Työn ensimmäinen osa esittelee live-roolipelaamista eli larppaamista ja vertaa sitä audiovisuaalisiin tuotantoihin ja sisältöihin. Pohdin yhtäläisyyksiä käyttäen hyväkseni yli 10 vuoden kokemustani live-roolipelien harrastamisesta ja järjestämisestä. Oman harrastusurani aikana olen huomannut, miten harrastus on vähitellen muuttunut ammattimaisemmaksi ja miten siihen käytetyt resurssit ovat kasvaneet johdonmukaisesti.

Osana opinnäytetyötäni toteutin kyselytutkimuksen, jonka tarkoituksena oli kartoittaa tapoja ja kokemuksia AV-materiaalin käyttämisestä larppien yhteydessä. Kirjallisen työn toisessa osassa puran tämän tutkimuksen tulokset, avaan pelaajien ja pelinjohtajien kokemuksia ja pohdin uusia mahdollisuuksia videoiden käyttämisessä ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen.

Teknologian kehitys on tuonut jo melko hyvälaatuisen videokuvaamisen kaikkien ulottuville, ja sosiaalisen median myötä myös videoiden julkaisemisesta on tullut helppoa. Tämä tarjoaa yhä useammalle mahdollisuuden tehdä ja esittää videoita niin viihde- kuin markkinointitarkoituksissakin ja luo myös entistä enemmän mahdollisuuksia yhdistää videot larppeihin.

Työssä pohdin videoiden käyttämistä niin pelien markkinointitarkoituksissa kuin pelien sisällöllisenä elementtinä, ja dokumentaatioissa. Tavoitteeni on myös edistää suomalaista live-roolipelikulttuuria tarjoamalla uutta tietoa ja ideoita niin pelaajille kuin pelinjohdoille siitä, miten videoita voi ja kannattaa hyödyntää esimerkiksi larppien sisältönä ja osana niiden markkinointia

Työn viimeisessä osassa esittelen fiktiivisen reality-ohjelman Club Beat Upin luomista ja Club Asylum –nimisen lyhytelokuvan tekoprosessia. Club Beat Up esittelee käytännössä, miten larppaaminen ja videoiden tekeminen voidaan yhdistää saumattomasti ja niin, että siitä hyötyy mahdollisimman moni.

## 2 LIVE-ROOLIPELAAMINEN

### 2.1 Mitä on LARP?

Larppaaminen, eli live-roolipelaaminen on interaktiivista tarinankerrontaa ja peliä, jossa osallistujat omaksuvat itselleen roolin ja toimivat sen mukaan, pelin antamissa puitteissa (Axner 2017; Mion Films 2017). Pelaaja mallintaa roolihahmonsa tekemistä kehollaan samaan tapaan kuin näyttelijä teatterissa: hahmo tekee ja sanoo kaiken mitä pelaajakin (Pettersson 2005, 33). Larppaaminen on hyvin lähellä improvisaatioteatteria lavasteineen ja puvustuksineen, mutta yleisöä ei ole, vaan pelaajat kertovat kollektiivisesti tarinaa, jonka päähenkilöinä he toimivat. Tavallisimmin pelaaja saa roolihahmonsa pelinjohdolta, tai luo sen itse. Hahmolle on kirjoitettu taustatarina, luonne ja tavoitteita, jotka ohjaavat sitä, miten pelaaja pelaa hahmoaan.

Live-roolipelien oleellisimpia ominaisuuksia on, ettei hahmojen toimia ole etukätee määritelty – esimerkiksi kahden hahmon satunnainen jutustelu voi antaa heille tietoja, jotka muuttavat pelin tapahtumia. Tämän vuoksi pelaajien toiminnanvapautta ei pidä rajoittaa liikaa. (Vainio 1997, 66.)

Harrastajat ovat yhtä mieltä siitä, että larppaamista on hyvin vaikeaa selittää sellaiselle, joka ei ole sitä kokenut (Mion Films 2017; Pettersson 2005, 21-22). Määrittelyä vaikeuttaa sekin, ettei larppaaminen ole täysin samanlaista eri maissa, mikä johtuu siitä, että eri puolilla maailmaa tapa larppata on kehitetty itse (Pettersson 2005, 87-88). Pohjoismaalainen Nordic Larp on ihan oma käsitteensä, ja pohjoismaalaiset larpit mielletään yleensä vakaviksi ja tunnepainotteisiksi peleiksi, joissa tärkeintä on immersio, hahmojen välinen yhteistyö ja kevyt säännöstö (Axner 2017). On myös monenlaisia tapoja ja syitä harrastaa larppaamista, joten erilaiset pelaajat painottavat larppaamisessa ei asioita ja siksi myös selittävät sen eri sanoin.



### 2.1.1 Termin määrittely

Lyhenne LARP tulee englanninkielisestä termistä Live-Action Role Playing (Pettersson 2005, 33), joka suomentuu live-roolipelaamiseksi eli larppaamiseksi. Kielitoimisto ehdotti vuonna 1996 suomenkieliseksi vastineeksi asu- ja henkilöroolipeliä (Vainio 1997, 90), mutta koska harrastukseen liittyvä lähdemateriaali on aluksi ollut pääasiassa englanninkielistä, ovat termit muotoutuneet englanninkielisten sanojen pohjalta: suomen kielessä osallistutaan larpeihin ja harrastetaan larppaamista eli larpataan. Osallistujat ovat larppaajia. (Käll 1999, 12.)

### 2.1.2 Larppaamisen lyhyt historia

Vaikka ei ole tiedossa, mikä oli Suomen ensimmäinen *oikea* larppi, tiedetään, että harrastus saapui maahan 1980-luvun lopussa. Aluksi pelaajat olivat tietenkin nuoria ja pelit alkukantaisia. Aiheet otettiin suoraan fantasiakirjallisuudesta ja peleissä sovellettiin pöytäroolipelien käytäntöjä ja sääntöjä. (Pettersson 2005, 87-89.)

Johanna Koljosen (2011) mukaan larppaaminen sai alkunsa itsenäisesti eri puolilla maailmaa, ja tärkeimmät tekijät sen synnyssä olivat pöytäroolipelien kehittyminen ja fantasiakirjallisuuden yleistymisen. Tarinat, jotka olivat tätä ennen pysyneet paperilla, kirjojen kansien välissä ja kaupallisten pelien pahvilaatikoissa, pääsivät vapaaksi ja heräsivät eloon. Larppaaminen kehittyi Pohjoismaissa nopeasti, mihin Koljonen mainitsee syiksi jokamiehen oikeudet, nuorisokulttuuriin suunnatun rahoituksen, ja opintotuen, joka vapautti opiskelijoiden vapaa-ajan taiteellisille pyrkimyksille.

Huomionarvoista on, että suomalaisen larpp-kulttuurin herääminen tapahtui samoihin aikoihin kuin Veijo Hietalan (2007, 15-18) mukaan astuttiin uusromantiikan aikaan, elämys- ja tunnekulttuuriin, minkä hän itsekin panee merkille teoksessaan *Media ja suuret tunteet*. Hietalan mukaan 1990-luvulla mediassa korostettiin nimenomaan suuria tunteita, viihteellisyyttä ja elämyksellisyyttä. Elämyksellisyys taas on yksi larppaamisen keskeisimpiä

elementtejä ja syitä. Hietala mainitsee myös miten gotiikka, keskiaika ja fantasia tulivat muotiin, noihin aikoihin, ja koska fantasia on aina ollut yksi suosituimmista larp-genreistä (Koljonen 2011), oli Suomen uusromanttinen kulttuuri-ilmasto oivallinen harrastuksen kehittymiselle ja kasvamiselle.

### 2.1.3 Larppaamisen syyt

Larppaajan käsikirjassa (Vainio 1997, 5) harrastajat mainitsevat useita syitä larpata: itseilmaisu, tunnelma, todellisuuspako, ja mahdollisuus tehdä ja kokea sellaisia asioita, joita todellisuus ei tarjoa. Larpin aikana pelaaja saa olla joku toinen ja unohtaa tämän maailman murheet. Parhaimmillaan larppaamisessa yhdistyvät eläytyminen, pelaaminen ja uudet kokemukset, joita mikään muu taide- tai viihdemuoto ei voi tarjota.

**Kokemukset.** Kirjat ja elokuvat tarjoavat meille mahdollisuuten kurkistaa uusiin ja vieraisiin maailmoihin. Voimme lukea ja nähdä seikkailuja, jotka omassa elämässämme ja maailmassamme ovat mahdottomia. Kuljimme Sormuksen ritareiden mukana Mordoriin tuhoamaan Mahtisormuksen. Olimme vastarinnan mukana taistelussa Imperiumia vastaan. Seisoimme velhoveljemme ja noitasiskojemme vierellä Tylypahkan taistelussa. Mutta vaikka koimme olevamme mukana noissa seikkailuissa, osana tarinaa, olimme aina vain sivustakatsojia, tirkistelijöitä. Emme voineet vaikuttaa asioihin emmekä oikeasti osallistua tapahtumiin, vaan ne esitettiin meille.

Larppien ansiosta voimme siirtyä tirkistelijöistä kokijoiksi. Voimme vaikuttaa teoillamme tapahtumien kulkuun, tuntea mitä hahmomme tuntevat, ja elää hetken toisen ihmisen – tai olennon – elämää. Larppi on käsikirjoittamaton tarina, jonka pääosassa pelaajien hahmot ovat, ja jonka he yhdessä kertovat toisilleen ja ennen kaikkea kokevat.

Larpeissa voi kokea saavutuksia, menetyksiä, riemua ja kauhua. Pelissä hahmot voivat piileskelevät sateisessa metsässä peläten henkensä puolesta. On mahdollista joutua inkvisition kiduttamaksi, tai päästä tanssimaan vampyyrien hoviin. Larpit tarjoavat ainutlaatuisia kokemuksia, jotka eroavat kirjojen

lukemisesta tai elokuvien katsomisesta. On eri asia katsoa elokuvaa, jossa lempihenkilöhahmo kuolee, kuin pidellä veristä ja tärisevää kihlattua sylissään tämän vetäessä viimeisiä hengenvetojaan.

Joskus kokemukset ovat sellaisia, ettei niitä oikeassa elämässä välttämättä edes haluaisi kokea: kauhua, kuolemaa ja painajaisten hirviöitä. Larpit ovat kuitenkin turvallinen ympäristö tällaisille elämyksille, sillä kaikki on loppujen lopuksi vain tarinaa ja peliä. Säännöt kieltävät toisten vahingoittamisen off-game, eli oikeasti. Peleissä on yleensä erilaisia tekniikoita ja turvasanoja, joiden avulla pelitilanteen voi lopettaa ja hahmosta pudottaa pois. Vaikka tarinaan uppoaisi kuinka syvälle, sieltä pääsee aina ulos.

**Immersio.** Immersio on termi, jota käytetään yleensä puhuttaessa videopeleistä. Sana immersio tulee englannin kielen upottautumista tarkoittavasta sanasta, ja juuri sitä immersio on: uppoutumista toiseen todellisuuteen. Professori Janet Murrayn (1997, 98-99) mukaan ihmisen aivot on ohjelmoitu siten, että ne virittäytyvät tarinoihin niin itensiivisesti, että ympäröivä maailma häviää.

Myös larpeissa tavoitellaan immersiota: pyritään uppoutumaan pelimaailmaan ja hahmoon mahdollisimman syvälle, samalla unohtaen todellisuuden. Larpeja saatetaan jopa markkinoida ”erittäin immersiivisinä”, vaikkei kyseiselle kokemukselle ole olemassa minkäänlaista mittaria tai standardia (Mahar 2016). Immersio on siinä mielessä paradoksi, että sen saavuttamisen tiedostaminen rikkoo immersion, mutta toisaalta on ilahduttavaa tietää eläneensä niin hahmossa, että siitä tuli melkein totta.

Mitä realistisempi pelimaailma, sitä helpompi siihen on uppoutua, sillä kun pelimaailma vastaa omaa todellisuuttamme, pelaajan ei tarvitse käyttää mielikuvitusta tai sivuuttaa pelimaailmaan sopimattomia yksityiskohtia todellisuudesta. Toisille pelaajille immersio on tärkeämpää kuin toisille. Peleissä käytettävien metatekniikoiden on tarkoitus ylläpitää immersiota niissä tilanteissa, joissa pelin todellisuus ei vastaa reaalimaailmaa. Esimerkiksi jos pelissä käytetään magiaa, sitä simuloidaan usein metatekniikoilla. On parempi käyttää peliohjetta ”Laukaus” kuin tiputtaa hahmosta selittääkseen, että ”hahmoni nyt ampui sinun hahmoasi jalkaan”.

Aivot eivät erota todellisuutta mielikuvituksesta. Kun ihminen kuvittelee esimerkiksi jotain paha tapahtuvan, aivoissa tapahtuu samanlaisia muutoksia kuin jos jotain paha oikeasti tapahtuisi. Tähän perustuu esimerkiksi urheilijoiden mielikuvaharjoittelu, tai jopa halvauksen jälkeisen kuntoutumisen tehostaminen visualisoimalla (Hamilton 2014). Tämän tietäen ei voi kyseenalaistaa pelaajien larpeista saamia tunnekokemuksia. Ne ovat aivoille ihan yhtä todellisia kuin oikeat muistot, vaikka kaikki onkin ”vain peliä”. Se myös selittää miksi hahmoista on joskus vaikeaa päästä pois, ja hahmon tunteet kulkevat pelaajan mukana pitkälle arkeen. Larppien yhteydessä tätä kutsutaan *bleediksi* eli kokemus- tai tunnevuodoksi (Bowman 2013).

**Pelaaminen.** Vaikka puhutaankin live-roolipelaamisesta, aina ei ole kyse voittamisesta ja häviämisestä. Voidaan tietenkin ajatella, että kun hahmo saavuttaa tavoitteensa, pelaaja voittaa. Jos pelissä on vastakkain kaksi ryhmittymää, joilla on yhteinen tavoite, voidaan päätyä tilanteeseen, jossa toinen ryhmä voittaa ja toinen häviää. Useimmin peleissä on kuitenkin kyse yhteistyöstä ja kollektiivisesta pelaamisesta. Jotkut larppaavat nimenomaan pelaamisen ilosta ja ns. voittaakseen pelin. Eläytymisen ja tunnelmoinnin sijaan pyritään tietoisesti ratkaisemaan arvoituksia ja ongelmia, saavuttamaan tavoitteita ja päihittämään muut hahmot. Toiset taas pelaavat tarkoituksellisesti Play to lose –mentaliteetilla, jossa pelaaja tarkoituksellisesti pyrkii tilanteisiin, jotka ovat epäedullisia hahmolle, ja joista näin ollen saadaan enemmän ja suurempaa draamaa (Larp-sanasto, Viitattu 26.5.2017). Voi esimerkiksi olla, että hahmon tavoite on päästä mielisairaalaan ulos (Pollari 2017), mutta pelaajan tavoite on sähköshokkihoito tai lobotomia, koska se on tarinallisesti mielenkiintoisempaa.

#### 2.1.4 Larppaaminen mediassa

Larppaaminen on yleensä esitetty medioissa negatiivisessa valossa tai ainakin jollain tapaa kyseenalaisena ja naurettavana harrastuksena. Yhdysvaltalaisissa elokuvissa kuten Roolimallit (Role Models 2008) ja Knights of Badassdom (2013) se esitetään nolojen ja epäsosiaalisten nörttien harrastuksena. Sitä ovat parodioineet myös Suomessa niin Kummeli (1999) kuin Pasilakin (2007). Live-

roolipelaajat on näytetty todellisuudentajunsa menettäneinä ihmisinä, jotka häröilevät metsissä Ylen proppivarastosta kaivamissaan asuissa ilman päämäärää. Tämä on varmasti vaikuttanut siihen, millaisina larppaajat nähdään ulkopuolisten silmin. Harrastajälhtöisillä videoilla ja videotuotannoilla on siksi merkittävä rooli valtaväestön mielikuvan päivittämisessä.

Tarpeen aidosti harrastusta esittelevälle videolle on havainnut tsekkiläinen Mion Films –tuotantoyhtiö. Indiegogo-sivuston kautta joukkorahoitusta keränneen projektin tarkoituksena on tehdä dokumenttielokuva larppaamisesta. Roleplayers: Larp documentary -elokuvan pyrkimyksenä on tuoda esiin harrastuksen syvyys, monimuotoisuus ja potentiaali. Vaikka elokuvalla kerättiin aikaisemmin joukkorahoitusta, on se silti ammattilaisten tekemä, mikä näkyy dokumentin trailerista. Dokumentti seuraa kolmen ensikertalaisen larppaajan kokemuksia, ja sitä varten on kerätty videomateriaalia useista larpeista jo kahden vuoden ajan. Ensikertalaiset saavat itse kertoa kokemuksestaan ja avata sitä katsojalle tavalla, joka on yleensä lähes mahdotonta. Projekti on saanut tukea lukuisilta larppien järjestäjiltä. Täyspitkän Roleplayers: Larp documentary -elokuvan on tarkoitus ilmestyä keväällä 2018. (Mion Films 2017.)

## **2.2 Larp ja audiovisuaaliset mediat**

Elokuva ja televisio perustuvat keskeiseen ideaan siitä, että katsoja näkee omin silmin, ja elävä kuva ja ääni luovat tunteen siitä, että katsoja on itse tapahtumien paikalla (Hietala 2007, 53). Tällöin syntyy illuusio immersioista. Larppaaminen taas perustuu siihen, että ihminen näkee, kokee ja tuntee itse, ja hänellä on vapaus vaikuttaa tarinan kulkuun, olla sankari.

Veijo Hietalan (1996, 60) mielestä televisio on ihmiskunnan vanhimman ajanvieteharrastuksen eli tarinankerrontaperinteen jatkaja. Jos ennen kokoonnuttiin iltanuotiolle kuuntelemaan tarinoita, nykyään keräännytään television eteen samassa tarkoituksessa. Roolipelaaminen ja larppaaminen voidaan nähdä saman idean jatkumona – ovathan nekin tarinankerrontaa. Ero on siinä, että elokuvien ja television kohdalla katsoja on, kuten Hietala (2007, 7)

sanoo, tirkistelijä, ja larppaaja on kokija ja tekijä, joka luo tarinaa sen sijaan, että vain seuraisi sitä vierestä.

**Tirkistely.** Hietala (2007, 7; 2014) puhuu paljon tirkistelystä, eli ”omin silmin näkemisestä”. Hänen mukaansa se on ihmiselle luonnollista ja tarpeellista, ja sitä on tehty aina. Fiktio kirjoittaminen ja myöhemmin kuvaaminen elokuvien kautta on mahdollistanut sen, että tavalliset ihmiset pääsevät *tirkistelemään* epätavallisten ihmisten elämiin. Hietala selittää elokuvan ja television lumovoiman tirkistelyllä: ihmiset haluavat omin silmin nähdä miten muut elävät.

Fiktiivinen elokuva mahdollistaa sen, että katsoja pääsee paikkoihin, joihin ei normaalisti ole pääsyä tai joita ei edes ole olemassa. Kaikki maailmat ovat nähtävillämme aina fantasiamaailmoista avaruuteen. Hietala (2007, 78) uskoo kuitenkin fiktion saavuttaneen ilmaisunsa rajat. Kun tirkistely ei enää riitä ihmiselle, eikä television ja elokuvan tarjoamat tunteet ja kokemukset täytä hänen tarpeitaan, halutaan siirtyä näkijästä kokijaksi, ja tämä onnistuu larppaamalla. Hietalan (2007, 135) määritelmä fiktiolle kuvaa hyvin myös larppaamista:

Fiktio tarkoittaa suomeksi sepitettä. Kyse on siis mielikuvituksen tuotteesta, fantasiasta. Aivan kuten lapsen leikeissäkin. Toisin sanoen, puhutaanpa sitten aikuisten tai lasten fiktiosta ja mistä tahansa fiktion lajityypistä (realismi, taru, rakkaus, action, porno jne.), puhutaan aina mielikuvituksen ja leikin maailmoista, joissa toteutetaan vaihtoehtoisia skenaarioita tosielämälle. Tapahtuivatpa ne sitten ihmisen päässä tai valkokankaalla.

Vaikka larppaajat eivät yleensä halua puhua leikkimisestä, on live-roolipelaamisessa paljon samaa lasten mielikuvitusleikkien kanssa; puitteet vain ovat paremmat, ja säännöt luovat rajoja mielikuvitukselle. Larppaaminen, kuten kaikki fiktio, tarjoaa ihmisille samastumista, voimaantumista ja tietynlaista terapiaa. Kokemuksellisuuden kautta sen aikaansaamat tunteet ja reaktiot ovat vahvempia kuin elokuvaa katsoessa, ja usein larppien yhteydessä puhutaan jopa katharsis-elämyksistä.

**Samastuminen.** Elokuvissa pyritään yleensä siihen, että päähenkilö on samastuttava. Termillä tarkoitetaan ”positiivisen samankaltaisuuden havaitsemista itsen ja roolihahmon välillä” (Pesonen 2002). Samastumiskokemus tekee elokuvasta vaikuttavamman. Larpeissa hahmoon eläytyminen on verrattavissa

samastumiseen, vaikka kyse onkin eri asioista. Pelaaja voi eläytyä hahmoon, joka on täysin erilainen kuin hän, tai josta pelaaja ei edes pidä. Varsinkin hahmot, joiden moraalit ja arvot eivät vastaa omiamme, voivat olla haastavia, mutta myös kiinnostavia eläytymisen kohteita. Tällöin ei ehkä tietoisesti haluta puhua samastumisesta, koska esimerkiksi varkaiden ja tappajien pelaaminen voitaisiin ymmärtää näihin ihmistyyppeihin positiivisesti suhtautumisena. Hahmon ei siis tarvitse olla pidettävä, jotta siihen voisi eläytyä, ja yleensä juuri itsestä poikkeavien hahmojen pelaaminen on mielenkiintoisinta.

Larpeissa jokainen henkilöahmo on samaan aikaan oman tarinansa päähenkilö ja toisen tarinan sivuhenkilö. Hahmo voi siis samalla kertaa olla sekä protagonistiksi, että jonkun toisen antagonistiksi. Teoriassa jokainen hahmo voi olla tarinan sankari, ja sankaruuden kokemus yhdistyy psykologiseen voimaantumiseen. Hietalan (2007, 186-188) mielestä tarvitsemme sankareita kulttuurin ristiriitojen sovittamiseen. Hänen mukaansa varsinkin hybridisankarit, eli sellaiset sankarit, jotka näyttävät ulospäin tavallisilta, mutta joilla onkin erikoiskykyjä tai -voimia, ovat helposti samastuttavia, sillä jokainenhan meistä haaveilee erityisyydestä.

**Genret.** Larppien genret muistuttavat pitkälti elokuvien genrejä, esimerkiksi sci-fiä, fantasiaa, kauhua ja toimintaa löytyy molemmista maailmoista. Tv- ja elokuvamaailman muoti-ilmiöt heijastuvat yleensä myös suoraan larp-tarjontaan elokuvien ja tv-sarjojen inspiroidessa larppien tekijöitä. Myös fiktiolle tyypillistä eksploraatiota on larpeissakin nähtävissä: suosittuja teemoja ovat mm. väkivalta, huumeet, mielisairaudet ja natsit. Fiktiosta haetaan muutakin ideoita larpeihin. Tv-sarjoja (esim. Twin Peaks ja Supernatural) ja elokuvia (Harry Potterit ja Star Warsit) on muokattu suoraan larpeiksi, ja se helpottaa pelinjohtajien työtä, koska pelimaailmaa ei tarvitse keksiä kokonaan uudestaan ja siihen paneutuminen on helpompaa pelaajille; sama myös tietokonepeleihin (Witcher School) ja roolipeleihin (Convention of Thorns) perustuvissa larpeissa. Vaikka Harry Potter – elokuvat perustuvat kirjoihin, on larpeissa nähtävissä etenkin elokuvista tuttua estetiikkaa.

**Reality-tv.** Myös tosi-televisiosta löytyy yhtäläisyyksiä larppaamiseen. Realityssä tavallisia ihmisiä viedään tilanteisiin, jotka synnyttävät suuria tunteita (Hietala 2014). Tilanteet ovat yleensä myös käsikirjoittamattomia, tai ainakin sellainen kuva

halutaan antaa. Larppien premissejä ja tapahtumia voidaan tietenkin ennalta suunnitella, mutta loppujen lopuksi niin larpit kuin realitykin perustuvat siihen, että ihminen reagoi tilanteisiin, joihin hän joutuu, ja toimii oman luonteensa (tai larpeissa hahmon luonteen) mukaisesti.

**Parasosiaaliset suhteet.** Kun ihmisiä seurataan elävässä kuvassa pitkään ja läheltä, heihin syntyy parasosiaalisia suhteita ja tunnesiteitä. Henkilöihin aletaan suunnata oikeita tunteita, olivat he sitten todellisia tai eivät – tämä pätee siis niin realityyn kuin fiktionkin (Hietala 2014). Larpeissa samanlaisia parasosiaalisia suhteita muodostuu väistämättä niin omiin kuin muidenkin pelaajien hahmoihin. Hahmoista tulee todellisia henkilöitä pelin ajaksi, joskus jopa ennen peliä hahmoprofiilin myötä. On vain luonnollista kohdistaa hahmoihin oikeita tunteita: kuten aikaisemmin totesin, aivot eivät ymmärrä ovatko nämä tunteet totta vai ”pelkkää larppia”. Kun hahmot ruumiillistuvat pelin ajaksi ja niihin kiinnytään, on niistä myös vaikeaa päästää pelin jälkeen irti.

**Desensitisaatio.** Mediatutkimuksessa puhutaan fiktiivisen väkivallan yhteydessä desensitisaatiosta, eli poisherkestymisestä (Hietala 2007, 133). Larpeissa samaa tapahtuu hyvin helposti, etenkin jos väkivaltaa ja järkyttäviä tapahtumia on paljon. Väkivaltaan ei enää reagoida koska se on normi, ja dramaattisetkin tapahtumat kasautuessaan syövät vaikuttavuutta toisiltaan. Jos saman illan aikana morsian karkaa venäläisen upseerin kanssa, yksi häävieraista saa sydänkohtauksen ja kuolee, sulhasen äiti tekee itsemurhan ja venäläiset portot saapuvat pilaamaan juhlat, ei ketään enää kiinnosta yksittäisen hahmon pienet murheet ja draamailu. Mitään selvää syytä larppien desensitisaatioherkkyydelle ei ole, mutta pelinjohdon kannattaa ottaa se huomioon pelin juonikuvioita suunniteltaessa.

**Mike Leigh –metodi.** Larppaamista voi tutkia myös käsikirjoitusvälineenä, sillä se muistuttaa jossain määrin elokuva- ja teatteriohjaaja Mike Leighin käsikirjoittamismetodia. Perinteisen tavan sijaan Leigh aloittaa työskentelyn ilman minkäänlaista käsikirjoitusta. Yhdessä näyttelijöiden kanssa he luovat yksityiskohtaiset hahmot taustoineen, ja improvisoivat kohtauksia, joista käsikirjoitus ja näytelmä tai elokuva vähitellen muodostuu. Harjoitteluvaihe voi kestää kuukausia, ja se on hyvin työlästä. Leighilla on myös tapana viedä näyttelijänsä hahmoihinsa eläytyneenä vuorovaikuttamaan pahaa-



aavistamattoman yleisön joukkoon. (Johnston 2008; Coveney 1996, 8-9.) Jos unohdetaan se, että Leighin metodissa tavoitteena on aina teatteri- tai elokuvakäsikirjoitus, on se melkein kuin larppaamista. Näyttelijät jopa pysyttelevät hahmoissaan (in character), kunnes ohjaaja antaa luvan tiputtautua pois roolista (out of character) (Coveney 1996, 16). Larpeissa kerrotut, koetut ja eletyt tarinat jäävät yleensä vain pelaajien muistoihin. On olemassa kirjoja, jotka on kirjoitettu pelattujen roolipelien pohjalta, mutta ainakaan toistaiseksi larppien tarinat eivät ole päätyneet kirjojen kansiin tai valkokankaalle.

### 2.3 Larp tuotantona

Suomessa ja muissa Pohjoismaissa käytäntö on pääasiassa edelleen se, että larppeja tehdään vapaaehtoisvoimin ja palkatta. Rahan sijaan pelien järjestämisessä motivoivat taitojen kehittyminen, sosiaaliset hyödyt ja yhteistyöstä saatu mielihyvä. (Koljonen, Kuustie & Multamäki 2008, 7.) Monet pelinjohtajat myös nauttivat jo siitä, että näkevät miten hahmot ja pelimaailman heräävät henkiin pelaajien käsissä.

Osallistujamäärältään pienen ja kestoltaan lyhyen live-roolipelin voi järjestää kaveriporukalla tai jopa yksin. Kuitenkin jos halutaan järjestää pitkäkestoisia pelejä sadoille ihmisille, aletaan jo puhua tuotannosta, joka vaatii tuotantoryhmän (Koljonen ym. 2008, 7).

Täydellinen esimerkki tuotannollisesta live-roolipelistä on Dragonbane, joka pelattiin heinä-elokuussa 2006 Älvdalenissa, Ruotsissa. Johanna Koljonen, Tiina Kuustie ja Tiinaliisa Multamäki (Koljonen ym. 2008, 4-6) kirjoittivat pelin jälkeen seikkaperäisen raportin pelin visiosta, designista, tuotannosta ja raha-asioista. Kirjassaan *Dragonbane - The legacy* he esittelivät kunnianhimoisen peliprojektinsa, jonka designiin kuului toiminnallinen kylä, toimiva magia ja ”täysikokoinen” tultahengittävä lohikäärme. Dragonbane oli kansainvälinen nuorisoprojekti, ja tuotantoon osallistui satoja henkilöitä.

Yksi harvoista larpeilla itsensä elättävistä suunnittelijoista on tanskalainen Claus Raasted, toinen larp-tuotantoyhtiö Rollerspilsakademietin perustajista. Raasted on

ollut alan ammattilainen jo vuodesta 2002 ja hän on suunnitellut satoja larppeja. Osa niistä on ollut pienempiä, mutta tunnetuimpia Raastedin projekteja ovat College of Wizardry ja Fairweather Manor. (Karjalainen 2016; Ropecon 2016.)

Raastedin mielestä larppien tuottaminen on käytännössä samantapaista kuin elokuvien tekeminen. ”Aluksi tarvitaan perusidea. Sitten mietitään kohdeyleisö, etsitään lokaatio ja mietitään budjetti.” Raastedin mielestä larpit ovat kasvava ala, jolla on mahdollista jossain vaiheessa jopa rikastua, mutta tilanne on sama kuin elokuvamaailman pioneereillä: tuskin hekään tienasivat paljoa. (Karjalainen 2016.) Nykyään elokuvat ovat miljardibisnestä, kun taas esimerkiksi suomalaisissa larpeissa puhutaan sadoista ja tuhansista euroista, joista ei yleensä jää pelinjohdolle käteen senttiäkään.

LARP-tuotantoa voidaan verrata melko suoraan elokuvatuotantoon, vaikka eri tuotantovaiheiden painotukset ovat erilaisia. Larpeissa suurin työ tehdään esituotantovaiheessa.

**Ideasta suunnitelmaksi.** Pelin suunnittelu lähtee liikkeelle ideasta, joka voi olla mitä tahansa yksittäisestä hahmosta miljööseen tai pidemmälle viety premissi. Ideaa kehitellään ja sen ympärille aletaan muodostaa pelimaailmaa, juonikuvioita ja hahmoja, jotka ovat pelin tärkein elementti. Pelit voivat sijoittua realistiseen maailmaan tai johonkin olemassa olevaan fiktiiviseen maailmaan, mutta kunnianhimoisimmat pelinjohtajat voivat luoda pelimaailman itse, mikä on tietenkin kaikkein työläin vaihtoehto.

Työryhmä ja työnjako muotoutuvat usein samaan aikaan idean kehittelyn kanssa. Mitä suurempaa peliä suunnitellaan, sitä suurempi pelinjohto kannattaa olla. Larpin työvaiheet voidaan jakaa karkeasti luoviin ja käytännön tehtäviin. Kuten kaikista tuotannoista, myös larpeista kannattaa tehdä aikataulu, jonka mukaan toimitaan. Dragonbanen tuotantoaikataulu muistuttaa kaikkine yksityiskohtineen enemmän elokuvatuotannon aikataulua kuin tavallisen larppiprojektin vastaavaa, mutta se kuvaa hyvin sitä, miten suuresta projektista oli kyse (Koljonen ym. 2008, 46-47). Pienemmissäkin peleissä pelinjohtoon kannattaa olla selvillä siitä, koska aletaan markkinoida peliä, koska hahmoprofiilien pitää olla valmiita ja koska itse peli pelataan. Yleensä näiden asioiden pitää olla tiedossa, kun peli tuodaan julki.

**Markkinointi.** Tämän päivän tärkeimpiä larppien markkinointivälineitä ovat pelien omat internetsivut, larp.fi-sivuston larp-kalenteri ja Facebookin larp-ryhmät. Lähes jokaisella pelillä on nettisivut, joilta löytyy oleellinen tieto pelin visiosta ja käytännön asioista. On tapauskohtaista, kuinka paljon peliä pitää markkinoida. Hyvä peli myy itse itsensä, mutta tiedotusta tarvitaan aina. Kiinnostukseen vaikuttaa moni seikka: pelin idea, ajankohta, ja missä peli pelataan. Myös pelimaksun suuruus ja pelinjohtajan tunnettavuus vaikuttavat siihen, kuinka helppo peliin on saada pelaajia. Yleensä pelinjohto määrittelee etukäteen kuinka monta pelaajaa otetaan enintään, ja mikä on pienin pelaajamäärä, jolla peli on vielä toteutettavissa. Joskus pelit täyttyvät itsestään ja pelinjohdon on valittava pelaajansa suuresta joukosta, joskus pitää tehdä töitä sen eteen, että peli saadaan täyteen.

**Kirjoittaminen.** Tärkein ja ehkä suuritöisin työvaihe larppien järjestämisessä on hahmokirjoitus. Jokaiselle osallistujalle kirjoitetaan oma henkilökohtainen hahmoprofiili, joka voi olla pituudeltaan parista lauseesta aina kymmeneen sivuihin. On myös pelejä, joihin pelaajat kirjoittavat hahmonsa itse, mutta pelinjohdon tehtäväksi jää juonikuvioden suunnitteleminen ja hahmojen kontaktoiminen toisiinsa. Jos pelimaailma on pelinjohdon itse luoma, sekin pitää ensin kirjoittaa. Ja vaikka pelimaailma olisi valmis, jonkinlaista taustatyötä pitää joka tapauksessa tehdä. Esimerkiksi historiallisissa peleissä on tärkeää, että pelinjohdolla on tarpeeksi tietoa kyseisestä aikakaudesta.

Hahmojako eli pelaajien roolitus voidaan tehdä ennen hahmojen kirjoittamista tai vasta sen jälkeen. Jos roolitus tehdään ennen kirjoittamista, helpottaa se pelaajien toiveiden huomioonottamista. Kun pelaaja saa tietää roolinsa, saa hän yleensä myös jonkinlaisen kuvan siitä, miltä hahmo näyttää. Hahmon proppaaminen, eli maskeeraaminen ja puvustaminen, jää pääsääntöisesti jokaisen hahmon pelaajalle, eli pelinjohdon ei tarvitse puvustaa koko peliä. Hahmoprofiilin saatuaan pelaaja opettelee ja sisäistää sen, ja vastuu hahmosta siirtyy käytännössä pelinjohtajalta pelaajalle.

Vaikka pelinjohdolla on yleensä mielessään jonkinlainen kuva siitä, mitä pelissä tulee tapahtumaan, ei larppeja käsikirjoiteta missään vaiheessa. Tiettyjä

tapahtumia voidaan suunnitella ja aikatauluttaa peliin, mutta pääpaino on sillä, miten pelin hahmot reagoivat näihin tapahtumiin ja vuorovaikuttavat keskenään.

**Budjetointi.** Kuten kaikki tuotannot, joissa liikkuu rahaa, larpitkin pitää budjetoida. Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa sitä, että pelinjohto suunnittelee etukäteen mihin rahaa käytetään ja kuinka paljon. Tavoite suomalaisissa larpeissa on se, että pelin jälkeen viivan alla ei ole negatiivista lukua, muttei myöskään kovin suurta positiivista lukua. Larpeilla ei ole tarkoitus ansaita, mutta ei myöskään tehdä henkilökohtaista tappiota. Pelin tulot muodostuvat pääasiassa pelimaksuista, eli jokaisen osallistujan maksamasta "talkoosummasta". Pelille voidaan hakea rahoitusta myös erilaisista rahastoista, mutta varsinkin pienempien pelien kohdalla se on harvinaista. Pelimaku määritellään niin, että sillä saadaan katettua pelistä aiheutuvat kulut, esimerkiksi pelipaikan vuokra, muonitus, lavasteet ja logistiikka.

**Järjestäminen.** Esituotantoon kuuluu myös pelipaikan hankkiminen ja lavastaminen tarpeen mukaan. Pelipaikan etsiminen on hyvin samanlaista kuin elokuvan *location scouting*, mutta larppia varten riittää tavallisesti yksi paikka. Se, mitä paikalta vaaditaan, riippuu pelistä: joskus riittää pelkkä metsä, jossa saa vapaasti liikkua, joskus tarvitaan arvokkaalta näyttävä juhlapaikka. Ikävä kyllä Suomessa ei juurikaan ole linnoja, joissa järjestää suuria historiallisia larppeja tai fantasiapelejä. Keskieuroopassa linnoissa larppaaminen on varsin yleistä.

Riippuen pelin miljööstä pelipaikkaa voidaan joutua lavastamaan eli proppaamaan enemmän tai vähemmän. Pelipaikan proppaamiseen voidaan laittaa paljonkin resursseja, jos joudutaan rakentamaan esimerkiksi futuristisia tai keskiaikaisia kulisseeja. Dragonbanea varten rakennettiin kokonainen kylä ja toimiva mekaaninen lohikäärme, mutta yleensä selvittää vähemmällä (Koljonen ym. 2008, 6). Peleissä saatetaan käyttää myös monenlaista tekniikkaa äänentoistosta valvontakameroihin ja esitystekniikasta pyrotekniikkaan.

Peliä ennen on myös suunniteltava pelaajien muonitus, jos niin on sovittu, ja logistiikka kaikelle. Mitä enemmän pelissä on pelaajia ja muita liikkuvia osia, sitä suurempi tuotantotiimin kannattaa olla. Sen lisäksi, että pelinjohdolla on omat tehtävänsä pelin järjestämisessä, heidän pitää auttaa pelaajia ja vastata näiden kysymyksiin niin käytännön asioista kuin pelimaailmasta.

**Peli.** Larpeissa koko tuotanto kulminoituu itse peliin. Se on verrattavissa teatteriesitykseen, joka esitetään tiettyinä aikoina tietyssä paikassa. Näyttelijät eli pelaajat eläytyvät rooleihinsa, ja tuottajat ja kuvausryhmä eli pelinjohto antaa käskyn aloittaa peli. Tarpeen mukaan pelinjohto ja mahdolliset NPC:t ohjaavat ja rakentavat peliä puuttumatta kuitenkaan suuremmin pelaajien toimintaan. Kukaan ei ole katsomassa eikä tapahtumaa yleensä tallenneta mitenkään. Kaikki pelin alusta loppuun on improvisaatiota, vapaata eläytymistä ja tarinankerrontaa niissä puitteissa, jotka pelinjohto on asettanut. Todellisuus unohdetaan pelin ajaksi, eikä pelaamista keskeytetä ellei ole todella hyvää syytä, kuten vaaratilannetta. Metatekniikoiden ja simulaatioiden tarkoitus on pyrkiä säilyttämään immersio pelin ajan, jotteivat pelaajien ajatukset ajaudu pois pelimaailmasta. Peli voi kestää parista tunnista useaan päivään, mutta suurin osa Suomen larpeista pelataan viikonloppuisin yhden päivän aikana. Peli loppuu joko kun tietty aikaraja saavutetaan, tai kun pelinjohto katsoo, että juonet on pelattu ”loppuun.”

**Purku.** Elokuvatuotannossa kuvausten jälkeen alkaisi jälkituotanto, mutta larpin jälkeen kaikki on ohi. Pelinjohto kiittää pelaajia, pelaajat pelinjohtoa, peli puretaan niin fyysisesti kuin henkisestikin ja siirrytään eteenpäin. Peleistä harvoin jää kätehen mitään muuta konkreettista kuin pari valokuvaa ja hahmon propit. Pelaajat saattavat pelin jälkeen kirjoittaa debriiffin, itselleen ja pelinjohtolle. Debriiffissä he kertovat pelin tapahtumista oman hahmonsa perspektiivistä. Joskus pelinjohto vaatii kirjallisen debriiffin, jota käytetään apuna sitten jos ja kun jatko-osaa aletaan kirjoittaa. Nykyään pyritään yhä useammin siihen, että pelistä järjestettäisiin uusintapelautus, jossa sama peli pelattaisiin uudestaan uusilla pelaajilla. Tällöin pelaajien antamaa palautetta käytetään seuraavan pelin parantamiseen ja mahdollisten ongelmien korjaamiseen. Jos jatko-osaa tai uudelleenpelautusta ei järjestetä, tuotanto on ohi.

Pelin jälkeen Dragonbanesta jäljelle jäivät Älvdalenissa sijaitseva kylä, melkein toimiva lohikäärme, paljon kuva- ja videomateriaalia ja tekstitiedostoja. Taloudellisesti Dragonbane epäonnistui, sillä lopulta järjestäjät olivat 85 000 euroa velkaa eri tahoille. Osa pelaajista piti pelistä, osa ei (Koljonen ym. 2008, 169-171), mutta koetaanpa Dragonbane onnistuneeksi tai epäonnistuneeksi, siitä voidaan onnistuneen dokumentoimisen ansiosta oppia paljon.

### **3 AV-MATERIAALIN KÄYTTÄMINEN LIVE-ROOLIPELEISSÄ**

#### **3.1 Kyselytutkimuksen lähtökohdat**

Tutkiakseni erilaisia tapoja hyödyntää audiovisuaalisia materiaaleja live-roolipeleissä toteutin kyselytutkimuksen aiheesta alkuvuodesta 2016. Käytin tutkimukseen Webropol-työkalua ja suuntasin sen suomalaisille larppaajille Suomi Larp – Larppaamisen ilosta –Facebook-ryhmän kautta sekä jakamalla sitä ahkerasti omille kontakteilleni. Tutkimuksen tavoite oli kerätä mahdollisimman paljon tietoa larppaajien kokemuksista videoiden käyttämisestä larppien yhteydessä. Kysely toteutettiin verkossa, jotta se tavoittaisi mahdollisimman monta ja erilaista larppaajaa eri puolelta Suomea.

Tutkimuksen painotus oli kvalitatiivisessa eli laadullisessa tutkimuksessa. Kyselyn tarkoitus oli kerätä kokemuksia aiheesta, eikä siihen siksi tarvittu laajaa otantaa tai tarkkoja demografisia tietoja. Tärkeämpää oli tietää vastaajien pelikokemus, pelaajien ja pelien maantieteellinen sijainti sekä suosituimpien pelien genret. Kysymyksiä tehtiin sekä pelaajille että pelinjohtajille. Vapaille vastauksille jätettiin jokaisessa kohdassa tilaa, jotta vastaajat voisivat kertoa mahdollisimman laajasti kokemuksistaan ja mielipiteistään. Luettelo kyselyn kysymyksistä löytyy liitteenä (Liite 1).

#### **3.2 Tutkimuksen tulokset**

##### **3.2.1 Perustiedot vastaajista**

Kyselyyn otti osaa 41 henkilöä. Vastaajien keski-ikä oli noin 29 vuotta, nuorimman vastaajan ollessa 22-vuotias ja vanhimman 43-vuotias. Maantieteellinen kattavuus oli hyvä, sillä vastaajia oli aina pääkaupunkiseudulta Rovaniemelle ja Joensuusta Kauhajoelle. Suurin osa vastaajista oli pääkaupunkiseudulta (13 henkilöä) tai Tampereen seudulta (12 henkilöä) johtuen todennäköisesti oman larppiini keskittymisestä Tampereelle.

Vastaajista suurin osa oli pelannut jo pidempään, keskimäärin 11,5 vuotta ja 75 pelissä. Pelikokemus vaihteli kolmesta pelistä yli kolmeensataan peliin ja yhdestä vuodesta kahteenkymmeneenyhteen vuoteen. Keskimäärin vastaajat osallistuivat 5,5 peliin vuodessa. Suurin osa vastaajista pelasi pääasiallisesti Etelä-Suomen alueella tai Länsi- ja Sisä-Suomessa. Suosituimmat genret olivat fantasia ja scifi/kyberpunk/post-apokalyptinen. Vastaajista 40 ilmoitti olevansa pelaajia ja 23 sen lisäksi pelinjohtajia.

### 3.2.2 Tulokset

**Ennen peliä käytetty videomateriaali.** 41 vastaajasta 33 oli törmännyt peleihin, joissa videomateriaalia oli käytetty ennen peliä. Videot olivat pääasiassa trailereita tai teasereita, joiden tarkoitus oli markkinoida peliä tai kertoa muuten pelistä ja sen tunnelmasta pelaajille. Pelinjohtajan näkökulmasta niillä pyrittiin nimenomaan lisäämään mielenkiintoa peliä kohtaan.

Suurin osa (26 henkilöä) ei kuitenkaan kokenut, että pelistä julkaistu videomainos/-traileri olisi vaikuttanut ilmoittautumispäätökseen: yleensä traileri korkeintaan vahvisti halua ilmoittautua peliin, kun päätös ilmoittautua oli jo tehty. Moni kuitenkin mainitsi *hypetyksen* eli peliin kohdistuvan innostuksen ja hehkutuksen, jota videot usein synnyttivät. Videoiden antama kuva pelistä oli yleensä positiivinen, mutta ainakin yksi vastaajista kertoi jättäneensä ilmoittautumatta peliin trailerin takia, ja toisessa tapauksessa hyväkään traileri ei pelastanut huonosta maineesta kärsivää pelikampanjaa.

Yksi vastaajista sanoi suhtautuvansa kyynisesti trailereihin, sillä todellisuus harvoin vastaa mainoskuvaa. Toisaalta taas edellisistä peleistä ja pelipaikalta kuvatut materiaalit, jotka antoivat realistisen ja aidon kuvan pelistä, toimivat niin tunnelman kuin pelinjohdon visionkin jakamisen välineenä hyvin. Edellytyksenä kuitenkin oli, että mainos oli hyvin ja huolellisesti toteutettu.

Mainosten lisäksi joitakin pelejä varten oli julkaistu myös in-game -videomateriaalia, kuten uutisia, hahmojen esittelyvideoita ja videoukaaseja, joista

voitiin sitten keskustella pelissä ja jotka loivat kuvaa pelistä ja pelimaailmasta jo ennen peliä.

**Pelin aikana käytetty videomateriaali.** 26 vastaajaa oli ollut pelissä, jossa videomateriaalia oli käytetty pelin aikana. Videot olivat joko in-game -elementtejä, tai pelitekniisiä välineitä, joilla simuloitiin esimerkiksi muistoja tai näkyjä.

Videoita käytettiin in-game -elementtinä mm.

- uutislähetysinä ja muina tv-ohjelmina
- videopäiväkirjoina
- tutkimusaineistoissa
- viesteinä hahmoilta toisille, videokirjeinä
- oppimateriaaleissa
- taustalla tunnelman luoja.

Videoiden koettiin lisäävän pelin tunnelmaa ja monipuolistavan peliä erilaisena virikkeenä. Videot, etenkin nimenomaan peliä varten tehdyt, tekivät pelimaailman elävämmäksi ja kokonaisemmaksi. Videoilla voitiin myös rakentaa pelin tunnelmaa: esimerkiksi kauhupeleissä häiritsevä videomateriaali nosti pelon intensiteettiä.

**Kuvaaminen pelin aikana.** Lähes jokainen, 39 vastaajaa, oli ollut pelissä, jossa pelin tapahtumia oli kuvattu pelin aikana joko video- tai tavallisella kameralla. Kuvaaminen tapahtui joko in-game syistä tai täysin off-game. Osalle pelaajista kameroiden läsnäolo oli häiriötekijä, joka häiritsi immersiota, etenkin sellaisissa tilanteissa, joissa kamera ja kuvausryhmä olivat off-game, eli pelimaailman ulkopuolella. Esimerkiksi Ylen tv-kamera Halat Hisar –live-roolipelissä ärsytti erästä vastaajista, koska larppiin osallistuessa ei yleensä ole sitä vaaraa, että päätyy iltautisiin. Kuvaaminen hyväksyttiin siis helpommin jos se oli intergroitu pelimaailmaan.

In-game -kuvaus, esimerkiksi haastatteluissa tai kuulusteluissa, lisäsi tunnelman painostavuutta, mikä koettiin hyväksi asiaksi. Myös pelin sisäiset tv-kuvausryhmät ja paparazit toivat vastaajien mielestä peliin sisältöä ja lisää pelattavaa. Moni vastaajista sanoi, ettei kuvaaminen larpeissa haitannut heitä ollenkaan, ja joku



jopa sanoi immersion olevan joskus niin voimakas, että kamerat unohtuvat. Mahdollisuus nähdä pelissä kuvattuja materiaaleja pelin jälkeen kiinnosti useita vastaajia.

Nyky aikaan tai tulevaisuuteen sijoittuvissa peleissä hahmoilla voi olla kännykkäkamera mukana, jolloin hahmot saattavat käyttää sitä huvikseen tai taltioidakseen tiettyjä tapahtumia. 13 vastaajista ilmoitti kuvanneensa pelin tapahtumia pelin aikana. Moni vastaajista kertoi kuvanneensa nimenomaan hahmon näkökulmasta. Esimerkiksi eräs pelaaja kuvasi videoviestin mahdollisille löytäjilleen siltä varalta, että hän kuolee ennen löytymistään. Eräässä pelissä taas oli hahmo, joka piti videoblogia ja kuvasi sitä ahkerasti pelin aikana. Joissakin peleissä on käytetty myös valvontakameroita pelin kulun valvomiseen in- ja off-game syistä.

**Pelin jälkeen.** 26 vastaajaa oli ollut pelissä, josta julkaistiin videomateriaalia pelin jälkeen. Suurin osa näistä videoista oli joko muistelemiseen tarkoitettuja koosteita tai jatko-osaa varten tehtyjä mainosvideoita. Harvemmin videoita kuvattiin mitään tarkempaa tarkoitusta varten, joten sen laatuun ei välttämättä kiinnitetty juurikaan huomiota, mikä rajoitti videoiden jatkokäyttöä. Pelaajien välinen nostalginen fiilistely oli niiden päätarkoitus.

**Pelinjohtajien vastauksia.** Pelinjohtolle esitettyihin kysymyksiin vastanneista noin puolet oli käyttänyt videomateriaalia omissa peleissään, ennen peliä, pelin aikana ja myös sen jälkeen. Suurin osa tästä videomateriaalista oli pelinjohton tuottamaa, mutta osa pelaajalähtöistä ja osa valmiiksi muualta hankittua.

### 3.2.3 Vastauksien analysoiminen

Kaiken kaikkiaan mielipiteet videoiden käyttämisestä larppien yhteydessä olivat positiivisia tai neutraaleja. Selvästi negatiivisia kommentteja oli kaksi reilusta kahdestakymmenestä. Vastauksista nousi esiin hyviä argumentteja ja ajatuksia siitä, miten videoita kannattaa ja ei kannata käyttää. Seuraavaksi on lueteltuna muutamia asioita, jotka kannattaa huomioida jos ja kun videoita halutaan käyttää larppien yhteydessä.

**Oikeudet ja luvat.** Valmista videomateriaalia koskevat tekijänoikeudet pitää tarkastaa ja huomioida, jos sellaista haluaa peleissään käyttää. Samoin pelaajille pitää tiedottaa kuvaamisesta ja pyytää luvat sille mahdollisimman ajoissa. Joitakin pelaajia kuvaaminen ahdistaa, ja pelaajalla pitää olla oikeus kieltäytyä siitä. Kuvaaja on myös pystyttävä kertomaan mihin kuvattua materiaalia pelin jälkeen käytetään. Koska pelit ovat improvisaatiota, koskaan ei voi tietää minkälaisiin tilanteisiin hahmo joutuu. Siksi pelaajalla pitää olla oikeus sensuroida omaa esiintymistään myös jälkeinpäin.

**Immersio.** Kameran ja kuvausryhmät sopivat toisiin peleihin, toisiin eivät. Kuvaaminen toimii parhaiten, jos ne saadaan integroitua pelimaailmaan saumattomasti niin, että kamerat ja työryhmä voivat olla in-game, osana peliä. Fantasiamaailmaan näkyviä kameroita ei välttämättä kannata viedä ollenkaan, ei edes off-game, sillä ne rikkovat väistämättä immersiota. Yksi tärkeimpiä huomioita immersioon liittyen oli se, että larpit tapahtuvat yhtä lailla fyysisessä paikassa kuin pelaajien mielikuvituksissakin. Erkki Lehmus (1999) kirjoittaa Larppaaja-lehdessä, miten ”larppi on kokonaisuutena moniulotteinen ja syvä ilmiö, jota yksikään osallistuja ei voi koskaan havaita kokonaan”. Näin ollen myöskään kamera ei voi taltioida kaikkea sitä, mitä larpissa tapahtuu, koska osa siitä on puhtaasti mielikuvitusta.

Jos kameran läsnäolo pelin aikana voi haitata peliin eläytymistä ja uppoutumista hahmoon, kuvattu videomateriaali voi rikkoa immersion myös pelin jälkeen. Kohtaukset, jotka pelissä vaikuttivat eeppeiltä, voivat videolla näyttää toisen totuuden. Hahmon pitämä kannustuspuhe tai kahden hahmon välinen kaksintaistelu saattavat pelaajan muistoissa olla paljon vaikuttavampia kuin mitä videolle tallentuu. Näissä tapauksissa video vahingoittaa pelikokemusta. Tämä on ehdottomasti otettava huomioon aina kun pelejä kuvataan: hyvää tarkoittava taltiointi voi pilata oman mielikuvan hyvästä pelistä ja vaikuttaa pelaajan kokemukseen myös tulevissa peleissä. Eräs kyselyyn vastanneista pelaajista nimenomaan uskoi, että pelien laajempi tallentaminen vähensi pelien ”magiaa”,

**Tuotantojen tasapaino:** Kun larppia markkinoidaan videolla, kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että tuotantoihin laitettut resurssit ovat tasapainossa. Videomainoksen laatu antaa pelaajalle kuvan pelistä. Pelille, jolla on matalat

tuotantoarvot, ei kannata tehdä liian hienoa mainosvideota. Videon myötä pelaajien odotukset kasvavat ja pahimmillaan pelaaja pettyy itse larppiin. Jos taas mainosvideoon ei ole mahdollisuutta panostaa kunnolla, se kannattaa ehkä jättää tekemättä, ettei se syö hyvän pelin uskottavuutta tai anna pelistä huonompaa kuvaa kuin mitä se loppujen lopuksi on.

Aina kannattaa myös kiinnittää huomiota siihen, minkälaista kalustoa käyttää. Jos videokuvaa halutaan oikeasti hyödyntää, pitää kuvauskalusto varata sen mukaan. Hyvälaatuinen älypuhelimella kuvattu video voi kelvata joissain tapauksissa, mutta yleensä valaistus ei ole riittävää tai äänen laatu ei ole tarpeeksi hyvä. Vaikka videoiden tekeminen on nykyään helppoa ja halpaa, niitä ei kannata lähteä tekemään jos ei ole edes peruskäsitystä siitä, mitä tekee. Moni pelinjohtaja sortuu mainostamaan peliään ylipitkällä, pelaajien tylsäksi kokemalla musiikkivideolla, joka koostuu joko valokuvista, elokuvista ja tv-sarjoista otetuista klipeistä tai korkeintaan välttävästä videokuvasta. Pelimainokseksi riittää sisällöstä riippuen kolmenkymmenen sekunnin tai korkeintaan parin minuutin mittainen traileri.

Larpeista kuvattu videomateriaali voi parhaimmillaan palvella kaikki: pelaajia ja pelinjohtoa, peleistä kiinnostuneita larppaajia ja larpeista täysin tietämättömiä ihmisiä. Videot voivat palvella off-gamen lisäksi myös in-game, esimerkiksi uutiset, tv-lähetykset, ja muut pelin sisältöä lisäävät videot. Pelissä kuvattujen videoiden kautta pelaajat (ja hahmot) pääsevät näkemään myös sellaisia kohtauksia, joissa heidän hahmonsa eivät olleet itse läsnä. Paljon kuitenkin riippuu toteutuksesta: videoille ja kuvaamiselle kannattaa aina olla motiivi eikä niitä kannata käyttää pelillisinä elementteinä vain koska voi. Videoiden teettämä lisätyö voi pahimmillaan olla pois pelin muista osa-alueista.

### **3.3 Kokemukset ja mahdollisuudet**

Vielä vuosituhanen vaihteessa oli tapana mainostaa pelejä Larppaaja-lehden larp-kalenterissa (Larppaaja 2001). Nyttemmin suurin osa pelimainonnasta tapahtuu internetissä, mm. Facebookissa ja larp.fi-sivustolla, jonne larp-kalenteri on siirtynyt. Lähes jokaisella pelillä on omat nettisivut ja Facebook-ryhmä, joihin on helppo lisätä myös audiovisuaalista materiaalia. Vielä toistaiseksi pelejä ei

mainosteta televisiossa, mutta ammattimaisesti tehdyt pelitrailerit, kuten College of Wizardry (Raasted 2015) ja Witcher Schoolin (Wróblewski 2016) trailerit, kelpaisivat kyllä sinnekin.

Lähes jokaiselta löytyy nykyään älypuhelin, jossa on vähintäänkin kelvollinen kamera. Videokuvaamisesta ja videoiden leikkaamisesta on tullut helpompaa ja halvempaa, ja siksi se on yhä useammalle mahdollista. Tämä on madaltanut kynnystä tehdä erilaisia videoita myös larppien yhteydessä käytettäväksi.

Mainosvideoita ja pelitrailereita ja -teasereita käytetään jo paljon larpeissa. Osa tehdään ja julkaistaan ennen ilmoittautumisen alkamista tai sen yhteydessä lisäämään mielenkiintoa peliä kohtaan ja nimenomaan mainostamaan peliä. On myös trailereita, jotka julkaistaan vasta siinä vaiheessa, kun peliin on jo ilmoittautunut pelaajia, tai esimerkiksi hahmojako on jo tehty. Näiden videoiden tarkoitus on enemmänkin rakentaa tunnelmaa ja välittää pelinjohdon visio pelaajille.

Joskus pelaajien pitää ennen peliä omaksua suuria määriä informaatiota, joka yleensä on kirjoitetussa muodossa. Ainakin osain näistä voisi korvata audiovisuaalisella materiaalilla. Videoiden avulla pelaajille voi opettaa tapakulttuuria, puhetapoja, magian somaattisia komponentteja tai vaikka lauluja ja loruja. Joissakin peleissä on selitetty kirjallisena miten joku loitsu suoritetaan ja minkälaisia eleitä ja käsimerkkejä siihen kuuluu. Tällaiset asiat olisi huomattavasti helpompi omaksua videolta kuin tekstistä.

Dragonbanea varten tehtiin videoita, joilla esiteltiin pelin lohikäärmeenkesyttäjät ja opetettiin kaksintaistelukulttuuria (Koljonen ym. 2008, 175). Tarkoitus oli myös avata noitien kulttuuria videolla, mutta ikävä kyllä jälkituotantoon meni niin paljon aikaa, ettei videota voitu käyttää hyödyksi ennen peliä (Koljonen ym. 2008, 26). Dragonbane – The Legasyssa mainitaankin, että pelaajille voi antaa tietoa muutenkin kuin perinteisesti kirjallisena – kuvituksien, työpajojen ja videoiden kautta (emt. 2008, 25).

Etenkin seuraavissa live-roolipeleissä videoilla on ollut merkittävä rooli:

**Confundium.** Confundium- kampanjassa elettiin maailmassa, jossa edellisestä tv-lähetyksestä oli kulunut 50 vuotta. Ensimmäinen uutislähetys vuosikymmeniin oli keskeinen elementti pelissä ja kokosi kaikki hahmot katsomaan uusimpia tietoja Confundiumin suurvaltiosta. Pelinjohto oli kuvannut ja leikannut videon yhdessä sellaisten harrastajien, jotka eivät osallistuneet peliin, kanssa. Uutislähetys toi lisäsisältöä peliin jo pelkästään puheenaiheena, mutta uutiset myös loivat jännitteitä peliin.

**Hay Fever.** Hay Fever –pelin premissinä oli amerikkalainen pikkukylä, jonka arkea saapui sekoittamaan tv:stä tuttu Huutokaupan metsästäjät –sarjan kuvausryhmä. Tositelevisiion kuvaaminen oli siis keskeinen osa peliä (Kemppainen 2014). Kuvatusta materiaalista oli ilmeisesti tarkoitus saada jotain jälkeenpäin katseltavaksi, mutta ainakaan toistaiseksi mitään materiaalia ei ole julkaistu.

**Arki-yö Gothamissa.** Arki-yö Gothamissa -pelissä hyödynnettiin live-videoyhteyttä. Peli pelattiin Suomessa, mutta siihen osallistui yksi pelaaja NPC-roolissa Irlannista käsin. NPC pelasi Jokeria, joka ilmoitti videolla jengilleen paenneensa Arkhamin mielisairaalaan. Toteutus hoidettiin pelinjohtoavusteisesti läppärillä ja Skype-yhteydellä, ja videopuhelu toimi hyvänä juonenkäänteenä kyseiselle ryhmittymälle. (Oesch 2017.)

**Vili Nissinen Talk Show.** Mm. Ropeconissa vuosina 2012-2014 pelattu Vili Nissinen Talk Show otti etenkin amerikkalaisesta tv:stä tutun törkytalkkarigenren ja muutti sen larppia ja osallistuvaa performanssia yhdisteleväksi immersiotheateriesitykseksi. Esitykset noudattivat televisiosta tuttua kaavaa ja niissä hyödynnettiin videoita mainoskatkoilla ja ”ohjelman” aiheita pohjustavissa tai syventävissä inserteissä. Esitykset taltioitiin Ropeconin toimesta ja julkaistiin myöhemmin YouTubessa. (Ropecon Ry 2015.)

**Kolme sisarta.** Elina Väänänen (Väänänen 2007) järjesti osana omaa opinnäytetyötään Anton Tšehovin Kolme Sisarta -näytelmään perustuvan live-roolipelidramatisoinnin, jossa käytettiin videota siirtymäelementtinä kohtauksesta toiseen. Ennalta kuvatussa videomateriaalissa näytteli niin pelin ulkopuolisia henkilöitä kuin pelissä mukana olleita NPC:itä. Videoiden tarkoitus oli välittää hahmoille/pelaajille tieto siitä, että läheinen kaupunki oli tulossa ja ihmisiä oli

kuollut. Vaikka peli keskeytettiin hetkellisesti videon takia, ja video ei ollut osa pelimaailmaa, pelaajat pääsivät nopeasti takaisin sisään peliin.

### 3.4 Omat kokemukset

**Shadowrun 3.0.** Dystooppisen Shadowrun-kampanjan neljänteen osaan oli tarkoitus tehdä in-game videohaastattelu, joka esittelisi rikollisjengiin kuuluvan bändin jo ennen peliä pelaajille (ja hahmoille). Kilpailevan jengin pelaajat halusivat tietenkin vastata tähän ja tehdä oman in-game videoukaasinsa. Alkuperäinen suunnitelma jäi kuitenkin toteuttamatta, ja peliä varten tehtiin lopulta vain ”vastine” (saatananhomovideo 2014), joka kuvattiin parissa tunnissa ja julkaistiin pelin Facebook-tapahtumassa ennen peliä. Videolla jengi kaappasi uutislähetysten esittääkseen oman uhkauksensa kilpailijoilleen tappaen siinä samalla lähes koko kuvausryhmän. Videota ei esitetty enää pelissä, mutta se loi selvää jännitettä jengien välille ja oli osaltaan motivoimassa toisen jengin kostotoimia.

**The Wicked Game.** Ropeconissa 2015 pelautetussa The Wicked Game -larp-demossa kokeiltiin toisenlaista tapaa käyttää videokuvaa pelissä. Koska kyseessä oli ns. conipeli, saivat pelaajat hahmoprofiilinsa juuri ennen peliä, eikä valmistautumisaikaa ollut kuin noin puoli tuntia. Ennen peliä kuvattiin lyhyet kolmen kysymyksen haastattelut jokaisen hahmon kanssa, jolloin pelaajien täytyi eläytyä hahmoonsa jo ennen pelin varsinaista alkamista. Haastattelukysymyksistä osa oli räätälöity juuri kyseiselle hahmolle ja osa kysyttiin useammalta hahmolta. Pelaajilla ei ollut vaikeuksia heittäytyä hahmoihin kameran edessä.

The Wicked Gamen premissinä oli suomalainen lähiöperhejoulu. Peli eteni poikkeuksellisesti kohtauksittain, ja pelinjohto saattoi kesken pelaamisen lopettaa kohtauksen tai pistää sen tauolle. Näitä taukoja käytettiin aikaisemmin kuvattujen haastattelupätkien esittämiseen. Kyseessä oli Black box -peli, joka tapahtui yhdessä huoneessa, joten kaikki näkivät ja kuulivat videot, jotka heijastettiin huoneen seinälle videotykin avulla.

Videot paljastivat asioita hahmojen sisäisestä maailmasta: he kertoivat esimerkiksi mitä oikeasti ajattelivat toisistaan, miten luonnehtivat suhteitaan ja mitä mieltä he

olivat isäntäperheen mielikuvituslapsesta. Pelaajille ei annettu ohjeita siitä, miten heidän tulisi videot kokea tai niihin reagoida. Haastattelupätkät toimivat toisille hahmoille triggereinä, toisille alitajunnan ääninä. Lisäksi koko peli ja sen jälkeinen purku kuvattiin yhdellä kameralla dokumentaatiotarkoituksessa.

**Oak Hill Chronicles.** Syksyllä 2015 pelattiin Oak Hill Chronicle -live-roolipeli, jonka tapahtumapaikkana oli pieni amerikkalainen kylä, jonka viranomaiset olivat asettaneet karanteeniin epidemiaepäilyn takia. Paikalla oli myös FBI-agentteja, joiden tavoite oli selvittää aikaisemmin toisaalla tapahtunut pankkiryöstö. Pelin aikana agentit kuulustelivat useita kyläläisiä niin pelinaikaisista kuin aiemmistakin tapahtumista. Kuulustelut kuvattiin kahdella kameralla NPC-hahmon toimesta. Pelaajien mielestä kuvaustilanne toimi hyvin, koska sille oli syynsä in-game, ja se loi tunnelmaa. Vain yksi pelaajista kertoi jälkeensä kokeneensa kameroiden läsnäolon ahdistavaksi, mutta koska myös hahmo koki tilanteen samalla tavalla, siitä ei ollut haittaa. Ennen seuraavaa osaa videot on tarkoitus editoida karkeasti ja litteroida, jotta sekä videoita että tekstiä voidaan käyttää tarvittaessa jatko-osissa.

## 4 CLUB BEAT UP: CLUB ASYLUM

### 4.1 Tuotannon suunnittelu

Osana opinnäytetyötäni halusin kokeilla käytännössä, miten larpissa kuvaaminen onnistuisi ja miten kuvattua videomateriaalia voisi käyttää pelin jälkeen. Koska pelinjohdolla on peleissä aina kädet täynnä töitä ilman videotuotantoakin, päätin, etten lähtisi yhdistämään kyseistä projektia omiin peleihini. Ajankohdallisesti ja teemallisesti Shadowrun 4.0 -live-roolipeli sopi konseptiin täydellisesti, joten tuotanto päätettiin toteuttaa kyseisessä pelissä.

Maaliskuussa 2016 pelattu Shadowrun 4.0 oli, nimestään huolimatta, Shadowrun-kampanjan seitsemäs osa. Tuotantona Shadowrun on kasvanut huomattavasti ensimmäisistä päivistään. Ensimmäinen Shadowrun vuonna 2011 järjestettiin vanhassa, kunnostetussa navetassa, ja pelaajia oli muutamia kymmeniä. Vuonna 2016 voitiin jo puhua tuotannosta, joka järjestettiin vuokratiloissa ja johon osallistui yli 100 pelaajaa. Äänentoisto- ja valotekniikasta huolehtivat alan ammattilaiset.

Ensisijaista oli istuttaa kuvausryhmä pelimaailmaan niin, että siitä olisi mahdollisimman vähän häiriötä pelaajille. Halusin, että tuotanto on osa pelimaailmaa eikä irrallinen osa, joka pelaajien pitäisi sivuuttaa. Koska kyseessä oli genreltään tulevaisuuden (vuoteen 2240) dystopiaan sijoittuva peli (Husu 2009), pystyttiin kuvausryhmä integroimaan pelimaailmaan vaivatta. Samoihin aikoihin kun ensimmäisiä suunnitelmia tehtiin, pelinjohdosta ja kuvausryhmästä riippumatta myös pelaajat ehdottivat, että peliin kirjoitettaisiin in-game -kuvausryhmä, joka tekisi pelin aikana dokumenttia paikasta ja tapahtumista.

Fiktiiviseen maailmaan oli tietenkin luotava fiktiivinen tv-formaatti, ja lähes heti päädyin reality-ohjelmaan. Realityhan on tuotantona edullista ja nopeaa, ja asiantuntijat uskovat sen suosion vain kasvavan (Hietala 2007, 77). Oli siis perusteltua suunnitella vuoteen 2240 sijoittuva tositelevisio-ohjelma. Koska pelin tapahtumapaikkana toimi yöklubi, Club Asylum, loin tv-sarjan, jossa esiteltäisiin ja vertailtaisiin metropolin suosituimpia klubeja. Näin syntyi Club Beat Up eli vapaasti suomennettuna *Klubiturpaanveto*.



Club Beat Up -tuotantoa suunnitellessa pyrin ottamaan kaiken tutkimuksesta opitun huomioon. Pelaajia informoitiin kuvauksesta ennakkoon ja ennen peliä heiltä pyydettiin kuvauslupa. Pelaajille myös sanottiin, että mikäli pelissä tapahtuisi jotain sellaista, jota he eivät halunneet kuvattavan tai julkaistavan pelin jälkeen, he voisivat sanoa kuvausryhmälle tilanteessa tai pelin jälkeen. Esituotantovaiheessa kaikki suunniteltiin niin, että kuvausryhmä saataisiin osaksi peliä, ja ryhmän läsnäolo haittaisi muutenkin mahdollisimman vähän pelaajia.

## 4.2 Esituotanto

Pelinjohdon kanssa yhteistyössä luotiin fiktiivinen tuotantoyhtiö ja sen peliin osallistuvat henkilöt, joille pelinjohto kirjoitti lyhytkuvaukset (Liite 2) samalla tavalla kuin kaikille muillekin pelin hahmoille. Tuotantoryhmään kuului yhteensä kuusi henkilöä: in-game tuottaja, ohjelman juontaja, off-game tuottaja ja kolme kuvaajaa. In-game tuottaja oli puhtaasti pelaaja, jolla ei ollut sen parempaa käsitystä siitä, mitä kuvausryhmä oli oikeasti tekemässä. Hahmolla oli omat juonikuvionsa, jotka eivät juurikaan liittyneet kuvausryhmään: se oli ennemminkin kulissi ”tuottajan” oikeille puuhille. Tuottajan lisäksi peliin oli kirjoitettu hahmo juontajalle, mutta muut kuvausryhmän jäsenet olivat ”nimettömiä” statistoja, joille ei luotu taustatarinoita tai luonteita pelinjohdon toimesta.

Tärkeää oli myös selvittää pelinjohdon kanssa, minkälainen suhde kuvausryhmällä oli klubiin. Oliko tekeillä klubin itsensä maksama mainos, jonka tarkoitus oli saada klubi näyttämään mahdollisimman hyvältä vai oliko joku toinen klubi maksanut ryhmälle siitä, että klubista annettaisiin huono kuva. Lopulta päädyimme siihen, ettei kuvausryhmällä olisi mitään piiloagenda, vaan tavoitteena olisi mahdollisimman neutraali ja autenttinen kuva Club Asylumista. Realitylle tyypillisesti pelistä oli kuitenkin tarkoitus hakea mahdollisimman paljon draamaa, ilman että tapahtumia lähdettäisiin ohjailemaan tai rekonstruoimaan off-game.

Vaikka esimerkiksi Aaltonen (2002, 150) sanoo, että käsikirjoitus pitää aina tehdä, Club Beat Upia ei käsikirjoitettu ollenkaan. Koska larpejakaan ei ole millään tavalla käsikirjoitettu, eikä meillä ollut sen syvempää tietoa hahmoihin kirjoitetuista juonikuvioista tai pelin sisällöstä, oli todella vaikea kuvitella mitä pelissä tulisi

tapahtumaan ja mitä voitaisiin kuvata. Oli kuitenkin tiettyjä tapahtumia, jotka voitiin ennustaa tapahtuvan pelissä, kun otettiin huomioon edelliset osat, pelin premissi ja hahmoluetelo. Kun tiedettiin minkälaista tv-formaattia tehtiin, oli helppo antaa kuvaajille yleisiä ohjeita siitä mitä kuvata: tappeluita, tanssimista, valoja, ihmisiä (ja muita olentoja) henkilökuntaa jne. Koska pelimaailma oli kuvaajille vieras, annoin heille pelin internetsivut luettavaksi ja varauduin ohjeistamaan paikan päällä muuttuvien tilanteiden mukaan.

### **4.3 Kuvaukset**

Kuvauksiin lähdimme viiden hengen tuotantoryhmällä. Toimin itse tuottajana, ohjaajana ja runnerina. In-game -juontajan pelaajan tehtäviin kuului haastattelujen tekeminen ja tuotantoryhmän kasvoina toimiminen videolla. Työryhmään kuului kolme kuvaajaa, jotka vuorottelivat kahden kameran ja valojen kanssa.

Kalusto valittiin sen mukaan, mikä toimisi parhaiten hämärissä kuvausolosuhteissa. Kahden kameran ja niissä olevien mikrofoniin lisäksi pelin ääni tallennettiin yhtenä pitkänä ottona erillisellä äänityslaitteella. Tämän avulla saimme taltioitua ääntä myös silloin kun kamerat eivät olleet paikalla tai päällä. Haastatteluja varten pyysimme pelinjohtoa määräämään meille nurkan, johon pystytimme valot ja jalustan, ja jossa ne saivat olla rauhassa koko pelin ajan.

Päätimme, että kuvausryhmä saapui paikalle vasta pelin alettua, koska yleensä pelaajilta menee hetki rentoutua ja päästä sisään hahmoihin. Odotimme sen aikaa, että muut pelaajat saivat pelin käyntiin. Tämä oli siinä mielessä virhe, että juonen kannalta tärkeitä asioita alkoi tapahtua melkein heti pelin alettua, emmekä olleet paikalla niitä taltioimassa. Näistä kahdesta suuremmasta välikohtauksesta meille jäi ainoastaan ääniraita.

Omat tehtäväni pelin alettua oli muistikorttien tyhjäminen ja uusien korttien ja akkujen vieminen kuvaajille. Pyrin olemaan aina saatavilla siltä varalta, että kuvaajat tarvitsivat apua tai ohjeita, mutta samalla luotin täysin kuvaajien kykyihin. Välillä kyselin mitä oli kuvattu ja neuvottelimme yhdessä siitä, mitä voitaisiin kuvata seuraavaksi, mitkä hahmot olivat kiinnostavimpia ja keitä kannattaisi

haastatella. Toimin myös eräänlaisena tulkkina pelimaailman ja työryhmän välillä, sillä larppaaminen ja Shadowrunin maailma olivat heille vielä vieraita. Sen lisäksi, että kuvaajat onnistuivat mielestäni taltioimaan yli 7 tuntia kestäneen pelin keskeisimmät tapahtumat hyvin, he myös integroivat itsensä pelimaailmaan ilman mitään ongelmia. Vaikka minkäänlaisia hahmoja heille ei alunperin suunniteltu, muodostui kaikille oma tyyliensä taltioida peliä ja ottaa osaa sen tapahtumiin. Saattaa olla, että yksi kuvaajista varasti pelin aikana joukkotuhooseen, mutta siitä ei puhuta.

Hietala ryhmittelee tosi-tv:n alalajit karkeasti neljään: piilokameraohjelmiin, paikan päällä -taltiointeihin, rekonstruktioihin ja lavastettuun todellisuuteen (2001, 69-70). Koska larppi jo sinänsä on improvisoitua fiktiota, en halunnut lähteä lavastamaan tai rekonstruoimaan mitään. Club Beat Upin alalajiksi valittiin paikan päällä -taltiointi tästä syystä. Kamerat seuraisivat pelin tapahtumia sivusta. Pelimaailman osana kuvaajille annettiin kuitenkin mahdollisuus ohjata pelaajia. Kuvaajat saattoivat pyytää hahmoilta kommentteja tapahtumista tai toistamaan jotain kameraa varten. Kuvaajilla oli in-game -hahmoina mahdollisuus rakentaa tilanteita ja ohjata hahmoja, mutta tätä ei lähdetty liian tarkoituksenomaisesti tekemään.

Fiktiivisestä ympäristöstä huolimatta reality-ohjelman kuvaaminen oli varmasti hyvin autenttista verrattuna oikean paikan päällä -taltiointiin tekemiseen. Kuvaajat pyrkivät adaptoitumaan muuttuviin tilanteisiin mahdollisimman nopeasti, varoen kuitenkin vahingoittamasta itseään, kalustoa tai pelaajia. Larpin videotaltiointi on intensiivistä puuhaa, koska peli on käynnissä koko ajan eivätkä tapahtumat odota kuvaajaa, eivätkä toistu kuvaajien pyynnöstä. Kuvaajien oli oltava koko ajan valppaana ja valmiina kuvaamaan. Shadowrun 4.0 kesti yli 7 tuntia ja se tarkoitti teoriassa 7 tuntia jaloilla, kamera koko ajan valmiina, muita ihmisiä tarkkaillen ja etsien kuvattavan arvoista materiaalia. Käytännössä taukoja oli kuitenkin pakko pitää, koska jo pelkkä larpin intensiivisyys ja pelaajien luomat jännitteet olivat siihen tottumattomille kuvaajille kuluttavia ja rankkoja. Etenkin kun hahmot ottivat ahkerasti kontaktia kuvaajiin niin huomiota hakemalla kuin uhkailemalla.

Haastavinta kuvauksissa oli juurikin pelin arvaamattomuus. Kuvaajille annettiin suhteellisen vapaat kädet, mutta heidän tuli varautua kaikkeen mahdolliseen. Luotin siihen, että he osaavat illan aikana poimia sadan hengen pelistä ne

kiinnostavimmat hahmot ja tapahtumat, tunkea nenänsä (ja kameransa) kaikkialle ja luoda peliä jo pelkällä läsnäolollaan. Tässä kuvaajat onnistuivat, ja loppujen lopuksi kokemus oli positiivinen niin kuvausryhmälle, pelaajille kuin pelinjohdollekin.

#### **4.4 Jälkituotanto**

Työn varsinainen käsikirjoittaminen pystyttiin aloittamaan vasta kuvausten jälkeen. Ensimmäiseksi materiaali oli katsottava läpi, jotta saatiin kuva siitä, mitä oli kuvattu ja minkälaisia kuvia oli käytettävissä. Videomateriaalia oli yhteensä yli 5 tuntia, ja sen läpikälymiseen meni väistämättäkin aikaa.

Materiaalia katsoessa sieltä nousi esiin teemoja ja aiheita, joiden pohjalta käsikirjoitusta voitiin alkaa luomaan. Myös tietyt hahmot korostuivat raakamateriaalista, ja tarinaa rakennettiin heidän ympärilleen. Näitä hahmoja olivat mm. pornotähti Wurst Baumhauer, mystinen Solace, kanta-asiakas Adelaide ja dekkerilegenda Spike. Oli myös mietittävä mihin asioihin Club Beat Up –sarja tavallisesti keskittyisi klubivierailuillaan: paikan esittely, henkilökunta, tunnelma ja mahdolliset epäkohdat, kuten Club Asylumin tapauksessa puutteelliset turvatoimet. Koska tuotantotiimin in-game suhtautuminen Club Asylumiin oli sovitusti neutraali, ei klubin julkisuuskuvasta pyritty muodostamaan tietoisesti positiivista tai negatiivista.

Valittujen hahmojen ja aiheiden ympärille kirjoitettiin selostustekstit eli speakit, joiden tärkein tehtävä oli selventää kuvia ja sitoa ne yhteen. Käsikirjoitus (Liite 3) jaettiin osiin, joista jokainen käsitteli yhtä aihetta, teemaa tai henkilöä. Speakit rakensivat näistä osista yhtenäisen kokonaisuuden, ja niiden avulla siirryttiin sujuvasti aiheesta toiseen.

Klubilla lähes tauotta soinnut musiikki esti videomateriaalin manipuloimisen: kuvista ei voinut rakentaa montaaseja mielivaltaisesti, koska taustalla soiva musiikki paljasti heti epäjatkuvuuden ja hyppäykset. Näin ollen kohtaukset piti esittää sellaisina kuin ne tapahtuivat ja mahdollisimman kokonaisina, jottei taustamusiikki muuttunut käsittämättömäksi kakofoniaksi.

Äänen kanssa sai tehdä suhteellisen paljon töitä, jotta tasapaino löytyi. Klubin musiikki hukutti helposti alleen pelaajien puheen, kun taas puheliaan kameramiehen kommentit olivat liiankin voimakkaita. Pelissä pelaajat antoivat suullisia peliohjeita toisilleen, ja näiden kuuluminen valmiissa videossa pyrittiin estämään. Videoon piti esimerkiksi lisätä ääniefektejä, joilla korvattiin pelaajan toiselle antama ”laukaus”-peliohje oikealla laukauksella. Selostustekstien taustalle haettiin sopivaa vapaata musiikkia, ja suurin osa kuvituskuvien äänistä poistettiin kokonaan edellämämainituista syistä.

Ennen kuvausten aloittamista säädimme molempien kameroiden asetukset niin, että niiden kuvat olivat mahdollisimman lähellä toisiaan väreiltään ja valon määrältään. Tämän ansiosta kuvamateriaalille ei jälkeinpäin tarvinnut tehdä sen suurempia värikorjauksia. Valon määrä aiheutti hieman ongelmia, etenkin kun se auringon laskiessa muuttui. Jotkut kuvat olivat liian pimeitä, joten niiden valoisuutta piti nostaa. Suurin osa kuvamateriaalista oli kuitenkin käypää ihan sellaisenaan. Klubin sisätilojen siniset sävyt toistuivat kuvasta toiseen ja tanssilattian värivalojen ansiosta pienet vaihtelut eivät haitanneet yhtään. Joihinkin kuviin sinisyyttä piti lisätä, koska ne kuvattiin eri tilassa. Hienon lisän loivat myös UV-tykit, jotka saivat pelaajien UV-reaktiiviset propit loistamaan kuvissa.

Yksi leikkauksen haasteista oli saada pelaaminen näyttämään realistiselta piilottamalla metatekniikat ja simulaatiot, jotka eivät videolla näyttäneet siltä miltä niiden in-game olisi pitänyt näyttää. Esimerkiksi tappelut, jotka sääntöjen mukaan käytiin hidastetusti ja ilman voimaa, eivät välttämättä näyttäneet videolla kummoiselta. Kuvakulmilla oli onnistuttu pelastamaan jotain, mutta suurin osa tappeluista näytti juuri siltä miltä ne pelissäkin näyttivät: hidastetulta ilmaan huitomiselta. Oli mielestäni kuitenkin turhaa yrittää kokonaan piilottaa sitä faktaa, että kyseessä oli larppi eikä todellinen ilta klubilla.

Jotta tiettyjen hahmojen identifioiminen videolta onnistuisi myös sellaisilta, jotka eivät pelissä olleet tai eivät pelimaailmaa tunteneet, lisäsin videoon tekstigrafiikoita, ja epäselvien puheosuuksien kohdalle myös tekstityksen. Yksinäinen ääniraita, jossa dekkeri Spike kertoo hakkeroineensa kaikkien tilit, kuvitettiin ääneen reagoivalla aaltomuodolla, koska kuvamateriaalia tästä ”kohtauksesta” ei ollut.

Jo ennen peliä oli tehty in-game mainos Club Beat Up –ohjelmalle. Hyvin pian pelin jälkeen julkaistiin lyhyt teaser Club Asylum –jaksosta, jonka tarkoitus oli mainostaa jaksoa in-game ja kasvattaa hypeä off-game. Sekä ensimmäisessä mainoksessa, teaserissa että valmiissa jaksossa käytettiin samoja introja ja grafiikoita, ja näin saatiin yhtenäinen ulkoasu.

#### **4.5 Videon käyttö ja julkaisu**

Valmiin Club Beat Up: Club Asylum -lyhytelokuvan tärkein yleisö on nimenomaan peliin osallistuneet pelaajat ja pelinjohto. Sitä voidaan myös käyttää taustamateriaalina seuraavia pelejä varten, jotta mahdollisten jatko-osien hahmot voivat viitata siihen ja keskustella siitä osana pelimaailmaa. Club Beat Up: Club Asylum antaa yhdenlaisen kuvan larppaamisesta, joten sitä voidaan käyttää myös kertomaan harrastuksesta sellaisille ihmisille, joille aihe on täysin tuntematon. Kuitenkin pelimaailman raakojen teemojen ja lyhytelokuvan sisältämän väkivallan, kiroilun ja muiden mahdollisesti ahdistavien aiheiden takia video ei välttämättä sovi kaikille, eikä sitä kannata käyttää harrastuksen markkinoimiseen, ainakaan nuoremmille harrastajille.

Video julkaistaan Shadowrun-kampanjan pelaajille, jonka jälkeen videolla esiintyvät henkilöt saavat itse päättää sen mahdollisesta laajemmasta julkaisusta. Näin pelaajilla on edelleen mahdollisuus sensuroida esiintymistään videolla. On tiedostettava, että jos tiettyjä videon pätkiä erottaa asiansyhteydestä ja esittää sellaisenaan, ne saattavat olla haitallisia pelaajille.

## 5 YHTEENVETO

Tärkein motivaattorini opinnäytetyön aiheen takana oli halu hankkia uutta tietoa ja perehtyä sellaiseen aiheeseen, jota ei ole vielä tutkittu puhki. En halunnut tehdä opinnäytetyötäni aiheesta, joka olisi jo loppuun pureksittu. Pitkäaikaisen ja rakkaan harrastuksen yhdistäminen opintoihin oli lopulta helppo päätös, koska mikäs sen parempi, kuin tarjota jotain hyötyä myös muille harrastajille.

Opinnäytetyöni tarjoaa uutta tietoa ja tutkimusmateriaalia, avaa larppaamista ihmisille, jotka eivät sitä entuudestaan tunne ja antaa ideoita pelaajille ja pelinjärjestäjille. Pelejä ennen videot rakentavat maailmaa ja välittävät vision pelinjohtajalta pelaajalle. Larpin aikana ne luovat tunnelmaa ja antavat informaatiota. Pelien jälkeen pelaajat voivat vielä kerran palata larppiin videon kautta ja muistella onnistunutta pelikokemusta.

Kun ottaa huomioon kaikki larppien toteuttamiseen vaaditut työtunnit ja resurssit, on sinänsä harmi, ettei niistä jää koskaan mitään konkreettista pelin jälkeen valokuvia lukuunottamatta. Se ei silti tarkoita sitä, että kaikki larppeja pitäisi taltioida videolle alusta loppuun. Pelit kun eivät tapahdu pelkästään fyysisessä maailmassa, vaan osa niistä on aina pelaajien välistä kemiaa ja mielikuvitusta.

Harrastajälhtöisille videoille on tilausta LARP-skenessä, sillä videot auttavat antamaan realistisen ja autenttisen kuvan larppaamisesta. Jo vuosia larppaajat ovat saaneet kärsiä saatananpalvoja- ja nörttileimoista, mutta harrastus on niin paljon muutakin, ja nimenomaan sen kaiken muun välittyminen maallikoille on haastavaa.

Opinnäytetyöni kautta havaitsin, että larpeilla ja elokuva- ja tv-tuotannoilla on paljon yhtäläisyyksiä, minkä takia larppien tekijät voivat hyötyä elokuva- ja tv-alan tietotaidosta niin sisällöllisessä kuin tuotannollisessakin mielessä. Mielestäni larpeissa voi ja kannattaa käyttää hyväkseen videoita, mutta sitä ei kannata tehdä sokeasti ja ilman motiiveja. Parhaimmillaan videot, joita voi käyttää ennen peliä, sen aikana ja myös jälkeen, voivat palvella niin pelaajia kuin pelinjohtoa, mutta niillä voi myös informoida harrastuksesta tietämättömiä.

Opinnäytetyötä kirjoittaessani tajusin, että tarkastelin aluksi mediaa ja tuottamista larppaajan silmin sen sijaan, että olisin tutkinut live-roolipelaamista mediatuottajan silmin. Löysin kuitenkin uuden fokuksen ja sen johdosta muutin opinnäytetyöni nimen vielä loppusuoralla. Lukiessani mediatuottamisesta löysin niin paljon yhtäläisyyksiä sen ja larppaamisen välillä, että niistä voisi kirjoittaa kokonaisen kirjan. Uskon, että jatkossa osaan hyödyntää entistä paremmin esimerkiksi käsikirjoittamisen oppeja larppien kirjoittamisessa ja suunnittelussa. Tarinankerronta on kiehtovaa, tapahtui se sitten paperilla, valkokankaalla tai larpissa.

Tutkimukseni olisin jälkeenpäin ajatellen voinut toteuttaa myös haastattelututkimuksena, sillä kyselyn avoimet vastaukset olivat hyvin ympäripyöreitä ja jättivät avoimia kysymyksiä vastaajien kokemuksiin liittyen. Haastattelemisen olisi kuitenkin vienyt liikaa aikaa ja resursseja, eikä vastauksia olisi saatu niin laajalti kuin nyt. Tärkein havainto tutkimuksessa olikin se, että videoita käytetään larppien yhteydessä ja pääasiassa ne toimivat ja tuovat peliin lisäsisältöä. Se on kuitenkin yksi liikkuva osa lisää tuotantoon, joka toteutetaan pahimmillaan yhden hengen voimin ilman palkkaa, ja siksi siitä ei saisi tulla rasietta pelinjohdolle. Hyvää peliä ei määritellä videoiden perusteella.

Tämä opinnäytetyö oli selvää pioneerityötä alallaan, ja näin ollen sen ei ole tarkoituskaan olla kaiken kattava opas aiheesta. Vaikka yhä useampi opiskelija ja ammattilainen yhdistää larppaamisen työhönsä, varsinaista tutkimusaineistoa ja kirjallisuutta aiheesta on vähän. Toivon, että tämä työ toimii inspiraationa larppaajille, ja sen herättämiä ajatuksia ja kysymyksiä kehitetään ja viedään eteenpäin, tätä työtä pidemmälle. LARP-kulttuurimme kehittyy koko ajan, ja sen potentiaalia rajoittaa ainoastaan sen oma vahvuus – mielikuvitus.



## LÄHTEET

- Aaltonen, J. 2002. Kirjoittajan työkalut: audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Axner, J. 12.2.2017. Nordiclarp.org Introduction. [Video]. [Viitattu 15.5.2017]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=UdXI9xnOV9k>
- Bowman, S. L. 18.4.2013. Bleed: How Emotions Affect Role-Playing Experiences. [Video]. [Viitattu 14.5.2017]. Saatavana <https://www.youtube.com/watch?v=AtjeFU4mxw4>
- Coveney, M. 1996. The World According to Mike Leigh. Lontoo: HarperCollins Publishers.
- Hamilton, D. R. 30.10.2014. Does your brain distinguish real from imaginary? [Blogikirjoitus]. [Viitattu 5.5.2017]. Saatavana: <http://drdavidhamilton.com/does-your-brain-distinguish-real-from-imaginary/>
- Hietala, V. 1996. Ruudun hurma: johdatus tv-kulttuuriin. Helsinki: YLE-opetuspalvelut.
- Hietala, V. 2007. Media ja suuret tunteet: Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Hietala, V. 2014. Mediatutkimuksen lehtori. Turun yliopisto. Tosi-tv jyrää: halpamaista tirkistelyä vai 2000-luvun laatutelevisiota – luento 10.10.2014. Seinäjoki.
- Husu, N. 2009. Shadowrun. [Verkkosivusto]. [Viitattu 11.5.2017]. Saatavana: <http://shadowrunlarp.webs.com/>
- Johnston, S. 4.4.2008. The Mike Leigh method. [Verkkolehti]. [Viitattu 14.5.2017]. Saatavana: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/starsandstories/3672279/The-Mike-Leigh-method.html>
- Karjalainen, P. 1.8.2016. ”Larpatessa olet kuin videopelin sisällä” – Claus Raasted larppaa työkseen. [Verkkolehtiartikkeli]. Helsinki: Yleisradio Oy. [Viitattu 10.5.2017]. Saatavana: <http://yle.fi/uutiset/3-9059732>
- Koljonen, J., Kuustie, T. & Multamäki, T. 2008. Dragonbane: The legacy. Sodankylä: Dragon Dawn.

- Koljonen, J. 5.11.2011. [Video]. Introduction to Nordic Larp [Viitattu 16.5.2017]. Saatavana: [https://www.youtube.com/watch?v=fH\\_RLgR4DI4](https://www.youtube.com/watch?v=fH_RLgR4DI4)
- Kummeli: Roolipeli. 18.12.1999. [Video]. Yle Elävä Arkisto. [Viitattu 10.5.2017]. Saatavana: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2012/08/06/kummeli-roolipeli>
- Käll, H. 1999. Matka keskiaikaan: Opas live-roolipelaajalle. Suomentaja Sonja Dahlgren. Helsinki: Otava.
- Larp-sanasto. Ei päiväystä. [Verkkosivusto.] [Viitattu 26.5.2017.] Saatavana: <http://larp.fi/index.php/Main/Larp-sanasto>
- Lehmus, E. 1999. Larppaamisen yhteisöllinen estetiikka. Larppaaja 2/1999, 7
- Mahar, L. 13.4.2016. To Believe, or not to Believe? [Verkoartikkeli]. [Viitattu 15.5.2017]. Saatavana: <http://www.larping.org/larp-articles/to-believe-or-not-to-believe/>
- Mion Films. 23.2.2017. Roleplayers: Larp documentary. [Verkkosivu]. [Viitattu 13.5.2017]. Saatavana: <https://www.indiegogo.com/projects/roleplayers-larp-documentary-game-film#/>
- Murray, J. H. 1997. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press.
- Oesch, K. 2017. Pelinjohtaja. Arki-ilta Gothamissa –live-roolipeli. Pikaviestikeskustelu 5.5.2017.
- Pasila: Larppaajan kuolema. 31.3.2007. [Video]. Yle Elävä arkisto. [Viitattu 10.5.2017]. Saatavana: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2009/02/25/pasila-larppaajan-kuolema>
- Pesonen, P. 2002. [Verkoartikkeli]. Elokuvantaju. [Viitattu 26.5.2017]. Saatavana: [http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen\\_toisen\\_housuissa.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_housuissa.jsp)
- Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like.
- Pollari, M. 2017. Pelinjohtaja. Reunalla –live-roolipeli. Hahmoprofiili 10.3.2017.
- Raasted, C. 6.5.2015. College of Wizardry Intro Video.[Video]. [Viitattu 15.5.2017]. Saatavana <https://www.cowlarp.com/>
- Ropecon ry. 4.4. 2015. Ropecon 2014: Vili Nissinen: Vili Nissinen Talk Show [Video]. [Viitattu 20.5.2017]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=aWWsw7mrNj4&t=4218s>

Ropecon. 25.1.2016. Larppiguru Claus Raasted kunniavieraaksi Ropeconiin. [Blogikirjoitus]. [Viitattu 14.5.2016]. Saatavana: <https://2016.ropecon.fi/fi/ajankohtaista/larppiguru-claus-raasted-kunniavieraaksi-ropeconiin/>

Saatananhomovideo. 2014 [Video]. [Viitattu 16.5.2017]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=IGxTsw3KgH8&feature=youtu.be>

Vainio, N. (toim.) 1997. Larppaajan käsikirja. 4. painos. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry.

Väänänen, E. 2007. Draamakasvatus ja live-roolipelaaminen. Keski-pohjanmaan ammattikorkeakoulu. Taiteen yksikkö, esittävän taiteen koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Julkaisematon.

Wróblewski, K. 12.7.2016. Witcher School larp in Grodziec Castle. [Video]. [Viitattu 15.5.2017]. Saatavana <http://witcherschool.com/en/home/>

## LIITTEET

Liite 1. Tutkimuskysymykset

Liite 2. Hahmokuvaukset Shadowrun 4.0 –live-roolipelistä

Liite 3. Speakit ja käsikirjoitus

## LIITE 1 Tutkimuskysymykset

”Tämän kyselyn tarkoitus on kerätä aineistoa opinnäytetyötäni varten. Opiskelen Seinäjoen Ammattikorkeakoulussa mediatuotantoa (Kulttuurituottaja AMK). Opinnäytetyöni käsittelee audiovisuaalisen materiaalin (videoiden) käyttämistä live-roolipeleissä eli larpeissa, ja kyselyllä kartoitetaan eri tapoja käyttää videoita ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen.

Kysely on suunnattu pääasiassa Suomessa ja Pohjoismaissa larppaaville henkilöille.”

AV-materiaalin käyttäminen live-roolipeleissä

1. Ikä:

2. Asuinpaikka:

3. Kuinka kauan olen harrastanut larppaamista?

Vuosissa:

Peleissä:

4. Kuinka usein osallistut larpeihin keskimäärin?

5. Missä pääasiallisesti larppaat? (Voit valita useita.)

- Pääkaupunkiseutu
- Muu Etelä-Suomi
- Lounais-Suomi
- Länsi- ja Sisä-Suomi
- Itä-Suomi
- Pohjois-Suomi
- Lappi
- Ulkomailla

6. Minkälaisissa peleissä pääasiallisesti larppaat? (Voit valita useita.)

- Fantasia
- Scifi/Cyberpunk/Post-apo
- Historiallinen
- Nykyaika/Realistinen
- Muu:

7. Olen: (Voit valita molemmat.)

- Pelaaja
- Pelinjohtaja

8. Vaikuttiko larpeista näkemäsi videomateriaali harrastuksen aloittamiseen? (esim. peleistä julkaistut tunnelmapätkät tai mainokset, tai televisiosarjat kuten Siamin tytöt.)

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

9. Oletko törmännyt peleihin, joissa videomateriaalia on käytetty ennen peliä? (esim. mainos/traileri, in-game –materiaali...)

- Kyllä
- En
- En osaa sanoa

10. Kerro halutessasi lisää (esim. mitä materiaali oli, mikä peli oli kyseessä ja milloin, miten videomateriaalia käytettiin, ja miten (jos ollenkaan) se vaikutti peliin/pelikokemukseen...)

11. Onko pelistä julkaistu videomainos/-traileri vaikuttanut ilmoittautumiseesi?

- Kyllä, miten?
- Ei
- En osaa sanoa

12. Oletko ollut pelissä, jossa videomateriaalia on käytetty pelin aikana?

- Kyllä
- En
- En osaa sanoa

13. Kerro halutessasi lisää (esim. mitä materiaali oli, mikä peli oli kyseessä ja milloin, miten videomateriaalia käytettiin, ja miten (jos ollenkaan) se vaikutti peliin/pelikokemukseen...)

14. Oletko ollut pelissä, jossa pelin tapahtumia on kuvattu pelin aikana? (off- tai in-game syystä, videokameralla, kännykkäkameralla tms.)

- Kyllä
- En
- En osaa sanoa

15. Kerro halutessasi lisää (esim. miten av-kalustoa käytettiin, mihin tarkoitukseen materiaali tuli, mikä peli oli kyseessä ja milloin, ja miten (jos ollenkaan) se vaikutti peliin/pelikokemukseen...)

16. Oletko ollut pelissä, josta on julkaistu videomateriaalia pelin jälkeen?

- Kyllä
- En
- En osaa sanoa

17. Kerro halutessasi lisää (esim. mitä materiaali oli, mikä peli oli kyseessä ja milloin, miten videomateriaalia käytettiin, ja miten (jos ollenkaan) se vaikutti peliin/pelikokemukseen...)

18. Oletko itse käyttänyt pelin aikana kameraa, kännykkäkameraa tai action-kameraa pelin tapahtumien tallentamiseen omaa/pelinjohdon/muuta käyttöä varten?

- Kyllä
- En
- En osaa sanoa

19. Kerro halutessasi lisää (esim. mikä peli oli kyseessä ja milloin, miten AV-kalustoa/videomateriaalia käytettiin ja miten (jos ollenkaan) se vaikutti peliin/pelikokemukseen...)

Kysymyksiä pelinjohtajille (ei-pelinjohtajat voivat hypätä suoraan seuraavalle sivulle)

20. Onko videomainoksen/-trailerin käyttäminen vaikuttanut ilmoittautumiskäyttäytymiseen?

- Kyllä, ilmoittautumisia on tullut enemmän ja/tai nopeammin
- Kyllä, ilmoittautumisia on tullut vähemmän ja/tai hitaammin
- Ei ole vaikuttanut
- En osaa sanoa

21. Oletko käyttänyt omissa peleissäsi videomateriaalia? (Voit valita useita.)

- Kyllä, ennen peliä
- Kyllä, pelin aikana
- Kyllä, pelin jälkeen
- En
- En osaa sanoa

22. Jos vastasit edelliseen kysymykseen kyllä, oliko käyttämäne videomateriaali... (Voit valita useita.)

- Pelinjohdon tuottamaa
- Pelaajalähtöistä
- Valmiina muualta hankittua
- Muuta, mitä: (avoin vastaus)

23. Kerro halutessasi lisää (esim. mikä peli oli kyseessä ja milloin, miten avustusta/videomateriaalia käytettiin, ja miten (jos ollenkaan) se vaikutti peliin/pelikokemukseen...)

24. Vapaa sana (Kerro omin sanoin vapaasti kokemuksistasi larpeihin, videoihin ja larppivideoihin liittyen. Tuovatko videot lisäarvoa larpeille? Häiritseekö videokuvaaminen peleissä? Nautitko nostalgisista tunnelmavideoista pelin jälkeen? Onko video täysin turha elementti larpeissa?)

25. Linkkejä larp-aiheisiin videoihin: (Voit jättää alle linkkejä larp-aiheisiin videoihin tai muihin aiheeseen liittyviin sivustoihin. Videon alkuperämaalla ei ole väliä.)



**LIITE 2. Hahmokuvaukset Shadowrun 4.0 –live-roolipelistä**

**CBN:** Crispy Bodies Network eli CBN oli vielä jonkin aikaa sitten pienehkö indie-viihdekanava, jonka konstailematon suhtautuminen väkivaltaan, seksiin ja muihin modernin elämän paheisiin nautti lähinnä kulttisuosiota. Joitakin viikkoja takaperin kanava sai kuitenkin uutta puhtia, kun PP eli Predatory Productions -tuotantoyhtiö löi sen kanssa hynttyyt yhteen. Ohjelmien tuotantoarvot parantuivat yhtäkkiä huomattavasti ja uudet omat tuotannot kuten Club Beat Up, jossa peloton kuvaustiimi käy läpi kaupungin kuumimpia klubeja, ovat nostaneet kanavan kaikkien huulille. Kuinkas ollakaan, tänään Club Beat Upissa on Asylumin vuoro!

**Adrian Smith** [Jesse P.] Adrian Smith on CBN:n vakioankkuri, jonka fabulööri olemus ja naseva kommentaari tuo maustetta kaikkeen, mihin mies ryhtyy. Katsotaan, millaista materiaalia Club Beat Up tuo katsojien silmille tänään!

**Mr. Prometheus** [Raido R.] Predatory Productionsin omistaja ja CBN:n uusi tuottaja on osaltaan vastuussa kanavan nousseesta suosiosta. Tämä mies tietää, mitä kansa haluaa eikä epäröi näyttää sitä. Henkilökohtaisella tasolla kyseessä on seurallinen ja itsevarma mies, jolta ei pääse yksikään tilaisuus sivu suun.

## LIITE 2 Speakit ja käsikirjoitus

### ESITTELY

”Club Asylum, yksi metropolin suosituimmista ja puhutuimmista yöklubeista. Paikka, jossa enkelit ja demonit tanssivat yhdessä korporaatiojohtajien kanssa. Tai niin ainakin puhutaan.”

”Club Beat Up lähti selvittämään pitävätkö huhut paikkaansa, ja voiko Club Asylumista selvitä hengissä, ruumis ja sielu koskemattomana.”

”Joidenkin kanta-asiakkaiden mielestä on suorastaan ihme, että paikka on edelleen pystyssä, etenkin kun ottaa huomioon kaiken mitä tavalliseen Asylum-iltaan kuuluu: Viinaa, huumeita, Boosterijengien riehumista, nälkäisiä lohikäärmeitä, kranaatteja, sinkoja ja joukkotuhuoseita.”

[Adelaide haluaa haastateltavaksi]

--- --- ---

### JULKKIKSET

”Club Asylum on aina ollut myös julkkisten suosiossa, ja niin myös tänä iltana. Klubin statusta olivat läsnäolollaan nostamassa mm. Matriisista tuttu BaroNess, entinen speedball-mestari Casimir Andromeda sekä pornoalan suurimpiin tähtiin kuuluva Horst ”Wurst” Baumhauer.”

”Tiettävästi ensimmäistä kertaa Asylumissa vierailut herra Baumhauer nähtiin illan aikana viihdyttämässä useita naisasiakkaita, mukaan lukien Red Lotuksen seuralaisia.”

[Wurst bustaa Adrianin]

”Asylumin asiakkaiden joukosta löysimme myös TV:n lastenohjelmissa ja sitä kautta monien painajaisissa esiintyneen klovnin Chucklesin.”

[Chuckles yrittää kertoa vitsiä]

”Antamassaan haastattelussa Chuckles kertoi tarkemmin miksi hän viihtyy juuri Asylumissa.”

[Chucklesin haastattelu, kaaos ja anarkia]

--- --- ---

## **SPIKEN MANIFESTI**

”Chuckles ei ollut ainoa, joka olisi mieluummin juhlinut ilman korporaatioiden läsnäoloa. Myös legendaarinen Shadowrunner Nihilus kertoi meille, miten Asylumista saataisiin vielä parempi bilepaikka.”

[Nihiluksen kommentti]

”Chucklesin lupaaman anarkian lisäksi megakorporaatioille oli luvassa lisää ikäviä yllätyksiä. Matriisin dekkerilegendana pidetystä Spikesta ja hänen oletetusta kuolemastaan on jo kuukausia kiertänyt villejä huhuja, mutta tänä iltana Spike itse ilmestyi Asylumiin manifesteineen.”

[Spiken manifesti]

[Ayona ja Keara tarkastaa tiliä]

[Ms. Helixin kommentti]

[Adelaiden haastattelu]

”Kukaan ryöstön kohteeksi joutuneista miljonääreistä ei kuitenkaan päässyt kostamaan Spikelle. Dekkeri oli fiksusti paikalla vain hologrammina. Sen sijaan Spiken seurassa useasti nähty Adelaide joutui mahdollisesti koston välikappaleeksi. Asylumissa ei kukaan näyttänyt olevan turvassa.”

[Adelaide maassa]

--- --- ---

## **BOOSTERIJENGIT**

”Club Asylumin lähialueet ovat jo pitkään kuuluneet Chromeblood-nimiselle boosterijengille, eivätkä jengiläiset ole vieras näky klubilla. Väkivaltaisesta elämästä nauttivat yhteiskunnan hylkiöt saapuivat tälläkin kertaa Asylumiin vetämään viinaa, huumeita, tappelemaan ja tappamaan. Jengin pomo Vivisect näytti nauttivan olostaan, kun taas muut jengin jäsenet keskittyivät tappelemaan asiakkaiden ja toistensa kanssa.”

[Vivisectin haastattelupätkät]

[Tappelua]

”Kaikkein pahinta tuhoa aikaan sai Schneiderina tunnettu jengiläinen, jonka väkivaltainen käytös oli lopulta liikaa myös muille Chromebloodeille.”

[Ravage ja Schneider tappelee]

[Ravage-Eidolon ja Solace]

--- --- ---

## **SECURITY**

”Klubin järjestyksenvalvojen toiminta sai kyseenalaistamaan paikan turvatoimet. Henkilökunta ei yleensä puuttunut väkivaltaan, tappeluihin, ampumisiin tai edes raiskauksiin - päinvastoin, se jopa kannusti siihen.”

[Cataphract seuraa Schneideria]

”Näin ollen moni klubin vieraista sai henkilökohtaisesti kokea etenkin boosterijengien tuhovoiman, ja lääkintäyksikkö TraumaTeamin työntekijöillä oli jatkuvasti kädet täynnä töitä.”

[TraumaTeam working, se on täällä ihan normaalia]

”Kun ottaa huomioon kaikki 271 laukausta, lukemattomat tappelut ja kuvausryhmään kohdistuneet 16 tappouhkausta, Club Asylumia ei voi kutsua kovin turvalliseksi paikaksi, mutta sitäkin viihdyttävämmäksi!”

[Cata uskottelee, että tappelut ovat performansseja]

[Christen kommentoi performansseja]

--- --- ---

## **STAFF**

”Turvamiehiä lukuunottamatta klubin henkilökunta vaikutti pysyvän tilanteen tasalla ja selviävän illasta kunnialla. Oli päivänseivää, että työntekijät viihtyivät ja nauttivat työskentelystä Asylumissa.”

[Työntekijähaastattelu]

”Klubissa työskentely ei ole kuitenkaan pelkkää ahertamista, vaan siihen näytti kuuluvan myös paljon bilettämistä ja muita hieman kyseenalaisempia luontaisetuja, kuten kameramiehemme pääsivät todistamaan myöhemmin takahuoneessa...”

[Tanssiva Staff, huumeitavetävä Staff...]

[Kuva takahuoneesta, Lilo ja Tsukiko Richterin kimpussa]

--- --- ---

## **TOO MUCH IS TOO MUCH**

”Puolivälissä iltaa kuvausryhmämme oli todistanut jo useita vakavia loukkaantumisia, ampumavälikohtauksia ja väkivaltaisia kuolemia, joiden uhrin eivät kuitenkaan pysyneet kuolleina pitkään. Sielumme oli yritetty ostaa ainakin kolmesti, eikä edes CBN:n oma Adrian Smith välttynyt boosterijengiläisten raivolta.”

[Adrian ottaa hymyillen pataan Vivisectiltä]

[Chuckles kommentoi rähinää.]

”Myös Chuckles löysi klubilta ystävien lisäksi vihamiehiä, mutta otti tilanteen tapansa mukaan viihteen kannalta.”

[Chuckles suolistetaan, kommentit suolistuksen jälkeen]

”Suurin osa Asylumin asiakkaista suhtautui teurastukseen rauhallisesti, mihin syy löytyi joko maailmassamme vellovasta apatiasta tai klubilla myydyistä huumeista, ehkä molemmista.”

[Huumekauppaa ja ilokaasua]

”Joillekin illan tapahtumat olivat kuitenkin ehkä hieman liikaa, ja ennen pitkään heikoimpien psyykeet murenivat, ja jäljelle jääneet ihmisyyden rippeet kaupattiin eniten tarjoavalle.”

[Enkelidraama]

--- --- ---

## **MUSIIKKI**

”Ei ole kysymystäkään siitä, mihin Club Asylumin viehätysvoima oikeasti perustuu, ja se on musiikki. DJ Cubus ja hänen soittamansa musiikki ovat houkutteleet ihmisiä ja muita olentoja kaduilta klubiin aina siitä lähtien, kun Asylum perustettiin. Sokaisevien valojen vilkkuessa ja musiikin sykkiessä kaikki on mahdollista. Kun DJ Cubus laittaa musiikin soimaan, ei jäykinkään pukemies voi olla tanssimatta.”

## **LOPPUARVIO**

”Club Asylumin lattialla tanssivat kadotettujen sielujen ja väkivallannälkäisten jengiläisten lisäksi ahneus, viha ja himo. Joskus siellä voi kuitenkin nähdä vilauksen puhdasta iloa, viattomuutta, hyvyttä ja aitoa rakkautta, mutta ne poljetaan välittömästi viinan, veren ja saastan tahrimaan lattiaan. ”

”Asylum on paikka, joka saa viattomankin lankeamaan.”

[Solace kertoo lankeamisestaan]

”Jo yhden illan aikana on mahdollista turtua kaikesta kokemastaan väkivallasta ja tappamisesta, ja vajota apatiaan, josta ei ole muuta ulospääsyä kuin viina, huumeet, seksi ja väkivalta - mutta juuri näitä Asylum tarjoaa.”

”Club Asylum on pakopaikka ankeanharmaasta todellisuudesta. Se joko vie sinulta kaiken sielua myöten tai antaa enemmän kuin koskaan uneksit. Olit sitten miljonääri, yhteiskunnan hylkiö, tai jotain tämän maailman ja todellisuuden ulkopuolelta, sinulle on aina paikka Club Asylumissa.”

[Lopputekstit]