



Omannäköinen ja -tuntuinen hahmo

Käsikirjoitustyökalut osana liveroolipelin hahmonluontia

Ilo Ruotsalainen

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2022

Media-alan tutkinto-ohjelma
Tuotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Tuotanto

Ruotsalainen Ilo
Omannäköinen ja -tuntuinen hahmo
Käsikirjoitustyökalut osana liveroolipelin hahmonluontia

Opinnäytetyö 57 sivua, joista liitteitä 4 sivua
Toukokuu 2022

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia liveroolipelien hahmon kirjoittamista ja luomisprosessia klassisia käsikirjoitustyökaluja apuna hyödyntäen. Aihe jaettiin kolmeen osioon, joista ensimmäisessä perehdyttiin liveroolipelaamiseen (larp) harrastuksena Suomessa. Tavoitteena oli avata opinnäytetyön kannalta keskeiset liveroolipelin käsitteet tutuksi lukijalle ja tarkastella Nordic larpin vaikutuksia Suomessa harjoitettuun pelikulttuuriin. Toisessa osiossa perehdyttiin käsittelemään liveroolipelien hahmonluontiprosessia klassisia käsikirjoitusoppeja hyödyntäen. Larp-hahmon luomisprosessin tutkimista tuettiin käsikirjoitusoppaiden avulla.

Opinnäytetyön kolmas osio koostui liveroolipelaajien henkilökohtaisten kokemusten tarkastelusta, jota varten työn aiheen tueksi laadittiin laadullinen kyselytutkimus. Kyselytutkimus kohdennettiin liveroolipelaajille, ja sen tavoitteena oli selvittää, minkälainen hahmoprofiili tukee sisällöltään parhaiten hahmonluontia. Tutkimuksessa havaittiin, että hyvin strukturoidulla larp-hahmoprofiililla ja hahmon tarinallisuudella on iso merkitys pelaajalle hahmonluonnissa.

Opinnäytetyön johtopäätöksenä todetaan, että käsikirjoitusoppien ja elokuvateorian hallitsemisesta on hyötyä liveroolipelin hahmonluonnissa. Liveroolipelin hahmon luominen pitää sisällään paljon samoja elementtejä kuin klassinen hahmon käsikirjoitusprosessi. Kyselytutkimuksessa esille nousivat preferenssit tukevat ajatusta siitä, että tietotaito käsikirjoittamisesta ja elokuvateoriasta voi auttaa larpin kirjoittajaa luomaan tarinallisesti toimivia ja sisällöltään tasapainoisia ja informatiivisia larp-hahmoja.

Asiasanat: larp, liveroolipeli, nordic larp, käsikirjoittaminen, hahmonluonti

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Culture and Arts, Film and Television
Production

RUOTSALAINEN ILO
Creating Immersive Character Experiences
Scriptwriting Tools and Live Action Role-Play Character Design

Bachelor's thesis 57 pages, appendices 4 pages
May 2022

The objective of this thesis was to examine the different ways of utilizing classic scriptwriting techniques in the writing process of live action role-play (LARP) characters. The thesis comprises three main topics, starting from the introduction of LARP and the main concepts of it in regards of the LARP culture in Finland, including the Nordic larp tradition and the meaning of play in a LARP context. The second topic examines character design in LARP via the utilization of classic scriptwriting tools and film theory. The final topic addresses the question of what makes a good LARP character. A survey was used as a method of collecting data from LARP hobbyists about their individual outlooks on the most functional way of constructing a LARP character.

The conclusion of the study shows that the utilization of classic scriptwriting methods and the knowledge in film theory can support the building process of a LARP character. The favouring of well-structured and immersive character narratives coming up in the survey data supports this idea by implying that knowledge in scriptwriting and film theory could help a LARP designer to create cohesive and well-rounded LARP characters.

Key words: larp, live action role-play, nordic larp, scriptwriting, character design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	LIVEROOLIPELI ELI LARP	8
	2.1 Pelaamisen käsite	9
	2.1.1 Mitä larppaaminen on?	10
	2.1.2 Nordic larp.....	12
	2.1.3 Larp paikallisesti	14
3	HAHMONLUONTI	16
	3.1 Lähteistä	17
	3.2 Hahmon käsikirjoitus	17
	3.2.1 Tavoitteet	18
	3.2.2 Tarinallisuus ja draama	20
	3.2.3 Henkilöhahmon sisällä.....	21
	3.2.4 Hahmonluonnin avuksi	23
	3.3 Kontaktit	24
	3.3.1 Sivuhahmon arkkityypit	25
	3.3.2 NPC-hahmo	26
	3.4 Profiilien tyylit.....	27
	3.4.1 Genre	28
	3.4.2 Kertojaäänet.....	28
	3.4.3 Dialogi	31
	3.4.4 Dramaturgia	32
4	KYSELYTUTKIMUS	34
	4.1 Kyselytutkimuksen lähtökohdat.....	34
	4.1.1 Perustiedot.....	34
	4.2 Tulokset	35
	4.2.1 Hahmoprofiilin ihanteellinen laajuus	35
	4.2.2 Hahmoprofiilin luomisprosessi	37
	4.2.3 Kirjoittajan näkökulma	39
	4.2.4 Hahmonluonnin tukeminen.....	41
	4.2.5 Metatieto	43
	4.3 Hyvä hahmoprofiili	43
	4.3.1 Kertojaäänet.....	45
	4.3.2 Omannäköinen ja -tuntuinen hahmo.....	47
5	POHDINTA	49
	LÄHTEET	51
	LIITTEET	53

Liite 1. Kyselytutkimuksen kysymykset.....	53
Liite 1 Kyselytutkimuksen kysymykset.....	54

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö tutkii hahmonluontia liveroolipelien hahmokäsikirjoittamisen kautta. Työ käsittelee tarinallisuutta ja draaman tehokeinojen käyttöä liveroolipelien hahmojen kontekstin lisäksi myös klassisesta elokuvadramaturgisesta näkökulmasta. Työn tarkoituksena on peilata näitä kahta maailmaa keskenään, ja selvittää miten traditionaalisia käsikirjoittajan oppeja voi hyödyntää liveroolipelien hahmoja käsikirjoitettaessa. Jotta opinnäytetyössä päästään käsittelemään myös liveroolipeleistä kerättyjä autenttisia kokemuksia, tullaan työhön keräämään kokemuksia pelaajilta ja pelien kirjoittajilta kyselyn muodossa. Tämän kerätyn kyselymateriaalin on tarkoitus tuoda konkreettisia näkökulmia erilaisten kirjoitustyilien toimivuudesta liveroolipelaajien silmin.

Jotta liveroolipelien tarinallisuuteen päästään kunnolla kiinni, on aloitettava liveroolipelien peruskäsitysten avaamisesta lukijalle. Työn on tarkoitus toimia helposti ymmärrettävänä kokonaisuutena myös sellaiselle lukijalle, jolla ei lähtökohtaisesti ole tietoa liveroolipelaamisesta entuudestaan. Opinnäytetyö käsittelee liveroolipelaamista vahvasti Pohjoismaisesta Nordic-larp näkökulmasta.

Opinnäytetyön tarkoitus ei ole toimia suoranaisesti hahmokirjoitusoppaana, vaan tutkia liveroolipelien hahmonluontia media-alan opiskelijan silmin. Työstä voivat hyötyä monen tulokulman kautta esim. käsikirjoitusopiskelijat, jotka haluavat laajentaa käsitystään hahmonluontiprosessien monimuotoisuudesta, hahmonluontiprosessia läpikäyvät näyttelijät, sekä liveroolipelaajien yhteisö.

Liveroolipelien hahmokäsikirjoittamisesta ja luomisprosessista ei löydy Suomeksi vielä kovin laajasti julkaistua materiaalia, ja siksi monissa lähteissä nouseekin paljon samoja tekijöitä esille. Larppien tutkiminen on siis vielä varsin pienessä mittakaavassa Suomessa, eikä Pohjoismaiden ulkopuolelta löytyviä lähteitä pysty hyödyntämään yhtä tehokkaasti aineistona, sillä eri maiden pelikulttuurit ja pelin luomistyyli eroavat toisistaan paljon. Tämän takia opinnäytetyöhön kootut tiedot pohjautuvat vahvasti myös kirjoittajan omakohtaiseen kokemukseen larp-harrastuksen parista, sekä larp-yhteisöltä kerättyyn tietoon kyselytutkimuksen muodossa.

Kyselytutkimuksen tavoitteena on kartoittaa liveroolipelaajien omakohtaisia kokemuksia hahmonluontia parhaiten tukevasta hahmoprofiilin muodosta ja sisällöstä. Päädyin lähestymään datan keruuta teemahaastattelun sijaan nimenomaan kyselytutkimuksen muodossa, sillä koen kyselytutkimuksen tarjoavan määrällisesti mahdollisuuden useampien näkökulmien tarkasteluun aineistossa. Koen myös larp-yhteisön kannalta tärkeäksi, että tällaista hahmonluontia tutkivaa dataa kerätään, sillä siitä voi olla jatkossa hyötyä pelintekijöille. Tämän lisäksi opinnäytetyö voi toimia aineistona tuleville hahmonluontia ja liveroolipelejä tutkiville opinnäytetöille, kandeille ja prograduilla. Kyselyssä hahmonluontia lähestytään pääasiassa pelaajan näkökulmasta, joka on tärkeä pelintekijän näkökulmaan keskittyvien akateemisten julkaisujen ja pelintekoa käsittelevien tekstien tueksi.

2 LIVEROOLIPELI ELI LARP

Live action role-play, liveroolipeli, eli suomeksikin hyvin vakiintuneesti lyhennettynä larp, käsittää alleen laajan kirjon erilaisia kokemuksia tarinallisuudesta, interaktiivisesta eläytymisestä ja pelisuunnittelusta. Kaikessa yksinkertaisuudessaan liveroolipelaamista voisi kuvata siten että se on sovituissa raameissa (aikaraja, paikka, pelin genre jne.) tapahtuvaa interaktiivista ja näyttelemisen kaltaista fyysistä eläytymistä erilaisten fiktiivisten hahmojen ja maailmojen sisältöihin. Näyttelemisen ja Larppaamisen yhteneväisyydet kiteytyvät fyysisen roolin esittämiseen. Niiden tärkeimmät erot näkyvät larp-roolien sisältämän kokemuksen syvyydessä, sekä näytelmien perinteisessä passiivisessa yleisössä ja tarkoissa käsikirjoituksissa, jotka puuttuvat larpeista kokonaan (Harviainen 2014, 131.)

Tärkeä osa liveroolipelaamista on olla vuorovaikutuksessa muiden pelihahmojen ja itse pelimaailman kanssa. Yksittäisten liveroolipelien sisällä koettujen tunnekirjojen dokumentointi selkeäksi yhtenäiseksi kokonaisuudeksi on koettu usein hankalaksi, ja kirjo erilaisista kokemuksista on varsin laajaa. Tämä johtuu siitä, että pelit muodostuvat isoksi kokonaisuudeksi jokaisen yksittäisen pelaajan henkilökohtaisesta kokemuksesta ja käsityksestä pelaamansa hahmon kautta. (Stenros & Montola, 2010, 10.) Esittävään taiteeseen verrattaessa liveroolipelaaminen on henkilökohtainen kokemus, eikä larppaamista voi ymmärtää täysin seuraamalla peliä vain etäältä katsojana. Larpit vaativat osallistumista, jotta niitä voi ymmärtää ja pitää kunnolla arvossaan. (Stenros & Montola, 2011, 4.)

On siis lähes mahdotonta pukea sanoiksi yhtä universaalia kokemusta siitä, mitä larppaaminen on, miltä se tuntuu ja mitä se pitää sisällään. Yksilöllisten tunnekokemusten ohella liveroolipelien ytimenä voidaan kuitenkin pitää tarinallisuutta, joka ottaa peleissä muotonsa erilaisten juonikaarien ja hahmo- ja maailmarakenteiden ympäriltä. Voi siis sanoa, että pelien yleinen tarkoitus on luoda pelaajille raamit missä kokea näitä henkilökohtaisia ja jaettuja tunnekokemuksia erilaisia draaman välineitä apuna käyttäen. Tässä opinnäytetyössä tullaan käsittelemään erilaisia käsikirjoitustyökaluja ja niiden

hyödyntämistä hahmonluonnin ja draaman välineenä liveroolipeleissä. Tähän perehdytään tarkemmin kohdassa 4.

2.1 Pelaamisen käsite

Suomen kielessä liveroolipelien ympärillä laajasti käytetty peli-sana on muussa kontekstissa useimmiten video ja -lautapelien, sekä joukkueurheilun yhteydessä käytetty termi. Olemme tottuneet katsomaan futispeliä, jossa joukkueista paremmin pelannut voittaa. Pelaamme uutta videopeliä, joka etenee ratkomalla pulmia ja päihittämällä vastuksia. Koulun liikuntatunnilla pelaamme ulkopelejä, joissa on säännöt ja voittajat. Pelaamisen käsitteeseen liitetään vahvasti käsitys yhteisistä säännöistä ja rakenteesta, jossa korostuu voittaminen ja häviäminen. Kun liveroolipelaamisen yhteydessä puhutaan ”hahmon pelaamisesta”, voi kuulijalle tulla jo lähtökohtaisesti kapeampi mielikuva liveroolipelin sisällöstä, ja ajatukset pelin sisällöstä kallistuvat traditionaalisten pelien pisteisiin, voittajiin ja ajatukseen siitä, että tässäkin pelissä voi varmasti hävitä.

Englanniksi sana play, käsittää alleen hieman laajemmin erilaista toimintaa, ja sitä käytetäänkin kuvaamaan esim. videopelien ja muiden säännöistä riippuvaisten pelien pelaamisen lisäksi myös leikkiä, ilmaisutaitoa, teatteria ja soittamista. J. Huizingan kirjassa *Homo Ludens, A study of the Play-element in culture* (1949) pelikäsitettä pohditaan juuri tämän kielellisen ongelman kautta, kuinka kielen kehitys vaikuttaa siihen mitä sana play-leikki tarkoittaa, ja mitä toimintaa tämän ilmaisun alle asetetaan. Pelkästään suomeksi play-käsitteen sanallinen jakautuminen erikseen soittamiseen, leikkimiseen ja erilaiseen pelaamiseen, kertoo nyansseista, joita tämä käsite tuo mukanaan kielestä ja kulttuurista riippuen. Tällaisten kielellisten eroavaisuuksien takia emme voi olettaa, että käytössämme olisi vain yksi yhtenäinen käsitys siitä mitä tämä laaja käsite pitää sisällään. (Huizinga, 1949, 83.)

Liveroolipelissä pelaamisen käsite on lähempänä juuri tätä englannin kielen play-sanaa, joka voidaan kontekstista riippuen tulkita tarkoittavan niin leikkiä, soittamista, draamallista ilmaisua, kuin sääntöjä sisältävän pelin suorittamista. Lasten roolileikkejä voidaan käyttää myös vertailukohteena liveroolipelaamiselle,

sillä pohjimmiltaan kumpaakin yhdistää vahva rooliin uppoutuminen ja mielikuvituksen käyttö. Larppaamisen merkitys ja potentiaali uutena alati kehittyvänä taiteen muotona onkin helppo sivuuttaa juuri sen lapsellisena koettujen leikillisten elementtien vuoksi sekä itse larppaajien, että harrastuksen ulkopuolisten kesken (Harviainen, 2010, 131). Liveroolipelaaminen on kuitenkin luonteeltaan järjestelmällisempää ”leikkimistä”, ja pohjimmiltaan larppaamisen sisältämä leikki ja larppaajien kyky heittäytyä leikillisyyden ja luovan itseilmaisun vietäväksi on puoli, jota ei tulisi vähätellä.

Tässä opinnäytetyössä liveroolipelaamisen, sekä puhekielisen lyhenteen larppaamisen lisäksi tullaan ilmaisuina käyttämään myös pelaamista, jolloin sillä viitataan englanninkielisen play-sanan tyyppiseen käsitteeseen. Tämä tulee käsittää laajana yhdistelmänä erilaisia kokemuksia tarinallisuudesta, leikistä ja eläytymisestä. Peli-sanalla voidaan viitata myös yksittäiseen liveroolipeliin.

”Such a concept, we felt, seemed to be tolerably well defined in the following terms: play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is “different” from “ordinary life”.”

(J.Huizinga, Homo Ludens, A study of the Play-element in culture, 1949, 85).

2.1.1 Mitä larppaaminen on?

Liveroolipelaamista on monenlaista, ja sitä harrastetaan pelin teemoista ja asetelmista riippuen hyvin erilaisissa mittakaavoissa. Larppaamista voi olla vaikkapa omassa kodissa tapahtuva kaverin kanssa sovittu muutaman tunnin lyhyt matalan kynnyksen pelaaminen, jossa kokeillaan eläytyä itse keksittyihin hahmoihin yhteisten raamien sisällä. Larppaaminen ei vaadi aina taakseen isoa määrää suunnittelutyötä ja järjestelyjä, vaikka ison tuotannon larpit, kuten parhaimmillaan sadan ihmisen työpanoksen tuloksena toteutettu Torpparinmäen peruskouluun rakennettuun avaruusalukseseen sijoittuva Odysseys- larp onkin

ainutlaatuinen taidon- ja omistautumisen näyte suomalaisesta larp- tuotannosta (Mankkinen, yleutiset, 12.7.2019).

Yksinkertaistettuna ajatellen voidaan larpit jakaa niiden keston mukaan kahteen lajiin: one-shot pelit, eli yhden pelin mittaisiin larppeihin, tai monesta larpista koostuviin pelikokonaisuuksiin, eli pelikampanjoihin. Joskus pelikampanjaa kutsutaan myös pelisarjaksi. Larppeja on toki monenlaisia, ja tällaiset kahtiajaot kattavat alleen paremmin juuri harrastetoimintana toteutetut larpit. Erilaiset esittävää taidetta ja larppia yhdistävät taideprojektit ja interaktiiviset teatterikokemukset voidaan kategorisoida toisella tapaa osaksi laajempaa käsitystä siitä mitä larp voi olla. Selkeä ero larpin ja esittävän taiteen estetiikan välillä on kuitenkin ajatus siitä, että esittävä taide on kaunista katsottavaa, siinä missä larp on kaunista koettavaa (McDonald, 2012, From performing arts to larp).

Larppi voi siis kestää vain muutamista tunneista aina monen päivän pituisiin kokonaisuuksiin. Joskus yön yli kestävässä larpeissa on niin sanotut in-game yöt, joka tarkoittaa, että peli on käynnissä myös yön aikana. In-game käsitteellä tarkoitetaan larpeissa kaikkia niitä tapahtumia, jotka tapahtuvat pelin sisällä pelimaailmassa, ja vastaavasti käsite off-game kattaa alleen kaiken pelimaailman ulkopuolella tapahtuvan toiminnan, jota pelaaja tekee omana itsenään (Epellarp.net, Sanastoa, n.d).

Pelin tekeminen itsessään pitää sisällään samanlaisia elementtejä, kuin mikä tahansa muu tarinankerronnan muoto, kuten kaunokirjallisuus, tai vaikka elokuvakäsikirjoittaminen. Larpin tekijää, tai tekijöiden tiimiä kutsutaan larppien pelinjohtajiksi, pelin kirjoittajiksi, tai pelintekijöiksi. Englanniksi nämä larp designer tai larpwright sanalla kulkevat tittelit pitävät sisällään erilaista suunnittelutyötä, kuten taustamateriaalien keruuta, hahmonluontia, pelin tarinallisuuden kehittämistä ja pelin juonien kirjoittamista. Tämän lisäksi pelin tekemiseen liittyy myös iso määrä pelien konkreettista fasilitointia, kuten pelipaikkojen varaamista, pelaajien roolittamista pelihahmoille, ja erilaisten workshoppien suunnittelu- ja toteutustyötä. (Stenros & Montola 2019, 16.) Pelien tuotantoa voi käytännössä olla esim. pelin teemaan sopivan leirikeskusten vuokraaminen pelipaikaksi, tai pelin hahmojen casting, eli hahmon roolittaminen sopivalle pelaajalle. Pelintekijät mahdollistavat larppien synnyn tarjoamalla

raamit pelaajille niin tarinoiden, hahmojen ja maailman muodossa, kuin käytännön asioiden, kuten ruokahuollon ja aikataulutuksen merkeissä.

Pelin tuottaminen mukailee hyvin pitkälti samanlaista kaavaa, kuin elokuvan tai tv-sarjan tuottaminen. Elokuvatuotannoissa kaikki alkaa myös tarinasta, josta luodaan käsikirjoitus. Käsikirjoitusta varten etsitään juuri sopivat näyttelijät castingin avulla. Tarinalle etsitään oikeat kuvauslokaatiot eli kuvauspaikat, ja elokuvan maailman visuaalista ilmettä vahvistetaan kokonaisuuteen sopivalla puvustuksella, maskeerauksella, lavastuksella ja valolla. Selkein ero lopullisessa tuotoksessa on näkökulma, jolla valmista tuotosta lähestytään. Elokuva on tuotettu katsojan näkökulmaa ajatellen, ja sen pääasiallinen tarkoitus mahdollisen kaupallisen menestyksen ohella on luoda valkokankaalle tarinankerrontaa, joka herättää katsojassa tunnekokemuksia, ja manipuloi katsojan analyttistä mieltä rakentaen samalla emotionaalisia hetkiä, jotka saavat katsojan tempautumaan tarinaan mukaan (Vacklin, 2007, 221).

Elokuva on auki kirjoitettua ja mahdollisimman loppuun ajateltua tarinankerrontaa, jossa katsojan tulkinnalle jää vähemmän tilaa kuin larpeissa, joissa tarinallinen kokemus lähtee pelaajasta itsestään. Pelaajan henkilökohtainen mahdollisuus vaikuttaa oman hahmon narratiiviin, ja sitä kautta muidenkin pelikokemukseen jättää vähemmän tilaa elokuvalliselle käsikirjoittamiselle, joka keskittyy tarkkaan harkittuun dramaturgiseen tarinankuljetukseen.

2.1.2 Nordic larp

Nordic larp on käsitteenä moniulotteinen ja viitteellinen. Yksinkertaisesti Nordic larp tarkoittaa Pohjoismaissa harjoitettua liveroolipelaamisen traditiota (Nordiclarp wiki, edited 9.1.2019). Nordic larpin juuria voidaan pitää 1980-luvulla, jolloin kuusi vuotta aiemmin julkaistu pöytäroolipeli Dungeos and Dragons, muut pöytäroolipelit ja puheet erilaisesta roolipelaamisesta olivat ehtineet luoda vaikutustaan saman henkisiin harrastajiin ympäri maailmaa ja Pohjoismaita. Tärkeäksi kohtaamispaikaksi ja yhteisen Nordic larp tradition syntypaikaksi syntyi vuotuinen roolipelaus- konferenssi Knutepunkt, joka on mahdollistanut ajatusten

ja ideoiden jakamisen ja yhteiseksi tunnistetun pelitradition syntymisen ja kehittymisen vuodesta 1997. (Stenros & Montola, 2010, 15.)

Suomeksi Knutepunkt kulkee nimellä Solmukohta, ja sen järjestäjämaana toimii vuosittain vaihtuen joko Norja, Ruotsi, Tanska tai Suomi (Nordiclarp wiki, edited 8.5.2020). Laajemmin tarkasteltuna Nordic larpin yleisiä piirteitä on esim. co-creation, yhteistyössä tehty peli, missä pelaajat pyrkivät aktiivisesti valinnoillaan luomaan toisilleen peliä ja kokemuksia. Co-creationin ytimessä on ajatus siitä, että pelaajat pääsevät seuraamaan ympärillään tapahtuvaa muiden luomaa peliä, ja myös osallistumaan yhteisen pelin syntyyn itse omilla uniikeilla valinnoillaan. (Stenros & Montola, 2011, 4.)

Nordic larpeille tyypillisen co-creationin kanssa usein käsi kädessä kulkeva piirre on play to lose, tai play to lift pelityyli, jossa pelaajat pyrkivät valinnoillaan kuljettamaan pelin tapahtumia siten, että niistä saadaan isommassa mittakaavassa mahdollisimman kiinnostavaa pelattavaa, oman hahmon edun tavoittelun sijaan (Wilson, 2019, 248). Tällainen play to lose- tyylä noudattava pelitilanne voisi olla esimerkiksi sellainen, jossa pelaaja antaa oman hahmonsa epäonnistua, vaikka pystyisikin pelaamaan tilanteen myös hahmonsa etua ajatellen.

Nordic larp- traditiota on vuosien varrella yhdistänyt tietynlainen kokeellisuus, ja yhteisön halu pitää yllä keskustelua jaetun pelitradition ympärillä. Uusia näkökulmia pelaamisesta ja tietotaitoa erilaisista pelitekniikoista on pyritty jakamaan Pohjoismaiden välillä esimerkiksi blogitekstien, kirjallisten julkaisujen ja tapahtumissa järjestettävien luentojen ja paneelikeskustelujen välityksellä. Nämä materiaalit ovat myös tämän opinnäytetyön tärkeä innoittaja ja lähde.

Tärkeä käsite Nordic larpeista puhuttaessa on immersio, jolla on keskeinen merkitys Pohjoismaisessa pelikulttuurissa. Euroopan suurin roolipelitapahtuma Ropecon määrittää käsitteen nettisivuillaan näin: ”Se on ilmaisu johonkin toiseen todellisuuteen ”uppoamisesta” (engl. to immerse) ja viittaa pelaajan kokemukseen syventyä pelaamiseen niin, että hänen keskittymisensä on kokonaan pelissä eikä hän aktiivisesti ajattele enää pelin ulkopuolista maailmaa”

(Ropecon.fi, Pieni Ropecon-sanasto, n.d.) Nordic larpeille tyypillinen pelin piirre onkin tämän vahvan immersion tavoittelemisen.

Nordic larp- käsitettä käytetään myös muualla maailmassa kuvaamaan larpeja, jotka muistuttavat tyylillisesti Pohjoismaisia pelejä. Nordic-style larpeilla tarkoitetaan usein vahvaan immersioon pyrkiviä vaikeitakin aiheita käsitteleviä ja hyvin emotionaaliseen kokemukseen tähtääviä pelejä. Nordic larpille tyypillinen pelityyli ei kuitenkaan ole millään muotoa eksklusiivinen vain Pohjoismaisille peleille. Käytännössä Pohjoismaisesta pelikulttuurista yleisesti ottaen hyvin poikkeavana esimerkkinä voidaan kuitenkin pitää Pohjois-Amerikkalaista valtavirta- larppikulttuuria, joka keskittyy usein pelin yllätyksellisyyteen ja salaisuuksiin niistä etukäteen sopimisen sijaan, sekä pelaajien kilpailuhenkisyteen, joka heijastuu pelaajien toiminnan kautta myös hahmoihin, ja selkeästi pelin auktoriteeteiltä (pelinjohto) tuleviin juonikuvioihin, pelaajien co-creationin avulla luoman tarinallisuuden sijaan. (Kessock, 1.7. 2019.)

Kuten Willer Piironen ja Thurøe toteavat julkaisussaan *The Foundation Stone Of Nordic Larp* (2014, 33), kaikista tavallisista ja tehokkain tapa oppia Pohjoismaista pelikulttuuria, on pelata Pohjoismaisia pelejä. Pohjoismaiset pelit ovat rakentuneet yhteisen pelikulttuurin ympärille ja ne tukevat Pohjoismaista pelityyliä. Pohjoismaisissa peleissä kohtaa luonnollisesti paikallisia pelaajia, jotka pitävät yllä opittua larp- kulttuuria ja tapoja.

2.1.3 Larp paikallisesti

Larppaaminen on Suomessa pääasiallisesti ei-kaupallista harrastustoimintaa, ja pelejä järjestetään larp-yhteisön sisällä pelaajalta pelaajalle. Kuka tahansa voi ryhtyä kirjoittamaan peliä muille, eikä pelin tekeminen vaadi erityisiä meriittejä tai koulutusta. Larppaamista käytetään kuitenkin myös pedagogisena välineenä koulujen opetustyössä, jolloin pelin tekijöiden lähtökohdat ja tavoitteet ovat toisenlaiset. Pelejä tehdään myös selkeästi kohdennetuille yleisöille esim. kaupungin apurahoittamana nuorten harrastustoiminnaksi ja lapsille suunnattujen pelien muodossa.

Kaupungin tukemia larppeja ovat tarjonneet esim. Länsi-Suomessa Pirkanmaalla toimintaa harjoittava Epel larp ry, jotka saivat vuonna 2021 rahallista tukea Tampereen kaupungilta toimintaansa (Epellarp.net/yhdistys, 2022). Pääkaupunkiseudulla Velhokoulularppeja järjestävä roolipeliyhdistys Avatar ry on taas selkeästi lasten larp-toimintaan suuntautunut nuorisojärjestö, jonka tavoitteena on mahdollistaa larp-kokemukset mahdollisimman monille lapsille, ja saada uusia kasvoja harrastuksen pariin (Velhokoulu.weebly.com, Avatar ry, n.d.).

Informaatiota tulevista larpeista ja roolipeliaiheisista tapahtumista voi hakea esimerkiksi Facebookista Suomi Larp- nimisestä harrastajille suunnatusta suljetusta ryhmästä, jossa on tällä hetkellä 1966 jäsentä (Facebook.com, Suomi Larp, 19.5.2022). Tämän lisäksi sivustolta Larp.fi, löytää yleistä tietoa harrastuksesta, kuten Larp- tapahtumakalenterin, jonne tulevia pelejä merkataan vuosikalenteriin pienen esittelytekstin ja pelin nettisivujen, tai muiden yhteystietojen kanssa (larp.fi, larp-kalenteri, n.d.)

Kalenterin lisäksi sivuilta löytää listan paikallisista yhdistyksistä, jotka järjestävät kukin tahoillaan larppeja ja muuta yhteisöllistä toimintaa aiheen ympäriltä (Larp.fi, Yhdistyksiä. n.d.) Hämeessä toimiva nuorisoyhdistys Todellisuuspakolaiset ry edistää peli- ja roolipelitoimintaa etenkin nuorisotyön puolella, toimien valtakunnallisesti yhteistyössä muiden vastaavien yhdistysten kanssa (todellisuuspakolaiset.com, n.d.) Muita paikallisia larp-yhdistyksiä on esim. Pirkanmaalla toimintaa harjoittava Mielikuvitusystävät ry, Hämeen alueilla toimiva Rajakatse ry, Helsingin alueilla toimiva Harmaasudet ry, Joensuulainen Mannunvartijat ry ja pohjoisessa toimiva Rovaniemen liveroolipelaajat ry (Larp.fi, Yhdistyksiä. n.d.)

Larp on Suomessa harrastuksena elinvoimainen ja moninainen, josta kertoo monet paikallisyhdistykset ja kansainvälisiäkin pelautuksia järjestäneet pelitiimit.

3 HAHMONLUONTI

Liveroolipeliä ideoidessa erilaisten maailmojen tarinallisuutta päästään tutkimaan tavalla, joka muistuttaa paljon elokuvallisten maailmojen luomisprosessia ja teatteridraaman käsikirjoittamista. Larp- designin erottaa näistä pelien interaktiivisuuden luoma pelimaailman sisällä syntyvä vapaus tutkia ympäristöä ja juonikaaria omanlaisessaan ”hiekkalaatikossa”, eli sandboxissa. Tämä sandbox design-käsite tarkoittaa pelimaailmaa, joka vastaa pelaajan syöttämään informaatioon ja tekemiseen, tarjoten pelaajalle mahdollisuuden vapaaseen juonien rakenteluun ja asioihin tarttumiseen annetun maailman raameissa. (Nordiclarp.org, Larp Design Glossary, 9.3.2019.) Tämä henkilökohtainen kosketus ja mahdollisuus käsikirjoitetun maailman muokkaamiseen katsojan omien päätösten pohjalta puuttuu elokuvista niiden perinteisessä muodossa kokonaan.

Hyvin rakennettu pelimaailma on avainasemassa immerstiivisen pelikokemuksen tarjoamisessa pelaajalle. Pelimaailman immersivisyys ei kuitenkaan yksin riitä luomaan pelimaailmasta aukottoman tuntuista elävää ja hengittävää kokonaisuutta. Vaikka pelin kirjoittajat ovat vastuussa yleisen maailman luonnin, pelin teemojen, juonien ja aloitus premissien asettelusta, on valokeilassa näissä immersivisissä maailmoissa seikkailevat pelihahmot.

Siinä missä perinteisen käsikirjoituksen tulkinnasta vastaa casting- prosessin jälkeen valikoituneiden näyttelijöiden ja ohjaajan lisäksi myös laaja tiimi muita alan ammattilaisia, on valta kirjoitettujen tarinoiden eteenpäin viemisestä ja hahmojen eloon herättämisestä larpeissa loppukädessä aina pelaajalla. Pelaaja toimii hahmon ”näyttelijänä”, tulkiten pelimaailmaa hahmonsa kautta. Tämän takia sama hahmomateriaali kahden eri pelaajan tulkitsemana tulee aina toteutumaan pelissä toisistaan jollain tapaa erilaisena, sillä materiaali suodattuu pelaajan henkilökohtaisen näkökulman ja pelityylin kautta. Koska vuorosanoja ja kohtauksia ei käsikirjoiteta larpeissa ennalta puhtaaksi kuten valkokankaalla tai näyttämöllä, on larp- hahmoissa aina iso määrä arvaamattomuutta verrattuna perinteiseen ohjattuun näyttelijäntyöhön. Larp- hahmon kirjoittajan onkin pidettävä huoli, että hahmon käsikirjoitus tarjoaa tarpeeksi hyvät työkalut sen tulkitsemiseen, etenkin jos hahmon on tarkoitus saavuttaa jotain ennalta

suunniteltua, kuten viedä tiettyjä juonikaaria toiminnallaan eteenpäin pelin aikana.

3.1 Lähteistä

Jotta opinnäytetyön elokuvateoreettinen näkökulma saadaan mukaan liveroolipelien käsikirjoittamisen tarkasteluun, viitataan hahmonluonti osiossa pääasiallisesti neljään käsikirjoitusoppaaseen, ja käytetään niistä löytyvää teoriaa käsikirjoittamisen käsittelyyn. Pääasiallisena lähteenä on Anders Vacklinin ja Janne Rosenvallin Käsikirjoittamisen taito- opas vuodelta 2015. Tämän lisäksi materiaaleina ovat ruotsalaisen käsikirjoittajan ja elokuva-alan moniosaajan Kjell Sundstedtin käsikirjoitusopas Kirjoita elokuvaksi, jonka suomennettu versio on vuodelta 2009, Anders Vacklinin, Janne Rosenvallin ja Are Nikkisen opas Elokuvan runousoppia vuodelta 2007, sekä Jouko Aaltosen Käsikirjoittajan työkalut vuodelta 2017.

3.2 Hahmon käsikirjoitus

Yleisesti suomeksi hahmoprofiili-nimellä kulkeva materiaali, on ennen liveroolipeliä pelaajalle annettu tietopaketti, josta käy ilmi minkälaista pelihahmoa pelaaja pääsee pelaamaan, eli tulkitsemaan larpin aikana. Näitä materiaalitiedostoja eniten toisistaan erottava tekijä ovat kirjoittajan oma kirjoitustyyli. Profiilin kirjoittaminen voi olla täysin yhden ihmisen työn takana, tai sitä voi työstää useammasta henkilöstä koostuva pelinjohdon kirjoitustiimi. On myös pelejä, joihin pelaajat luovat itse omat hahmonsensa, tai joissa pelaajat pääsevät vaikuttamaan pelihahmonsensa sisältöön vaihtelevalla määrällä. Käsikirjoituksen tekotavasta riippumatta, on sen taustalla aina joku taho hoitamassa larpin koordinoitua (Stenros & Montola, 2019, 16).

Perinteisesti hahmoprofiilista käy ilmi hahmon perustietoja, kuten hahmon nimi, ikä, perhesuhteet ja lähipiiri, arvomaailma, sekä ennen peliä hahmolle tapahtuneita asioita ja kohtaamisia muiden hahmojen kanssa. Hahmoprofiiliin listataan myös hahmon tärkeät kontaktit, eli muita pelihahmoja, joita hahmo tuntee entuudestaan, tai joista hahmolla on etukäteen mielipiteitä ja ajatuksia. Kontakteissa voi myös olla esiteltynä henkilöitä pelin ulkopuolelta. Profiili luo

identiteetin pelaajan pelaamalle hahmolle, ja se toimiikin omanlaisena käsikirjoituksena peliä varten. Hahmoprofiili mahdollistaa pelin teemojen ja draaman kaarien toteutumisen ja eloon heräämisen, kun hahmoille kirjoittaa erilaisia motiiveja ja toisiinsa nivoutuvia juonikaaria. Hahmoprofiili asettaa pelaajalle peruskäsityksen pelissä tavoitellusta tunnelmasta ja pelin sisällöstä, sekä liittää hahmon osaksi ympärillä olevaa pelimaailmaa, jossa tapahtumia käydään läpi.

Kuten Vacklin ja Rosenvall kuvailevat kirjassaan *Käsikirjoittamisen taito* (2015, 49), syntyy elokuvan unohtumattomuus hyvän tarinan ja taitavan juonikuljetusten sijaan siitä, kuinka syvällisesti käsikirjoittaja tutkii henkilöhahmojaan. Henkilöhahmojen tärkeys korostuu etenkin larp- kontekstissa, sillä perinteisen katsojan puuttuessa kokonaan, ovat hahmon käsikirjoitukseen upotetut ajatukset ja idean siemenet avainasemassa immerstiivisen pelikokemuksen luomisessa larpissa seikkailevalle pelaajalle.

Katsoja voi tunnistaa itsensä elokuvan henkilöhahmoista ja oppia tätä kautta uusia puolia itsestään, ihmissuhteistaan ja elää elämäänsä rikkaammalla tavalla. (Vacklin & Rosenwall, 2015, 49). Tähän ajatukseen kiteytyy varmasti monelle myös liveroolipelaamisen viehättävyys. On totta, että elokuvaa tai tv-sarjaa katsoessa voi kokea hyvin vahvoja samaistumisen hetkiä niissä seikkailevien hahmojen kanssa, ja näytellessä tämä samaistuminen on vielä syvempää ja kehollisempaa, kun näyttelijän on eläydyttävä viestimään hahmonsa tunteita siten, että ne välittyvät uskottavasti yleisölle. Liveroolipelissä hahmoon eläytyminen on kuitenkin läsnä myös silloin, kun kukaan ei ole näkemässä, sillä tärkein ”yleisö” hahmolle on pelaaja itse. Jokainen pelaaja näkee pelin tarinan eri näkökulmasta, toimien siis sekä näyttelijän, että yleisön roolissa. (Stenros & Montola, 2019, 18.)

3.2.1 Tavoitteet

Liveroolipelien ytimessä on pelien tarkoitus herättää pelaajissa erilaisia tunnekokemuksia, joiden syntyä pyritään tavoitteellisesti tukemaan jo hahmomateriaalia suunnitellessa. Pelaajalle merkittävän ja emotionaalisen pelikokemuksen syntymistä voi lähestyä painottamalla hahmossa tiettyjä piirteitä;

korostamalla esimerkiksi hahmon ristiriitaisia mielipiteitä pelin maailmankuvallisista tapahtumista, tai luomalla aktiivisia juonia, jotka keskittyvät viemään hahmon henkilökohtaisen draaman kaaren kannalta merkittäviä agendoja eteenpäin.

Hahmolla tulee aina olla tarinan kaaren sisällä jokin päämäärä, jota hän tavoittelee tarinan aikana. Elokuvallisesti ajatellessa tällaisia hahmon toimintaa ohjaavia keskeisiä tahdonsuuntia on aina yksi, joka voi muuttua elokuvan lopussa uuden perspektiivin myötä. (Vacklin, 2007, 36, 37.) Larp hahmoa kirjoittaessa yhden selkeän päätavoitteen alleviivaaminen voi hyödyttää pelaajaa ymmärtämään hahmon agenda pelin kannalta paremmin. Mikä hahmon tavoitteista seisoo kaiken takana, ja hallitsee hahmon toimintaa ja ajatuksia eniten? Hahmoprofiilin lukemista voi myös helpottaa pilkkomalla tekstiä aihealueittain ja nostamalla hahmon tärkeimmät päämäärät profiilin perustietosioon.

Tunnekokemuksia on monenlaisia, ja usein pelaajilla on omat ajatuksensa siitä, minkä tyyppiset juonet saavat aikaan parhaalla tavalla liikuttavia pelikohtauksia. Tämän vuoksi onkin tärkeää kommunikoida pelaajan kanssa tämän henkilökohtaisista toiveista ja ajatuksista mahdollisten peliteemojen suhteen. Tätä varten larppiin ilmoittautuessa täytetään larp- hakemus eli ilmoittautumislomake, joka sisältää kysymyksiä hakijan toiveista hahmon ja pelin sisällön suhteen. Tyypillisesti ilmoittautumislomakkeessa tiedustellaan myös pelaajan mahdollisia triggereitä, eli aihepiirejä, joita hän ei tahdo kohdata hahmonsensa kohdalla. Larpin mahdollisten rankempien teemojen listaaminen etukäteen hakulomakkeeseen, tai pelin nettisivuille, sekä muut larpin sisältövaroitukset auttavat luomaan pelille turvallisemmat lähtökohdat. Kun pelissä mahdollisesti häiritsevien aihepiirien käsittelystä viestitään jo ennen peliä, on sekä pelaajalla, että kirjoittajalla paremmat lähtökohdat tällaisten teemojen käsittelyyn turvallisesti pelin aikana. (Bowman, 2.3.2017.)

Joskus pelikokemus voi jäädä pelaajalle syystä tai toisesta lattean oloiseksi. Liian yksipuoliselta tuntunut pelikokemus juontaa usein juurensa kirjoitusprosessissa tapahtuneisiin päätöksiin, jossa hahmoa luodessa vähemmälle huomiolle jäävät esim. hahmon ajatusmaailman ja arvojen esittely, tai hahmon merkityksen

pohtiminen pelin kokonaisuuden kannalta. Huonosti muihin hahmoihin, ja pelin yhteiseen maailmaan ja tapahtumiin kiinnitetty hahmo voi tuntua pelaajasta irralliselta. Tämä irrallisuuden tunne voi heijastua negatiivisena pelikokemuksena, jossa oman hahmon kokema pelillinen kaari on tuntunut merkityksettömältä muihin pelin tapahtumiin ja hahmojen kokemuksiin verrattuna. Tämän takia pelin hahmoja suunnitellessa on tärkeää tehdä hahmon henkilökohtaiset päämäärät, tai edes ajatukset niistä ja hahmon arvomaailmasta pelaajalle selkeäksi. (Lankoski 2002, 141.)

Irrallisen tuntuinen pelikokemus on usein monisyinen asia, johon on voinut vaikuttaa profiilin sijasta moni muukin kohta esim. pelaajan omista valinnoista kanssapelaajien toimintaan tai henkilökemioihin. Tällaisessa tilanteessa tärkein asia tilanteen purkamisessa onkin hedelmällisen kommunikoinnin lisääminen ja selkeä keskusteluyhteys pelaajan, pelinjohdon ja muun peliyhteisön kanssa.

3.2.2 Tarinallisuus ja draama

Draaman kaaret näkyvät larpeissa niin yksittäisten hahmojen henkilökohtaisissa kasvutarinoissa, kuin pelimaailman yhteisissä juonissa ja tapahtumissakin. Pelimaailma ja juonet ikään kuin ”hengittävät” ja liikkuvat pelaajien valintojen mukana. Pelin luomisprosessia aloittaessa on hyvä tietää mitä pelillä tahdotaan tarjota pelaajalle, mitä genreä peli edustaa ja mitä aiheita siinä halutaan käsitellä.

Larppien hahmokeskeisen lähestymisen vuoksi tulee tarinoiden lähtökohdiksi luonnollisesti henkilöhahmot, joiden kautta peliin laajemmassa mittakaavassa suunnitellut juonikaaret heräävät pelaajaan avuin eloon. Pelaaja luo valinnoillaan merkityksen näille annetuille draaman aihioille ja kuljettaa tarinaa eteenpäin niiden pohjalta. Dramaturgia on rakennetta, joka vaikuttaa siihen, kuinka hyvin kohtaukset syntyvät ja toimivat, ja kuinka eri osat luovat toimivimman kokonaisuuden, joka noudattaa tekijän taiteellista tahtoa (Sundstedt, 2009, 85).

Hahmikirjoittaja on vastuussa dramaturgisten lähtökohtien, kuten pelin teeman, päämäärän ja lähtökohtien luomisesta. Jokainen hahmo tarvitsee henkilökohtaisen näkökulman ja asenteen auttamaan pelaajaa ymmärtämään pelaamansa hahmoaan paremmin, ja samalla tavalla myös hahmon heikkoudet

ja negatiiviset piirteet voivat auttaa pelaajaa tiettyyn suuntaan pelillisesti (Lankoski, 2002, 142).

Pelaajan vastuu tulee heti kirjoittajan jälkeen hieman eri näkökulmasta, mutta on silti tärkeä palanen toimivan tarinallisen kokonaisuuden kannalta. Hahmoprofiilin kautta hahmon tietojen sisäistäminen ja hahmon mielenmaisemaan uppoaminen on tärkeä alku, jota kirjoittajan tulisi tukea kirjoittaessaan tekstiä, joka tarjoaa moniulotteiset lähtökohdat draamalle ja konflikteille.

Joskus pelin tekijä voi törmätä pelin ”design virheisiin”, virheisiin käsikirjoituksessa, tai muussa viestinnässä, joka ei ole syystä tai toisesta ollut tarpeeksi ymmärrettävää pelaajille. On siis tärkeää pyrkiä viestimään larpin yhteisestä visiosta pelaajille ennen sen alkua, jotta he pystyvät tarttumaan lähdemateriaaliinsa mahdollisimman tehokkaasti. Pelaajien co-creation vaatii taakseen järjestelmällistä suunnittelutyötä, joka ei astu rajoittamaan tätä yhteisen luonnin mahdollisuutta. Jos pelissä on tarkoitus olla ennalta täysin käsikirjoitettu loppu, käytössä tiettyjä pelitekniikoita, tai joidenkin tarinallisten tapahtumien on käytävä toteen, on tärkeää kertoa näistä pelaajille etukäteen. Tämä takaa paremman yhteisen pelikokemuksen ja vähentää mahdollisuutta yllätyksille, jotka saattaisivat olla pelin alkuperäistä designia vastaan. (Koljonen, 2021, video 13.59.)

3.2.3 Henkilöhahmon sisällä

”--Koen itse usein, että pelaajana saan hahmosta kiinni hahmon atmosfääriin kautta, ja samalla hahmon atmosfääri on tie pelin atmosfääriin, siihen nimenomaiseen ja ainutlaatuiseen rekisteriin, jossa juuri tätä peliä pelataan. Joskus saattaa käydä niin, että jokin asia normaalissa elämässä muistuttaa minua jonkin tietyn hahmon atmosfääristä - jokin tv-ohjelman kohtaus, tietty tuoksu, sää, mikä ikinä - ja äkkiä olen kehollis-abstraktissa tilassa, jota voisi kutsua hahmon kynnykseksi. Olen melkein hahmossa, koen jälkiä hahmosta kehossani ja tekisi mieli astua kynnyksen yli ja viettää tunteja hahmon maailmassa, pelin maailmassa, koko siinä tunnelmassa, jossa peliä on vietetty ja ajateltu. Tuon tunnelman etukäteinen rakentaminen ja ajattelu on mielestäni

olennaista, kun halutaan kirjoittaa hahmoja, joiden kanssa pelaaja haluaa olla syvässä suhteessa.”

Vastaaja, 21–30 v.

Hahmon taustatarinan kehittäminen on avain asemassa hahmon valintoja ajavien motiivien ymmärtämisessä, sekä hahmon reaktioiden ja käyttäytymisen ohjailussa (Johnson, 2013, 139). Katsoja voi taustatarinan ansiosta yhdistää tietyn tyyppisen käytöksen heijastuvan hahmon aikaisemmista kokemuksista ja ymmärtää näin hahmon psyykettä paremmin. Taustatarina auttaa myös larppaajaa muodostamaan tietynlaista ”kokemuspakkia” johon hän voi peilata pelaamistaan larpin aikana.

Etenkin hahmon perhesuhteet ja lapsuuden muistot toimivat tehokkaana alustana hahmon kehityskaarelle tärkeiden siementen istuttamisessa. Pitkän yksityiskohtaisen tarinankerronnan ohella voi istutuksiksi riittää myös muutama tarkkaan harkittu maininta hahmon taustasta. Hahmokaaren rakentamista voi auttaa esimerkiksi tieto pitkäaikaissairaasta yksinhuoltajaisästä, josta hahmo on joutunut pitämään huolta jo nuorena, sekä lapsuuden parhaasta ystävästä, joka on muuttanut kauas toiselle paikkakunnalle. Pelissä hahmo voi sitten kamppailla nuorella iällä harteilleen tippuneen vastuun tuoman emotionaalisen stressin kanssa, ja lapsuuden ystävä voidaan tiettenkin kirjoittaa ilmestymään tavalla tai toisella paikalle osaksi pelin tarinaa. Tärkeintä näissä istutuksissa ja muistojen maalaamisessa on, että pelaaja saa poimittua niistä pelikokemusta syventäviä ja tukevia palasia hahmon kokemuspakkiin.

Kuten Johnson (2013, 139, 141) kuvailee, tulee hahmon sisäinen maailma, ajatukset ja sielu esille vuorovaikutuksessa ympäristön ja muiden hahmojen kanssa. Sisäistä maailmaa voivat olla rakentamassa lapsuuden muistojen ohella esim. pelot, onnistumiset, epäonnistumiset, toiveet, tahdonsuunnat, sensitiivisyys, seksuaalisuus, hahmon uskot ja näkemykset elämästä, sosiaaliset taidot, sekä muut luonnetta ohjaavat piirteet ja ajatukset. Käsikirjoittajan tehtävänä on pohtia tapoja, jolla tämä hahmon sisäinen maailma pääsee avautumaan, tai jolla sitä peitellään tarinan sisällä. (Johnson, 2013, 141, 143.)

3.2.4 Hahmonluonnin avuksi

Hyvin yleinen ilmiö kirjoitusprosessista riippumatta on, että kirjoittaja törmää jossain vaiheessa jonkun asteiseen kirjoittamisen välttelyyn, tai jopa kokonaisvaltaisempaan kykenemättömyyteen kirjoittaa, joka tunnetaan myös nimellä writer's block (Vacklin, 2015, 277). Hahmon ideoinnin tuottaessa vaikeuksia, on hyvä ottaa käyttöön apua mahdolliselta muulta pelinkirjoittajatiimiltä, tai pelaajilta itseltään.

Kuten Aaltonen (2017, 31) kuvailee ideoinnin synnystä, kannattaa inspiraatiota lähteä hakemaan oman elämän kokemuksista ja arjen havainnoinnista. Käytännön ideoinnin tueksi Aaltonen listaa mm. musiikin kuuntelun, kuvien katselun, sarjakuvat, elokuvat ja erilaiset sadut ja myytit. Larp-hahmon luonnetta ja identiteetin syntyä voi siis lähteä tukemaan esim. etsimällä hahmon tarinaan sopivaa musiikkia, tai hakemalla inspiraatiota erilaisten tarujen ja myyttien hahmoarkkityypeistä. Erilaiset ideakartat, kuten hahmon ihmissuhde- ja elämäkerrat voivat auttaa hahmottamaan pelin ihmissuhdekuvia ja hahmolle tärkeitä asioita kokonaisuutena (Aaltonen, 2017, 33).

Larppien juonien ollessa vahvasti hahmokeskeisiä, voi erilaisilla tukikeinoilla olla isokin merkitys hahmokonsepteja miettiessä. Yhteen peliin mahtuu monenlaisia tarinoita, jotka kaikki hyötyvät toisistaan hyvin erilaisten hahmojen tarjoamista tulokulmista. Peliin voi keksiä esim. erilaisia "hahmoporukoita", joita yhdistää tietyn tyyppiset juonet, tausta tai päämäärät. Tällaisia porukoita voi lähteä etsimään Aaltosen (2017, 33) ohjeiden mukaan esim. elokuvista inspiroituneena. Ehkäpä larpin teemaan sopii esim. Tom Schulmanin käsikirjoittamasta elokuvasta Kuolleiden runoilijoiden seura (1989) inspiraatiota ottanut hedonistinen salaseura, joka yhdistää mielenkiintoisesti erilaisia hahmotyyppejä keskenään.

Kirjoittaja voi lähteä pohtimaan mitkä luonteenpiirteet, tai mielenkiinnonkohteet yhdistävät salaseuran jäseniä, miten he päätyvät tällaiseen toimintaan ja minkälaisia konflikteja hahmoja yhteen tuovat elementit synnyttävät. Kuka hahmoista muotoutuu luonnollisimmin porukan johtajaksi? Kuka hahmoista päätyy ihastumaan porukan sisällä, ja löytyykö ihastukselle vastakaikua

hahmoista? Ketkä ajautuvat helpoiten riitoihin keskenään ja minkälaisista syistä? Ryhmädynamiikan sisällä myös hahmojen luonteenpiirteiden ja temperamenttien muovautuminen helpottuu, kun niitä voi alkaa heijastamaan muihin hahmoihin. Erilaisten hahmohierarkioiden pohtiminen auttaa hahmojen henkilökohtaisten tarinoiden kiinnittämistä toisiinsa, kun joukon sisältä löytyy eri asteisia ja sävyisiä ihmissuhteita.

3.3 Kontaktit

Hahmoprofiilista löytyy useimmiten osio, johon on kirjoitettu valmiiksi kontakteja toisiin pelin sisällä esiintyviin hahmoihin. Erillisen kontaktiosion sijaan hahmon tuntemat henkilöt on myös voitu upottaa hahmotekstiin hyvin tarinalliseen tapaan seikkailemaan sivuhahmoina. Jos profiiliin kirjoittaa pelaaja itse, on hänen silti tärkeää kontaktoida hahmo, eli sitoa hahmon olemassaolo jollain tapaa muhin pelissä esiintyviin henkilöihin. Kontaktien tarkoitus on yhdistää pelin sisälle kirjoitettuja juonia toisiinsa, luoda toimivaa sosiaalista verkostoa hahmoille ja pelaajille, ja toimia ikään kuin yleisönä kaikelle ympärillä tapahtuvalle.

Konfliktien kirjoittaminen hahmojen välille luo hyvät lähtökohdat erilaisten hahmotyyppien kanssakäymiselle. Näin päästään käsiksi draamaan, johon on helppo osallistaa monia pelin hahmoista juonellisesti kiinni. Jos konfliktit ovat hyvin pohjustettuja, on pelaajan helppo asennoitua tietyllä emootiolla vastapelaajiinsa jo pelin alussa. Myös hahmon sisäiset konfliktit kasvattavat immersivisempää kokemusta hahmon käymästä tunnekirjosta, etenkin jos konfliktit liittyvät hahmon arvomaailmaan ja päätöksiin, joilla on mahdollisia seurauksia pelin isommassa mittakaavassa. (Lankoski, 2002, 146.) Jokaiselle pelin hahmolle kannattaakin kirjoittaa omat luurankonsa kaappiin, jotta valmiiksi pohjustettujen kontaktien ja yhteisten juonikuvioiden aikana näillä on mahdollisuus niin sanotusti räjähtää käsiin.

Suurin osa hahmokontakteista löytyy pelin sisältä muiden pelaamista hahmoista. Esimerkkinä täysin pelin ulkopuolisista kontakteista voisi olla esim. hahmon vanhemmat, jotka eivät ole pelattavina hahmoina pelissä paikalla, mutta jotka esiintyvät profiilissa osana hahmon historiaa. Kontaktien tarkoitus on yhdistää pelin sisälle kirjoitettuja juonia toisiinsa, ja luoda pelille oma uniikki hengittävä

sosiaalinen verkostonsa, joka ei vain reagoi ympärillä tapahtuvaan draamaan, vaan luo sitä aktiivisesti toisilleen.

3.3.1 Sivuhahmon arkkityypit

Kontaktien kirjoittamista ja yhteen punomista voi lähestyä kuin sivurooleja käsikirjoituksessa. Kymmenestä hahmosta koostuvassa pelissä on yhden pelaajan silmin tarkasteltaessa aina yhdeksän sivuhahmoa, jotka täyttävät erilaisia rooleja toistensa tarinoissa. Perinteisissä käsikirjoituksissa hyvin kirjoitettu sivurooli tukee päähenkilön tarinaa, ja tarjoaa erilaisia näkökulmia ja ristiriitaa juonelliseen kuljetukseen. Sivuhenkilö luo konflikteja, ja tuo näin esille päähenkilön luonteen. (Vacklin & Rosenwall, 2015, 53). Ymmärrettävästi larpeissa nämä sivuroolit ovat hieman moniulotteisempi käsite, sillä vaikka kukin hahmo toimittaakin tiettyä sivuroolia toisen tarinassa, on jokainen hahmo silti samanaikaisesti oman tarinansa päähenkilö. Tämän takia yhden hahmon tarinan hyväsydäminen sankari, voi esiintyä toisen hahmon tarinassa antagonistina eli vastustajana.

Käsikirjoittaja Christopher Voglerin elokuvahahmojen arkkityypeistä tämä sankarin vastakohtahahmo on Varjo, joka tuo sankarin tarinaan jännitystä ja ahdistusta haastaen tätä ja luoden tälle esteitä ja ristiriitaa vastuksellaan. Muita Volgerin sivuhahmon arkkityyppejä on peili, uskottu, edustaja, normi, väline ja viiden minuutin vierailu. Peilin funktio juonellisesti on toimia vertailukohtana päähenkilön kehityskaarelle, ja uskotulle päähenkilö voi kertoa tunteistaan ja tilanteestaan, saaden niihin vastakaikua ja apua. Uskottu on usein vastakohtamainen hahmo, jonka tarkoitus juonellisesti on auttaa päähenkilöä välttämään yksinäiset tunnekeskustelut, jotka ilman uskottua olisivat kohtauksina vain päähenkilön monologeja. (Vacklin & Rosenwall, 2015, 73, 74.)

Larp-kontekstissa tällaisten kontaktien kirjoittaminen kullekin hahmolle voi auttaa pelaajia tutkimaan oman hahmon sisäisiä ristiriitoja, ja halutessaan esim. peilikontaktin voisi hyvin kirjoittaa positiiviseksi, jolloin tällainen kontakti voi auttaa hahmoa ymmärtämään jotain tärkeää ja merkityksellistä omasta elämästään. Uskotun asemassa toimii luonnollisesti suurimman osan ajasta hahmon lähin

kontakti, joka on usein hahmon paras ystävä tai kumppani. Uskotun asemassa voisi myös toimia esim. uskonnollinen johtaja, opettaja, tai hahmon vanhemmat.

Riippuen pelin teemallisesta luonteesta, voi pelissä olla myös hahmoja, joilla ei ole yhtään valmiiksi kirjoitettuja kontakteja pelin alkaessa. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että hahmo ei tunne ketään entuudestaan, ja joutuu itselleen täysin tuntemattomaan seuraan pelin alussa. Kontaktit ovat kuitenkin tärkeä osa liveroolipelien rakennetta, joten tällaisissa tilanteissa kontaktien puute on aina harkittu päätös, ja tarjoilee jotain hahmolle juonellisesti. Larppien sosiaalisen luonteen takia kontakteja syntyy valmiiksi kirjoitettujen lisäksi paljon myös spontaanisti pelien aikana.

Elokuvaopillisesti hyvän sivuhenkilön tulee olla samanaikaisesti yksiulotteisempi kuin päähenkilö, mutta silti lyhyessä ajassa hyvin muistettava, ja selkeän agendan omaava hahmo etenkin, jos hahmo vierailee vain lyhyen aikaa tarinassa. Jos tarina ei muutu mitenkään sivuhahmon poistamisen jäljiltä, voidaan hahmoa pitää tällöin juonellisesti turhana lisäyksenä. (Vacklin & Rosenwall, 2015, 54.) Nämä jyrkän oloiset ohjeet edistävät toimivan sivuhahmogallerian luontia, ja tärkeimpänä onkin pitää sivuhahmojen päämäärä selkeänä niitä kirjoittaessa. Larp-hahmoja kirjoittaessa tällaisten ohjeiden kanssa törmätään kuitenkin näkökulmaongelmaan. Jokainen hahmo kirjoitetaan omaan profiiliin moniulotteisena päähenkilönä, ja toisten hahmojen profiileihin yksiulotteisemmiksi osiksi hahmojen tarinaa. Hyvän kirjoittamisen ohella on myös paljon pelaajista kiinni, missä mittakaavassa valmiiksi kirjoitetut ja pedatut hahmokontaktit ottavat tulta alleen, ja miten merkittävää osaa ne täyttävät pelin aikana.

3.3.2 NPC-hahmo

Siinä missä Viiden minuutin vierailun on juonellisesti tarkoitus tarjota hengähdystaukoa, toimia usein koomisena elementtinä, tai karikatyyrimäisenä hahmoarkkityyppinä, on väline kirjaimellisesti vain juonen kuljettajan roolissa. Normi ajaa myös omanlaistaan välineen roolia, toimien ohikulkijana palauttamassa näkökulmaa tapahtumiin. (Vacklin & Rosenwall, 2015, 73, 74.) Larp-kontekstissa nämä kolme sivuhahmon arkkityyppiä kiteytyvät parhaiten

NPC-hahmoin. NPC on lyhenne englannin kielen sanoista non-player-character, ja se on käsitteenä laajasti käytössä niin larp, pöytä roolipeli-, kuin videopelimaailmassakin. Epellarp ry kuvailee larp-sanastoa läpikäyvällä sivullaan kyseisen käsitteen näin: "Hahmo, jonka pelaajalla on ennalta määrätty tehtävä larpissa, ja jonka tehtävänä on tukea pelaajien kokemusta tavalla tai toisella. Useimmiten NPC-hahmot vievät juonia eteenpäin tai luovat dramaattisia kohtauksia ja mahdollisuuksia pelaajille" (Epellarp.net, n.d.)

NPC-hahmon funktio voi siis olla kaikkea koomisesta viiden minuutin vierailusta juonellisesti avainasemassa toimivaan välineeseen tai perspektiiviä tarjoavaan normiin. NPC-hahmo on yksikertaisimmillaan esim. muille hahmoille entuudestaan tuntematon kohde, kuten viestinviejä, baarin asiakas, tai uhkaava olento. NPC-hahmot voivat kuitenkin olla myös vahvemmin henkilökohtaisissa liitoksissa pelin muihin hahmoin esittämällä esim. hahmojen vanhempia, koulun rehtoria, tai hahmon ex-puolisoa.

Usein yhdellä NPC-pelaajalla voi yhden pelin aikana olla montakin NPC-roolia, joiden juonelliset funktiot vaihtelevat riippuen pelin tarpeista. NPC-profiilit voivat pitää sisällään ison määrän metatietoa, eli tietoa, joka annetaan pelaajalle, mutta jota hahmo ei tiedä (larp.fi, Larp-Suomi-Sanakirja, n.d.). Tämä metatieto koostuu usein pelaajahahmojen tiedoista ja ohjeistetuista tapahtumista kellonaikoinen, jolloin NPC-pelaaja tietää tulla aiheuttamaan juuri oikeaan aikaan julkista draamaa. Tämä metatieto on tärkeää sisällyttää profiiliin, jotta NPC-pelaaja pystyy täyttämään roolinsa pelimaailman ja juonien rikastuttamisessa.

3.4 Profiilien tyylit

Hahmoprofiili voi perinteisen eri tekstimuotoja yhdistelevän tiedoston lisäksi olla esimerkiksi äänite, video, tai ranskalaiset viivat paperilla. Sähköisesti kirjoitettu muoto on kuitenkin yleisin tapa lähestyä hahmoa. Tavallisesti ensimmäisenä profiilissa näkyvien hahmon perustietojen jälkeen löytyy joko pidempi osuus proosallisia pätkiä hahmolle tapahtuneista asioista, tai aihealueittain pilkottua kertomustekstiä hahmosta. Tekstiosuudet vaihtelevat pituuksiltaan ja voivat kirjoittajan suosimasta tyylistä riippuen olla hyvin faktapainotteisia, tai enemmän maalailevan tarinallisia. Aikamuodoilla ja kertojaäänillä syntyy tekstiin kirjoittajan

näköinen ilme. Kirjoitustyylistä riippumatta profiilin funktio ei ole kuitenkaan kertoa valmista tarinaa kohtauksineen, vaan luoda muistoja hahmon kokemuksista, ja auttaa hahmon tahdonsuuntien jäsentelyssä peliä varten.

3.4.1 Genre

Pelin genrellä voi olla suoranainen vaikutus sisällöllisesti hahmoprofiiliin esimerkiksi tietynlaisten juonien, kontaktityyppien, tai hahmoarkkityyppien puolesta. Genrellä tarkoitetaan lajityyppiä, ja samaan genreen kuuluvat tarinat, kirjat, elokuvat, kuten larpitkin tunnistaa niissä käsitellyistä tunnusomaisista aihepiireistä, sisällöstä ja tekniikoista (Vacklin & Nikkinen 2007, 189.) Esimerkiksi magiaa sisältävä fantasiapeli voi hyötyä suuresti hahmomateriaalista, jossa listataan selkeästi esille kaikki sellaiset hahmon taidot ja erityispiirteet, joista voi olla tukea esim. mahdollisten maagisten taistelujen sattuessa ja erilaisia taitoja vaativien ongelmien ratkomisessa.

Katastrofin jälkeiseen post-apokalyptiseen maailmaan sijoittuvassa pelissä moraalikäsitteeltä ja käyttäytymiseltä hyvin vastakkaisen ääripään hahmoarkkityypit luovat hedelmälliset ainekset suurien maailmankuvallisten kysymysten käsittelemiseen, kun pelaajat pääsevät tutkimaan niitä toisistaan erilaisten lähestymistapojen ja lähtökohtien kautta. Ehkäpä joku hahmoista reagoi vallitsevaan maailmantilanteeseen pelonsekaisella hysterialla, kun toinen on kokemuksistaan kyynistynyt selviytyjä, jolla ei ole varaa tunteiden purkautumiseen. Kuten perinteisissäkin käsikirjoituksissa, voi genrejä rikkoa ja sekoitella keskenään myös larp hahmon käsikirjoituksessa, ja pelin genre yhdessä sen hahmojen ja kontekstin kanssa luovat pelaajien vuorovaikutuksesta narratiivin pelille (Särkijärvi & Lojonen & Kangas, 2016, 46.)

Pelin genrellä on suuri merkitys myös muuhun peliin liittyvän materiaalin luomiseen, ja se auttaa myös pelissä haetun vision esittelyyn sen markkinointivaiheessa, jotta pelaaja tietää mitä voi odottaa peliltä (Brind, 2016, 111.)

3.4.2 Kertojaäänät

Kertojaääntä voi lähestyä monella tapaa hahmoprofilia kirjoittaessa ja erityisen tehokkaasti sillä voi leikitellä ihmissuhdekontakteja käsitellessä, jolloin ihmissuhteita voi lähestyä suoraan hahmon ajatusten ja tunteiden suodattamana. Inari Aaltosen ja Maiju Ridellin kirjoittama, vuonna 2019 pelautettu Pekka Töpöhäntä- larp, käsitteli inhorealisticella otteella erilaisia riippuvuuksia ja mielenterveysongelmia laitospotilaan silmin, Pekka Töpöhännästä tuttuja hahmojen kautta (pekkatopohanta.wordpress.com, offgame, n.d.) Alla olevat otteet pelissä esiintyvän Risto Mikael Fritzin hahmoprofiilin kontaktiosuuksista näyttävät, miten tekstissä on pyritty korostamaan hahmon ajatuksia muista hahmoista kertojaäänien henkilökohtaisella otteella. Tällaiset hahmon tunteita vahvasti kuvaavat ajatuspätkät auttavat pelaajaa suhtautumaan halutulla tavalla hahmon kontakteihin. Tämä auttaa etenkin erilaisten konfliktien syntyemisessä pelin aikana, kun pelaajan suhvalintoihin vaikuttaa profiilissa valmiiksi esitetyt hahmon asenteet ja tunteet muista hahmoista.

Jere "Pilli" ja Juuso "Pulla" Holopainen 21, pitkäaikaispotilaat (pelaajat: X ja X)

Monnin omat pikkuminionit Pilli ja Pulla ovat lähes poikkeuksetta ongelmissa. Milloin pojat ovat keksineet jonkun kepposen, milloin vetäneet kovat tripit askarteluhuoneen liimoilla. Kaksoset ovat oikeasti todella ärsyttäviä, mutta samalla tavalla Risto ei voi olla mieltimättä minkälainen elämä on täytynyt olla, että 21-vuotiaana on vieroitushoidossa heroiinista. Kuka helvetti näitä poikia on kasvattanut? Rikun mukaan pojat ovat kokeneet kovia Kuttulan koulukodissa, mistä Risto itse ei ollut kuullutkaan, mutta Rikun mukaan se oli rankka paikka.

KUVA 1. Esimerkki hahmoprofiilin kontaktiosuudesta. Pekka Töpöhäntä- larp.

Kalle Huggorm, 25, pitkäaikaispotilas (pelaaja: X)

Aika sääliävä tapaus tuo Huggorm. Täysin hajuton, mauton, väritön, täysin mitätön. Kaiken kukkuraksi Kalle tuntuu olevan aina muualla, katoavan paikalta heti jos tilaan tulee enemmän kuin pari henkeä. Toisaalta, se on parempi kuin Pilli ja Pulla jotka pitävät niin hirveää meteliä, että päätä särkee. Kalle saa pysyä siis ihan omassa rauhassaan.

KUVA 2. Esimerkki hahmoprofiilin kontaktiosuudesta. Pekka Töpöhäntä- larp.

Jos hahmomateriaalin on tarkoitus pysyä hyvin tulkinnanvaraisena, voi kirjoitustyyllillä ja annetulla sisällöllä vaikuttaa myös tähän suuresti. Syitä tulkinnanvaraisemman profiilin tuottamiseen voi olla esim. pelin tyylilaji, jota palvelee paremmin tunnepohjaisempi proosallinen hahmoprofiili. Slice of life-

tyylinen perhearkea tutkiva peli, jossa pelisisältö rakentuu pääosin ihmissuhteiden ja hahmon tunteiden käsittelyyn ”tavallisen arjen” raameissa, voi toimia hyvänä alustana kokeilla viitteellisemmän hahmoprofiilin kirjoittamista, jossa teksti painottuu kertomaan tapahtumista tarinallisemmin. Myös kokeelliset, taiteelliset ja abstraktit pelit voivat tyylilajinsa takia hyötyä enemmän tulkinnanvaraisemmista hahmoprofiileista.

Tulkinnanvaraisuutta voi lisätä kirjoittamalla hahmon tunteita ja historiaa hyvin kuvailevalla otteella. Tekstin voi tällöin jäsenellä kaunokirjallisen proosan muotoon, joka alkaa otsikolla ja jakautuu lukuihin.

Kirjoittaessa tarinallisia osuuksia profiiliin kannattaa aloittaa miettimällä mitä kertojaaäntä tahtoo käyttää tapahtumien kuljettamiseen. Jos tekstiä lähestyminen muotoisella kertojalla, voi saavuttaa hyvin henkilökohtaisen otteen hahmon ajatuksiin. Kolmannen persoonan kertojaääni mahdollistaa tarinan kuljettamisen kertomalla myös tapahtumista joissa hahmo ei ole itse ollut paikalla ja helpottaa myös pitämään profiilin näkökulman irrallisena suhteessa lukijaan. Näkökulmaeroja eri kertojaäänien suosimiselle on paljon, ja tärkeintä on löytää kirjoittajalle itselleen sujuvin tapa lähestyä tekstiä. Edellä mainittujen lisäksi voi kertojaaäntä lähestyä myös vähemmän kaunokirjallisuudessa käytetyn sinä-kertojan avulla, joka voi toimia tehokkaana työkaluna etenkin larp- kontekstissa. Sinä-kertojalla kirjoitettu teksti tuntuu helposti hyvin immerssiiveltä, ja voi upottaa lukijansa hahmon maailmaan tehokkaasti auttaen tätä ymmärtämään hahmoa tunnetasolla.

Esimerkki A. hahmoprofiilin kirjoitustyylistä kaunokirjallisuudessa harvemmin käytetyllä sinä-kertojalla imperfektissä:

”Katsoit edessäsi aukeavaa merenrantaa ja tunsit kuinka kaipuu lapsuutesi huolettomaan elämään kuohusi sisälläsi. Kosteaa merituuli muistutti kalareissuista isäsi kanssa. Juuri siinä hetkessä kaipasit perhettäsi enemmän kuin mitään muuta.”

A. Vaklin kuvailee luvussa Tunteiden kirjoittaminen (2015, 422), katsojan roolia valkokankaalla nähdyn henkilöahmon tunteiden aistijana. Katsojan tunteet ovat

yksityisiä, siinä missä elokuvan henkilöhahmojen tunteet julkisia ja ulospäin suuntaavia. Hahmojen todelliset tunnekirjot voivat kuitenkin jäädä peleissä hyvin yksityiseksi, ja tarjota näin muille kanssapelaajille- pelin epävirallisille katsojille, hyvin suppean kirjon siitä miltä yksittäisen hahmon käymä draaman kaari ja tämän pelaajan henkilökohtainen tunnekirjo on näyttänyt pelin ajan.

3.4.3 Dialogi

Pelaajan tunnekokemusta omasta hahmosta, sekä hahmon identiteetin muokkautumisesta voi vahvistaa erilaisten kertojääänien lisäksi kirjoittamalla profiiliin tarinallisiin osuuksiin dialogia. Dialogin pääasiallinen tehtävä on välittää informaatiota, viedä juonia eteenpäin, karakterisoida, eli kertoa puhuvasta henkilöstä jotain, sekä luoda ilmapiiri ja toimittaa alatekstiä. Alateksti näyttää mitä sanojen takana oikeasti on. (Aaltonen, 2017, 120.) Dialogi toimii henkilöhahmojen peilinä kertoen hahmojen sisäisestä elämästä ja voi ohjata katsojaa ymmärtämään hahmon luonnetta paremmin, ja tarkoin käytettynä tehokeinona se voi kertoa hahmon temperamentista ja luonteesta lyhyessäkin tekstipätkässä paljon. Hahmon puhetyyli voi esim. kertoa hahmon olevan hyvin äkkipikainen, ujo, rempseä, mystinen, katkera impulsiivinen jne. ja toimia apuna hahmon luonteen sisäistämisessä pelaajan lisäksi myös hahmon kirjoittajalle. (Sundstedt, 2009, 235, 236).

Esimerkki B. Hahmoprofiiliin dialogista, kolmas persoona, preesens:

Nita katsahtaa ovelle kuullessaan sen takaa askeleita. Olivia on seurannut Nitaa vessaan, jonne hän on jälleen paennut katseilta kiusaamisen äidyttyä fyysiseksi. Nita pyyhkäisee veristä nenäänsä vasempaan hihaansa ja kiroaa.

”Mitä helvettiä sä täällä teet?” tiuskaisee Nita kyynelten seasta Olivialle, joka istahtaa tämän viereen tomuiselle lattialle. Olivia katsoo Nitaa anteeksipyytävä ilme kasvoillaan, ja tarjoaa hänelle käsipyyhepaperia. Nitän kasvoille kohoa ärtynyt puna.

”Anna mä”, sanoo Olivia, ja sipaisee hellästi Nitän hiussuortuvan tämän korvan taakse. Nitän katse pehmenee.

”Et sitten hiisku tästä vittu kellekkään”, murahtaa Nita, ja antaa Olivian painaa paperia nenäänsä vasten.

Tällaisesta dialogia sisältävästä tarinallisesta tekstipätkästä pelaajan on helppo alkaa tulkitsemaan hahmon temperamenttia, tahdon suuntia, ihmissuhteita eli kontakteja ja profiiliin pedattuja draaman kaaria. Pelaaja saa maistiaisen siitä, mitä hän voi odottaa tulevan larpin sisältävän temaattisesti. Kuten Vacklin (2015, 111) toteaa dialogia ja subtekstia käsittelevässä osuudessa, on dialogin tärkein ominaisuus sen sisältämä konflikti. Hahmon sisäisen tai ulkoisen konfliktin sisältämän dialogin tarkoitus onkin luoda informaatiota seuraamastaan tarinasta katsojalle- eli tässä tilanteessa pelaajalle.

Oletetaan esimerkkitekstistä B, että Nitán ja Olivian välinen ihmissuhdekontakti tulee olemaan pelissä tärkeä, ja eritellään tekstistä kohoavia tarinallisesti merkittäviä piirteitä. Päähahmoksi kirjoitetusta Nitasta on helppo sisäistää heti, että tämä on loukattuna hyvin suorasanaainen ja impulsiivinen. Hahmon ärhäkkä puhetyyli on suorassa konfliktissa Oliviaan kohdistuvan sanattoman viestinnän kanssa, jota kuvaillaan pehmeämpänä ja Olivian läsnäololle alistuvana. Nita on vihainen, mutta sallii Olivian kosketuksen ja huolenpidon. Olivia ei hätkähdä Nitán voimakkaita reaktioita, vaan on kuvailtu käsittelemään Nitaa niistä huolimatta hellästi.

Hahmojen välisen kanssakäymisen sisältämä subteksti, eli tarinan alatekstiin kirjoitettu ero siinä mitä sanotaan ja mitä tarkoitetaan, on tehokas keino esittää vivahteikkaalta tuntuvaa tietoa hahmosta pelaajalle. (Vacklin 2015, 121.) Sen sijaan, että hahmot puhuisivat suoraan tunteistaan, luo Nitán dialogin ja toiminnan ristiriitaisuus kohtaukseen jännitettä, jonka voi lukea romanttisena. Tämä läheisyyden tuoma romanttinen jännite yhdistettynä Olivian huolenpitoon, informoi lukijaa suhteen sisältämästä jaetusta luottamuksesta.

3.4.4 Dramaturgia

Kuten Aristoteles määrittelee Runousopissaan, jakautuu hyvä draama kolmeen näytökseen; alkuun keskikohtaan ja loppuun. Elokuvalisessa

tarinankerronnassa tarinan soljuvalla kuljettamisella saadaan herätettyä käsikirjoituksen luomat lähtöasetelmat eloon koherentiksi kokonaisuudeksi, joka pitää yllä katsojan mielenkiinnon katselukokemuksen ajan. Katsoja osaa odottaa tiettyä rakennetta ja tapahtumia intuitiivisesti, ja tarinan intensiteetin kasvaessa lähestytään ratkaisun hetkeä ja tarinan kohokohtaa. (Nikkinen & Vacklin, 2015, 139, 143).

Klassisen kolmen näytöksen malliin törmää yksinkertaisuudessaan kaikenlaisessa mediassa, eivätkä larppien tarjoamat tarinat säästy tältä mallilta kokonaan. Kuten Sundstedt (2009, 99) esittelee luvussaan ”Kuka voittaa” – tarinan dramaturgiaa, esitellään ensimmäisessä näytöksessä tarinan lähtökohdat, toisessa näytöksessä kärjistetään konflikteja, ja kolmannessa näytöksessä päästään tarinan ratkaisun äärelle. Kolmiosaisessa pelisarjassa on helppo ajatella näytösrakennetta siten, että hahmojen juonikaaret pedataan hahmoprofiiliin luonnollisena alkusysäyksenä ensimmäiseen peliin. Ihmissuhteiden- ja hahmokaarien lähtöpisteet on kirjoitettu ylös ja hahmon suhde maailmankuvallisiin tapahtumiin on alkuasemissa. Hahmolle kirjoitetaan ajatuksia haluista ja päämäärästä. Toisessa osassa nämä ihmissuhteet ja hahmon valinnat alkavat kärjistyä, ja loppuhuipentumaan ne pääsevät pelisarjan viimeisessä osassa, jossa viimeisetkin päämäärät ja halut lunastetaan.

Tämän yksinkertaistetun esimerkin ohella on jokaisten yksittäisten pelien sisällä, sekä jokaisen hahmon henkilökohtaisissa juonissa ja pelin suurissa juonilinjoissa tapahduttava tätä näytösten ”pyhää kolminaisuutta”. Larppaamisen spontaaniuden vuoksi juonilinjat eivät lepää hetkeäkään täysin liikkumatta, eikä pelihetki vaadi suurempaa kohtausta jokaisen hahmon juonista koostuvan tarinamylyn liikuttamiseen. Profiiliin kirjoitetun tarinan liikehdintää tapahtuu koko larppin ajan myös pelaajan pään sisällä tämän eläytyessä hahmoon ja pelin maailmaan. Aaltonen (2017, 51) kuvailee draamallisen rakenteen olevan katsojalle hyvin psyykkisesti palkitsevaa, ja mielihyvää tuottavaa elokuvan ollessa hyvä. Mielihyvä ei kuitenkaan synny siitä, että tiedostamme tarinan olevan hyvin rakennettu. Sen sijaan mielihyvä syntyy vaikuttavista henkilöahmoista ja tapahtumista (Aaltonen, 2017, 51).

4 KYSELYTUTKIMUS

4.1 Kyselytutkimuksen lähtökohdat

Koska liveroolipeleistä ja niiden tekemisen, sekä toteutuksen eri vaiheista on vielä toistaiseksi vaikea löytää suomeksi julkaistua tutkimusta, on tätä opinnäytetyötä varten kerätty dataa kyselytutkimuksen muodossa. Kyselytutkimus liveroolipelaajille hahmonluontia parhaiten tukevan hahmoprofiilin sisällöstä- sisälsi 10 kysymystä, joista 8 oli suunnattu pelaajille ja kaksi spesifisti myös sellaisille pelaajille, joilla on kokemusta pelien kirjoittamisesta. Vastaajia kyselyyn etsiyti pääasiallisesti Suomi Larp- Facebook ryhmästä, jonne kysely julkaistiin ensimmäisenä. Tämän lisäksi kyselyyn koitettiin kerätä vastaajia erilaisten paikallisten larp yhdistysten discordissa ja jakamalla sitä kohdennetusti omille kontakteilleni. Vastaukset annettiin anonymisti. Suosin opinnäytetyössäni kyselytutkimusta teemahaastattelun sijaan, sillä koen tärkeäksi tuoda esille harrastajakunnan ääntä laajemmalla otannalla. Kyselyn avulla kerätty data mahdollistaa paremmin tilaa erilaisille mielipiteille yhteisen harrastuksen parista. Laadullisen kyselyn päätavoitteena oli määrittää vastaajien ajatuksia siitä, minkälainen hahmoprofiili tukee parhaiten pelaajan hahmonluontiprosessia.

4.1.1 Perustiedot

Perustieto-osiossa kysyttiin iän lisäksi larppikokemusta pelattujen pelien määränä, ja mahdollista muutat käsikirjoituskokemusta larp- kontekstin ulkopuolelta. Esimerkkeinä tällaisesta käsikirjoitusosaamisesta olisi elokuva- ja tv-alan kokemus, teatteri, tai muu harrastuneisuus käsikirjoittamisen parista.

Kyselyyn vastasi 44 henkilöä, ja vastaajista suurin osa (21 henkilöä) ilmoitti iäkseen 21–30 vuotta. Vastaajista suurin osa on siis nuoria aikuisia. Seuraavaksi suurin vastaajien ikäluokka oli 31–40-vuotiaat (16 henkilöä). Pienimmät vastaajakunnat löytyivät 41–50-vuotiaista (5 henkilöä), 51–60-vuotiaista (1 henkilö), ja 16–20-vuotiaista (1 henkilö). Alle 16- ja yli 60-vuotiaita vastaajia ei kertynyt ollenkaan kyselyyn.

Käsikirjoituskokemusta löytyi kahdellakymmenellä, eli 45 % vastaajista, joka kertoo, että hieman alle puolella vastaajista on laajempaa käsitystä käsikirjoitusprosesseista ja dramaturgiasta.

Suurin osa vastaajista (39) ilmoitti pelanneensa yli 21 larpissa. Aloittelijoita, eli 1–4 larpissa pelanneita oli vastaajissa yksi. 5–8 peliä pelanneita oli vastaajissa kaksi, ja jäljelle jäivät kaksi henkilöä tippuivat pelikokemuksessa kategoriaan 13–16 ja 17–20 peliä.

Vastaajien runsaasta pelikokemuksesta voidaan päätellä, että kyselyn kohdentamisella aktiivilarppaajille Facebookin larp-aiheisessa ryhmässä ja muutamassa discordin paikallisryhmässä, vaikutti selkeästi vastaajien larppikokemuksen korkeaan määrään. Vasta aloittaneiden larppaajien etsiminen olisi ollut huomattavasti haastavampi prosessi, ja vastaajien etsimisineen valikoitui tästä syystä yhteisöt, joissa suurin osa aktiivisista jäsenistä on kokeneempia larppaajia. Vastaajien kokemuksen vaikutukset korostuivat etenkin vahvemmin vakiintuneissa preferensseissä tietyytyypin hahmonluonnin suhteen. Kokeneempi pelaaja tuntee itsensä ja toiveensa paremmin ja tietää näin henkilökohtaisesti mikä hahmoprofiilin tekotavoista ja sisällöstä toimii hänelle parhaiten.





4.2 Tulokset

4.2.1 Hahmoprofiilin ihanteellinen laajuus

4. Mikä on ihanteellinen hahmoprofiilin laajuus sivuina?

[Lisätietoja](#)

 Insights

 Tiivis, 1-3 sivua	7
 Keskipitkä, 4-7 sivua	16
 Laaja, 8-15 sivua	18
 Todella laaja, yli 16 sivua	3



KUVIO 1. Kysymys 4. Mikä on ihanteellinen hahmoprofiilin laajuus sivuina?

Vastanneista suurin osa (18 henkilöä) suosii joko 8–15 sivuista laajaa profiilia, tai keskipitkää 4–7 sivuista profiilia (16 henkilöä). Yli 16-sivuiset todella laajat profiilit saivat kuitenkin vähemmän vastauksia, kuin tiivis 1–3 sivuiset profiilit. Sivumäärätoiveiden pohjalta avoimia vastauksia vertaillen samanlaiset ajatukset hyvän profiilin sisällöstä saivat mainintoja sivumäärätoiveista huolimatta.

”--Suurimmin preferoimani pitkään peliin kirjoitettu moniulotteinen päänsisäistä ja tunnepeliä tarjoava hahmo, jolla on hyvä määrä juonia ja mielenkiintoiset kontaktit, vaatii yleensä vähintään 10 sivua tekstiä, usein enemmän, minkä takia pidän pitkistä profiileista. Vastasin kohtaan 4. 8–15 sivua, mutta oikeasti tykkään myös yli 20-sivuisista profiileista, jos se on pelin kannalta tarkoituksenmukaista ja profiili on hyvin jäsenneilty.” Vastaaja, 31–40 v.

Tiiviitä profiileja perforoivista suurin osa kuvaili myös avoimissa vastauksissa toivovansa selkeää ja tiivistä tekstiä.

”Lyhyt, selkeä. Ranskalaisetkin viivat riittävät.” Vastaaja, 21–30 v.

”Profiilin on hyvä olla selkeästi kirjoitettu, tiivis ja informatiivinen. Keskustelu/viestittely kirjoittajan kanssa auttaa hahmottamaan hahmoa kokonaisuutena.” Vastaaja, 41–50 v.

Tiiviyden lisäksi vastauksissa korostettiin kuitenkin myös proosallisen tarinankuljetuksen merkitystä, sekä menneisyyden käyttämistä työkaluna hahmon tahdonsuuntien ja motiivien selittämiseksi. Sivumäärältä lyhyen profiilin ei siis välttämättä tarvitse vastausten perusteella tarkoittaa tekstimuodoltaan vain ranskalaisia viivoja ja asiatekstiä, eikä vastauksista noussut vain yhtä selkeää yhdistävää toivetta tekstin tyylilajin suhteen.

”Arvostan sitä, että tiedän tarpeeksi hahmon menneisyydestä ja saan perusteluja sille, miksi hahmo on tehnyt jotain tai tavoittelee jotain. Pidän

yksityiskohdista. Mieluummin muutama huolellinen ja monisyinen juoni kuin paljon täytteeltä tuntuva tekemistä.” Vastaja, 21–30 v.

”Minulle toimii proosallisesti kirjoitettu lyhyt kuvaus hahmosta parhaiten. Tiivis kattaus hahmon historiaa ja kontakteja sekä laajempi kokonaisuus syistä ja tapahtumista, jotka ovat johtaneet hahmon pelitilanteeseen auttavat eläytymistä. Minulle on tärkeää tietää, miksi hahmo on tehnyt tietyt valinnat elämässään ja mikä niihin on johtanut. -- ” Vastaja, 31–40 v.

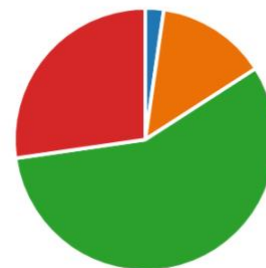
4.2.2 Hahmoprofiilin luomisprosessi

5. Mitä luomisprosessia preferoit hahmosi profiilissa?

[Lisätietoja](#)

 Insights

- Täysin pelaajalähtöinen: Pelaaj... 1
- Pääosin pelaajalähtöinen: Pela... 6
- Pääosin kirjoittajalähtöinen: Ki... 25
- Täysin kirjoittajalähtöinen: Kirj... 12



KUVIO 2. Kysymys 5. Mitä luomisprosessia preferoit hahmosi profiilissa?

Suurin osa vastaajista (25) ilmoitti suosivansa pääosin kirjoittajalähtöistä hahmoprofiilin luomisprosessia, jossa kirjoittaja luo jaideoi hahmon itse, mutta voi ottaa huomioon pelaajan toiveita hahmoa kirjoittaessa. Moni vastaaja perusteli tällaisen lähestymistavan olevan varmempi tapa pitää huolta siitä, että hahmo on kirjoitettu hyvin osaksi pelin maailmaa, ja että hahmolla on varmasti hyvät juonet. Vastauksista käy ilmi, että kirjoittajan luotetaan tietävän, mikä on hahmolle parasta pelin kannalta. Tämän lisäksi pelaajana hahmon yksityiskohtien ja teemojen läpi käyminen kirjoittajan kanssa koetaan hedelmälliseksi ja antoisaksi osaksi hahmonluontia.

Eräs vastaajista kuvailee, että oikeastaan vastaus olisi vain pelaajan ja kirjoittajan yhteistyönä tehty hahmo ilman erityistä preferenssiä sen suhteen, kumpi on tehnyt "enemmän". Pelaajan mahdollisuutta ilmaista mielipiteensä asioihin

hahmonluontiprosessissa koetaan myös tärkeäksi tavaksi luoda pelaajalle osallisuuden ja merkityksellisyyden tunnetta peliprosessissa.

”Koen hahmon toimivan larpin kannalta paremmin, kun peruskonsepti on pelinjohdolta lähtöisin. Hahmon yksityiskohtia on mukava syventää pelaajana.”

Vastaaja, 21–30 v.

Toiseksi suosituimpana tapana (12 vastausta) pidetään täysin kirjoittajalähtöistä hahmonluontia, joka eroaa aikaisemmasta siten, että kirjoittaja luo, ideoi ja viimeistee hahmon kokonaan itse, ja pelaajalle annetaan valmis hahmo. Pieni muutos profiiliin yksityiskohtiin hahmon castauksen jälkeen esim. pelaajan triggerien pohjalta muuten täysin kirjoittajalähtöiseen profiiliin, laskettiin tässä yhteydessä edelleen täysin kirjoittajalähtöiseksi profiiliksi.

”Olen pelannut kaikilla eri tyyleillä ja vaikka paras pelikokemus on pelistä, jossa pelaajat tekivät hahmot itse preferoin silti sekä kirjoittajana että pelaajana pelejä, joissa pelinjohto tekee valmiit hahmot. Koen että tällä tavalla pelaaja pääsee yllättymään ja haastamaan itseään ja pelinjohto pystyy luomaan eheän narratiivisesti toimivan ja tasapainoisen kokonaisuuden.” Vastaaja, 31–40 v.

Täyttä kirjoittajalähtöisyyttä preferoivien vastauksissa korostui etenkin valmiiden profiilien tarjoama yllätyksellisyys ja koherenttius pelaajalähtöisiin profiileihin verrattuna. Kirjoittajalähtöisten valmiiden hahmojen koetaan tarjoavan varmemman pelikokemuksen, kun pelaajan ei tarvitse huolehtia juonikuvioiden, kontaktien, tai muun sisällön keksimisestä ja viimeistelystä. Jonkun toisen kirjoittaman vision tulkitseminen koettiin osaksi larppien kiinnostavuutta, ja pelintekijöiden työn arvostus näkyi jälleen vastauksissa.

”--Kun menen larppiin, haluan päästä pelaamaan jonkun muun luomaa hahmoa; olen kiinnostunut muiden visioista ja juonista ja hahmoista.” Vastaaja, 21–30 v.

Vastauksissa vedottiin myös ajatukseen siitä, että pelaajan tehtävä on pelata, oman tulkintansa mukaan ja pelinjohtajan tehtävä on luoda peli. Vastaajat mainitsivat perusteluissaan myös sen, ettei omien harrastusten ja töiden lomassa kerkeä osallistumaan hahmonluontiin kunnolla. Valmiita hahmoja puollettiin myös

sillä, että hahmon kirjoittaminen koetaan haastavana, ja omia kirjoittajantaitoja ei pidetä tarpeeksi hyvinä hahmojen ja juonien keksimiseen.

”Enimmäkseen tykkään saada valmiin hahmon, syitä mm. a) kun pelinjohto on suunnitellut kaiken, se mahdollistaa monia hahmoja, juonia ja yllätyksiä, jotka ei ilman pelinjohdon työtä olisi mahdollisia b) säästyy omaa aikaa c) pääsee pelaamaan asioita, joita ei itse olisi osannut keksiä d) koko peli on koherentimpi ja tarkoituksellisempi kokonaisuus jne. Joskus on kiva kuitenkin olla mukana luomassa hahmoa itse, jotta pääsee pelaamaan toivomiaan spesifimpiä juonia/asioita, joita on muuten hankala päästä pelaamaan.” Vastaja 32–40 v.

Hieman yllättäen täysin pelaajalähtöistä hahmonluontitapaa suosi vain yksi vastaajista, joka mainitsee liveroolipelaamisen olevan hänelle tapa käsitellä maailmaa ja tunnetiloja turvallisesti, ja pitää siksi tärkeänä mahdollisuutta pystyä itse vaikuttamaan hahmon elämään ja historiaan, saadakseni pelistä henkilökohtaisen ja personoidun pelikokemuksen.

4.2.3 Kirjoittajan näkökulma

10. Mikäli sinulla on kokemusta pelin teosta, mitä hahmonluontitapaa preferoit pelin kirjoittajan näkökulmasta?

[Lisätietoja](#)

● Täysin pelaajalähtöinen: Pelaaj...	0
● Pääosin pelaajalähtöinen: Pela...	6
● Pääosin kirjoittajalähtöinen: Ki...	18
● Täysin kirjoittajalähtöinen: Kirj...	10



KUVIO 3. Mikäli sinulla on kokemusta pelin teosta, mitä hahmonluontitapaa preferoit pelin kirjoittajan näkökulmasta?

Vastaajista suurimmalla osalla (34) oli kokemusta pelaamisen lisäksi myös pelin teosta. Preferenssit jakoutuivat samalla tavalla kuin pelaajan näkökulmasta hahmokirjoittamista tarkasteltaessa. Pääosin kirjoittajalähtöinen lähestymistapa koettiin mielekkäimmäksi (18 vastausta), toiseksi eniten suosittiin täysin

kirjoittajälähtöistä (10 vastausta) ja kolmantena pääosin pelaajälähtöistä tapaa (6 vastausta). Kukaan vastanneista ei suosinut täysin pelaajälähtöistä tapaa hahmojen luonnissa.

Avoimia vastauksia tarkastellessa perusteluiksi nousi hyvin samat teemat, kuin aikaisemmassa osiossa, jossa aihetta lähestyttiin pelaajien näkökulmasta. Pelaajilta saatu ideointiapu ja henkilökohtainen syöttö hahmon yksityiskohtiin nähtiin merkittävänä osana hyvän hahmon luomista ja räätälöimistä pelaajalle sopivaksi. Kirjoittajan koettiin pystyvän hallitsemaan parhaiten suuret juonilinjat ja pitämään hahmossa yllä pelissä haettua tunnelmaa.

Eräs vastaajista kommentoi kokeilleensa useaan otteeseen pelaajälähtöistä hahmontekoa, mutta ei omien sanojensa mukaan tahdo enää palata siihen, sen epävarmuuden ja työläyden takia. Toinenkin vastaaja nosti esille aiemmat huonot kokemukset voimakkaasti pelaajälähtöisestä hahmosuunnittelusta, jonka kompastuskiviksi muodostuvat työhön huonosti sitoutuneet pelaajat, joille pelinjohto oli joutunut toimimaan kuin ”lapsenvahtina”. Kirjoittajaa oli myöhemmin harmittanut, kun samat huonosti kirjoitusprosessiin sitoutuneet pelaajat olivat antaneet pelistä huonoa palautetta. Myös muissa vastauksissa nousi esille kompastuskivenä pelaajälähtöisyyden mahdollinen epäselvyys.

”--Osa pelaajista ei hoida hahmonluontia sovitusti, lajityyppi ja pelin tavoite voi olla pelaajille epäselviä, pelin taiteellinen visio ei välttämättä välity hahmoon, ja pahimmassa tapauksessa pelinjohto joutuu joka tapauksessa tekemään hahmot, solmimaan kontaktit ja miettimään juonet.” Vastaaja 41–50 v.

Täysin kirjoittajan valmiiksi luomaa hahmoa kuvailtiin sitä suosivissa vastauksissa selkeimmäksi ja tehokkaimmaksi tavaksi. Kirjoittajan saappaisa hahmojen ja tarinan luominen koetaan inspiroivaksi työksi ja omia ideoita ja luovuutta pääsee näin toteuttamaan kunnolla ilman esteitä. Kirjoittajalla koetaan olevan mahdollisuus tarjota pelaajille yllätyksellinen profiili osana eheää kokonaisuutta. Tällaisen yhtenäisen ja tarkkaan mietityn kokonaisuuden luominen koetaan helpoimmaksi, kun kaikki langat saa pidettyä omissa käsissä.

”Oon aloittanut larppauksen aikana, jolloin pelaajalähtöisyydestä ei edes puhuttu, ja pääosin oon enemmän ollut itse kirjoittamassa pelejä kuin olen ollut ”vain pelaajana”. Oon tullut tämän yli 15 harrastusvuoden perusteella tulokseen, että myös nautin larppauksessa eniten juuri kirjoittamisesta ja niiden omien luomusten henkiinheräämisestä sitten pelissä: se on aina yhtä maagista. Tästä syystä haluan mieluummin suunnitella ja kirjoittaa hahmot itse, ja valita niille sopivat pelaajat. Vastavuoroisesti sitten toisten pelissä haluan myös saada käteeni valmiin hahmon, jota on rakastettu ja jolle voin antaa elämän.”

Vastaaja, 31–40 v.

4.2.4 Hahmonluonnin tukeminen

Kyselyssä tutkittiin myös erilaisten inspiraatiota tukevien lähteiden käyttöä, jotta hahmon omaksumista voitaisiin käsitellä myös hahmoprofiilia laajempina prosessina pelaajan näkökulmasta. Monivalintojen vaihtoehtoisissa oli saman tyyppisiä keinoja mitä työssä on aikaisemmin esitelty lisätyökaluiksi käsikirjoittajalle etenkin hahmon luonteenpiirteiden tutkimisen avuksi. Tällaisia olivat musiikki, inspiraatiokuvat, hahmon ajatusten kirjoittaminen esim. päiväkirjamaisesti, ja muu sosiaalisen median hyödyntäminen inspiraation lähteenä. Lisäksi vaihtoehtoina oli vahvemmin pelaajan näkökulmaa tukevia tapoja, kuten tekstiroolipelaaminen, maneerien opettelu, hahmon henkilökohtaiset tavarat eli propit ja hahmon ”fiilistely täysissä propeissa”. (Hahmon propeilla voidaan tarkoittaa tavaroiden lisäksi yleisesti myös ulkomuotoon liittyviä seikkoja, kuten hahmon vaatteita, hiuksia ja maskeerausta.)

Kaikista tärkeimpänä pidettiin hahmon henkilökohtaisia tavaroita, eli propeja, joiden valmistamista ja etsimistä jne. käyttivät syvennyskeinona 35 vastaajaa. Seuraavaksi eniten suosittiin hahmolle räätälöityjä soittolistoja (28 vastaajaa) ja hahmon maneerien opettelu (22 vastaajaa). Kaikista vastaajista vain yksi vastasi suoraan, ettei yleensä tukeudu mihinkään lisäkeinoon profiilin lukemisen ohella. Täydentävissä vastauksissa mainittiin mm. hahmon ja pelin fiilisteleminen kontaktipelaajien ja pelinjohdon kanssa, hahmon päiväkirjan kirjoittaminen, hahmon ankkuroiminen johonkin tiettyyn proppiin, tunnelukko- ja persoonallisuustestit, skräppääminen, piirtäminen, sekä hahmon intresseihin, ammattiin ja aikakauteen perehtyminen.

Myös erilaiset ajatusharjoitukset keräsivät seuraavasti mainintoja:

"Kuvitteellisten/hypoteettisten tilanteiden läpikäynti hahmossa/hahmon kautta."

"Hahmon fiilistely ja tunne-elämykset suhteessa muihin, pienten yksityiskohtien kehittäminen ja päänsisäisen pelaamisen omaksuminen."

"Ihan vain hahmon ajattelu profiiliin lukemisen ulkopuolella ilman että niitä laittaa mihinkään ylös tai ajattele in-character, vaan analyttisesti ja emotionaalisesti ihan keskellä arkiaskareita ilman proppeja tai moodsettingiä."

"Kontaktipelaajien kanssa juttelu ja kontaktien syventäminen helpottaa hahmon omaksumista; kuvittelen myös potentiaalisia pelikohtauksia ja hahmon reaktioita niihin"

"Hahmon ajatusmallien ym. sisäisen maailman pohtiminen (mitkä asiat ovat hahmolle tärkeitä, mitä hän pelkää, mitä uskomuksia hänellä on itsestään, toisista ja maailmasta jne.)"

"Mahdollisten pelitilanteiden visioiminen ja niihin valmistautuminen."

Tällainen tieto tukee ajatusta siitä, että larp-hahmon syntyminen jatkuu vielä pitkälle hahmoprofiilin valmistuttua, kun pelaaja pääsee henkilökohtaisesti tulkitsemaan saamaansa materiaalia ja tekemään siitä omansa näköistä. Kirjoittajan ollessa pääasiallisessa vastuussa hahmon luonnista, voidaan tällaisista tukikeinoista olla konkreettisesti hyötyä profiilissa esim. lisäämällä profiiliin teemakappaleen, tai vaikkapa pinterest-taulun antamaan suuntaa hahmossa haetusta tunnelmasta. Voisi kuitenkin ajatella, että profiiliin valmistuttua pääasiallinen vastuu tällaisessa hahmon luonteen ja olemuksen muodostumisesta määrittävässä tukemisessa tulisi olla pelaajalla, jotta kirjoittajan näkemys hahmosta ei jyrää pelaajan näkemystä, ja hahmotulkinnalle jätettäisiin tarpeeksi tilaa.

4.2.5 Metatieto

Metatiedon sisällyttämistä profiiliin suosittiin selkeästi joko kohtuudella, tai sitä tahdottiin käytettävän vähän, tai ei ollenkaan ja vain mahdollisten välttämättömien tietojen merkitsemisen kohdalla. Vaihtoehtoja perusteltiin mm. sillä, pelatessa juonien yllätyksistä nautitaan suuresti, vaikka pieni määrä metatietoa koettiin auttavan tapauskohtaisesti joissain peleissä. Metatiedon käytön toivottiin olevan perusteltua ja harkittua, ja sen haluttiin olevan sisällöltään pelaamista aktiivisesti tukevaa tietoa. Tällaisia hyödylliseksi lueteltuja tietoja oli esim. tieto aikataulutetuista kohtauksista ja mahdolliset ohjeistukset hahmolta toivottuihin spesifeihin reaktioihin pelissä esille tulevaan tietoon. Eräs vastaajista ilmaisi, että mitä tarkemmin hahmoa on muutoin hahmon tiedoissa kuvailtu, on metatiedolle vähemmän tarvetta.

Metatietoa suuremmassa määrässä suosittiin vähiten (5 vastaajaa). Eräs vastaajista perusteli lähestymistapaansa peliturvallisuuden kautta avaten, että osa hänen triggereistään sisältää ehdon ”tahdon tietää tästä etukäteen”, jotta hahmossa pysyminen ja reagointi onnistuisi pelissä paremmin. Metan merkitys tulkinnanvaraista proosaa käyttäessä sai myös maininnan yhdeltä vastaajalta, joka koki metatiedon käytön tukevan pelin sujuvuutta ja tätä kautta peliturvallisuutta.

”--Pidän siitä, että kaikki juonikoukut eivät ole suoraan kirjoitettuja auki tekstiin, vaan vaikkapa hahmon emotionaalinen tila pitää lukea proosatekstin sisältä, mutta itselleni tämä vaatii myös pelaajalähtöisyyttä ja metakeskustelua profiilin ulkopuolella (joko pelin ilmoittautumislomakkeessa tai mieluummin vielä suoraa keskustelua kirjoittajan ja pelaajan välillä), jotta mahdollisilta vältettävissä olevilta ongelmilta oikeasti vältytään. —” Vastaaja 21–30 v.

4.3 Hyvä hahmoprofiili

Hyvän hahmoprofiilin sisältöä kuvailevissa avoimissa vastauksissa oli selkeästi poimittavissa tiettyjä yhteisiä piirteitä, jotka koetaan tärkeiksi osiksi hyvin

rakennettua profiilia. Yhteneväisyyksien lisäksi vastauksista nousi esille myös paljon täysin vastakkaisia ja jopa ääripään ajatuksia perusteluineen. Vastaajat voidaan jakaa karkeasti tiiviitä ja selkeitä asiapainotteisia profiileja suosivien, ja tunnelmointiin painottuneita tarinallisia profiileja suosivien kesken.

Eniten mainintoja keräsivät seuraavat neljä aihealuetta: hahmon luonne, kontaktit, tekstin tarinallinen/ proosallinen ote ja tekstin selkeä jäsentely. Tekstin tarinallisuutta ja sen merkitystä korostettiin paljon. Vastaajien suosimat hahmoprofiilin jäsentelytavat toivat näkökulmaeroa siihen, mitä kohtia profiilissa tahdottiin käsiteltävän tarinallisesti. Joidenkin mielestä historian sijaan tulisi hahmossa korostaa nykyhetkeä ja viimeaikaisia tapahtumia, ja joillain vastauksissa maininnat olivat taas päinvastaiset puoltaen historian proosallista kuvailua. Tarinaosuuksien merkitys liitettiin myös hahmon luonteen vahvistamiseen, kontaktien kuvailun ja hahmon muistojen luomisen tärkeäksi työkaluksi. Vaikka eri lähestymistavat jakoivatkin mielipiteitä, voidaan johtopäätöksenä todeta, että tarinallisuus on keskeinen osa hyvää hahmoprofiilia.

Moni vastaajista koki, että hahmon perustiedot (nimi, ikä, perhe, luonne, taustat jne.), tulisi ilmaista selkeästi hahmoprofiilin alussa. Info-osuudelta toivottiin selkeyttä, ytimekkyyttä ja asiaosoiden otsikointia.

”Pidän siitä, että hahmon tausta on kirjoitettu proosallisesti, mutta kuitenkin niin että tärkeät faktat hahmosta tulevat esille ja kyseessä ei ole pelkkää fiilistelyä.

Riippuu myös vahvasti pelistä millainen hahmoprofiili on toimiva. Joissain (yleensä draama-lähtöisissä peleissä) on kätevää keskittyä hahmon emootioihin ja mielipiteisiin, ja joissain (yleensä action/seikkailu-lähtöisissä peleissä) on kätevämpi keskittyä yleiseen kuvaamiseen. Hyödyllisiä tietoja ovat mm. ikä, laji, ja muut relevantit pikkutiedot. Ne on hyvä nostaa tekstistä erilleen omaksi osioksi, jotta minun on helppo yhdellä vilkaisulla nähdä kaikki hahmon tärkeimmät yleistiedot” Vastaaja, 21–30 v.

Eräs vastaajista nosti esille toiveen profiiliin istutettujen asioiden lunastuksesta. Juoni-istutukset ja niiden lunastaminen on tärkeä osa hyvin koottua elokuvakäsikirjoitusta, ja larpeissa tällaiset lunastukset toimivat yhtä lailla tärkeinä osina juonellista kulkua.

”Preferoin sinä- tai hän-muotoa, jossa hahmon historia ja juonet on kattavasti ja osin proosallisesti avattu. En halua profiiliini liiemmästi ympäristön tai maisemien kuvailua tai hahmon tunnereaktioiden kirjoittamista auki, jos nämä ei eivät ole oleellisia pelissä. Jos jotain on istutettu profiilissa, toivon että se lunastetaan pelissä.” Vastaja, 31–40 v.

Näkökulmat korostavat pelaajien ajatusten ja lähtökohtien moninaisuutta larppaamisesta, ja tukevat ajatusta siitä, että larppaaminen ei ole vain yhden näköinen harrastus. Erilaisille pelintekotavoille ja pelityyleille on kysyntää, eikä yhden kirjoitustyylin vakiinnuttaminen normiksi ole moninaisen larp-yhteisön kannalta mielekäästä.

”--Tykkään että hyvä hahmo on helposti sisäistettävä. Kaikki kaunokirjallinen turinointi on ekstrapaa. En halua arvata juonia tai teemoja rivien välistä, vaan minusta on hyvä kirjoittaa asiat selvästi ja suoraan. —” Vastaja, 31–40 v.

Eri lähestymistavat kehittävät kirjoitusprosessien luovaa puolta, ja tyyliuuntien erot auttavat myös pelaajia kokemaan rikkaampaa pelikulttuuria. Tyyliuuntia ja tapoja yhdistellessä pelintekijät pääsevät luomaan omannäköisiä hahmoja ja pelimaailmoja.

”--Ainakin pidän siitä, jos hahmon ääni kuuluu kerronnassa selvästi esimerkiksi fokalisaation kautta, ja jos tekstissä kuvataan ainakin joitakin tapahtumia läheltä katsottuna, näihin hetkiin keskittyen ja ikään kuin "tunnelmoiden", eikä vain käydä läpi hahmon elämää etäällä pysytellen, ikään kuin tapahtumia toisen perään listaten. Minulle tärkeintä tekstissä ei siis ole, että se tarjoaa paljon ns. faktatietoa hahmosta ja tämän elämästä tai suuren määrän juonikoukkuja, vaan saada jollain tavalla kiinni hahmon olemuksesta, sisimmästä.” Vastaja 21-30 v.

4.3.1 Kertojaäänät

Tarinaosuuksien kertojaäänät keräsivät vastaajilta paljon ajatuksia niin puolesta, kuin vastaankin. Vahvimmin esiin nousi kolmannessa persoonassa, hän-

kertojaäänellä kirjoitetut hahmoprofiilit, joiden toimivuutta perusteltiin mm. sillä, että lukijan on helppo erottaa tämän kertojaäänänen avulla itsensä hahmosta.

”Hyvin jaoteltu ja eritelty profiilin eri osat, johon voi myös kuulua extra-nippelitietoa tai vastaavaa, jotka auttavat hahmoon syventymisessä. Profiili voi sisältää sekä itse infoasioita mutta myös tarinallisempaa materiaalia, joka kertoo hahmosta jotain mitä pelaaja ei välttämättä olisi itse keksinyt, mutta kirjoittaja on halunnut tuoda esiin. 3. persoonassa (hän teki sitä, hän on tätä mieltä) kirjoitettu profiili on helpointa lukea ja ymmärtää, sekä erottaa itsensä hahmosta.” Vastaaja, 31–40 v.

”Tarinallinen, kolmannessa persoonassa kirjoitettu hahmoprofiili on suosikkini. Siten pääsen parhaiten sukeltamaan hahmon päänsisäiseen maailmaan ja kokemuksiin.” Vastaaja, 21–30 v.

*”-- Hahmosta olisi hyvä puhua hahmon nimellä, ei "sinä"-muodossa. —”
Vastaaja, 21–30 v.*

Sinä-kertojan käyttö nousi muutamassa vastauksessa selkeästi esille joko sitä vahvasti puoltaen, tai sitä vastaan olevan mielipiteen muodossa. Sinä-kertojaa käytetään kaunokirjallisuudessa harvemmin, joten on ymmärrettävää, että sen käyttäminen jakaa mielipiteitä myös larp-kontekstissa. Hän-kertoja on tutumpi kaunokirjallisuudessa, ja voidaan mieltää neutraalimmaksi kertojaääneksi tarinallista tekstiä lukiessa. Kirjallisuudessa paljon käytetty ensimmäisen persoona oli kyselyn perusteella vähiten suosittu. Tulkitseen tämän kertovan siitä, että sinä ja- hän kertoja antaa pelaajalle enemmän tulkinnanvaraa, ja tuntuu pelaajan näkökulmasta henkilökohtaisemmalta. Minä-kertojan subjektiivisuudessa kertomuksen kokijana on kirjoittaja.

*”--Pidän sinä-muodossa kirjoitetusta proosasta. Haluan kuulla hahmon taustasta, lapsuudesta ja perheestä sekä viime aikojen tapahtumista. Pidän siitä, että hahmon persoona kuultaa läpi tekstistä, mutta myös kolmannessa persoonassa kirjoitettu lyhäri helpottaa hahmon ulosannin omaksumista. —”
Vastaaja 21–30 v.*

”--Sinä-muotoinen teksti toimii itselleni harvoin, mutta toimiessaan on ainutlaatuisen hyvää. Yleensä preferoinkin kolmannessa persoonassa kirjoitettua

tekstiä. —” Vastaaja, 21–30 v.

”--Lisäksi auttaa, jos profiilissa on edes lyhyt pätkä tai yksittäinen kohta, jossa käy ilmi, mitä hahmo on ajatellut tai miten hahmo on käyttäytynyt jossain spesifissä tilanteessa. (Esim. "Itkit ilosta ja hypit riemusta saadessasi todistuksen käteesi" vs. "Valmistuit koulusta hyvin arvosanoin"). Tällainen pätkä auttaa saamaan otteen siitä, miten hahmo käyttäytyy, mikä helpottaa pelaamista. —”

Vastaaja 21–30 v.

”Hahmoteksti on paitsi hahmon, myös yhteisön muisti.” Vastaaja 31–40 v.

4.3.2 Omannäköinen ja -tuntuinen hahmo

Hyvä hahmoprofiili auttaa pelaajaa raottamaan hahmonsa sisintä, ja tutustumaan hahmon kokemuksiin, menneisyyteen, luonteeseen, ystäviin, mielipiteisiin ja temperamenttiin. Kyselyn vastauksista nousee tarve oppia tuntemaan hahmon ajattelutapaa, ja saada samaistumispintaa hahmon sisäiseen maailmaan tämän elämäkokemusten kautta. Hahmoa halutaan ymmärtää profiilin avulla eheänä kokonaisuutena ja osana yhteistä tarinaa, sekä pelin sosiaalista verkkoa. Hahmon tavoittelemat päämäärät ja tahdonsuunnat ovat tärkeitä, jotta roolia pääsee toteuttamaan hahmolle uskollisella tavalla. Pelin kannalta merkittävien tietojen sisällyttämisellä halutaan varmistaa, että hahmoon uppoaminen on helppoa ja pelikokemus antoisa sekä itselle, että vastapelaajille.

”--Ajattelen hahmotekstiä ensisijaisesti tiedon välittämiseksi. Haluan tietää, mikä on hahmon rooli pelin kokonaisuudessa ja sosiaalisissa verkostoissa, mihin hän pyrkii, ketkä ja millaisia ovat hänen tärkeimmät kontaktinsa, mitä mahdollisuuksia hänellä pelin aikana on ja mitkä ratkaisut vievät peliä eteenpäin kokonaisuutena katsottuna. —” Vastaaja, 41–50 v.

Onnistuneen pelikokemuksen luomiseksi, on tärkeää pitää yllä vahvaa vuorovaikutusta pelaajien ja pelinjohtajien kesken.

”--Tarkasti ja elävästi kirjoitettu tausta, muistojen kudos, luo pelaajalle todellisuutta, josta hahmon eleet, ajatukset, ja valinnat voivat kasvaa. —”

Vastaaja 21–30 v.

5 POHDINTA

Opinnäytetyön mahdollisia aiheita pohtiessani pyörittelin erilaisia tapoja yhdistää media-alan opinnoista saatua näkökulmaa liveroolipelien tarinalliseen maailmaan. Lopulta käsikirjoitusoppien käyttäminen larpin hahmonluontiprosessin tukena ja vertailupohjana tuntui luonnollisimmalta vaihtoehdolta yhdistää nämä kaksi aihetta. Opinnäytetyön aihevalintaa motivoi myös larpin hahmokirjoittamista tutkivan, etenkin suomenkielisen työn vähäisyys. Tämä osoittautui myös opinnäytetyön haasteeksi, sillä laadukkaiden lähteiden löytäminen oli haastavaa niukan tarjonnan vuoksi.

Opinnäytetyössäni lähtökohtana oli lähestyä aihetta sellaisella tavalla, joka olisi mielenkiintoista luettavaa larppaamista harrastaville henkilöille, sekä sellaisille, joilla ei ole aiempaa kosketuspintaa liveroolipeleihin. Tarkoitukseni oli myös lähestyä hahmonluonnin prosessia siten, että se voisi avata uutta näkökulmaa käsikirjoitusta opiskeleville henkilöille. Tavoitteena oli koota kasaan työ, joka opintarjoaa materiaalia myös tuleville tutkimuksille. Mielestäni opinnäytetyö onnistuu näissä hyvin, ja toivon, että työstä on hyötyä tutkimusaiheen ympäriltä jatkoa ajatellen.

Opinnäytetyössä käytetty kyselytutkimus avaa näköalan pelaajan kokemukseen hyvästä hahmonluontiprosessista. Vaikka koenkin kyselytutkimuksen kartoittaneen onnistuneesti pelaajien ajatuksia hahmonluonnista, osoittautui kyselyn taustatietoja keränneen osion muotoilut purkuvaiheessa laajuudeltaan paikoitellen epärelevanteiksi. Esimerkiksi pelikokemusta kartoittavassa kysymyksessä pelikertojen määrää kuvaavia vaihtoehtoja oli tarpeettoman paljon. Asian olisi voinut selvittää yksinkertaistamalla ja tiivistämällä vaihtoehtoja. Kyselyn kannalta relevanttia tietoa on se, onko pelaaja vasta-alkaja, vai kokenut.

Koen liveroolipelaajien oman äänen kuulumisen ja kokemusasiantuntijuuden opinnäytetyössäni erityisen arvokkaaksi. Koska opinnäytetyöni tarkoitus ei ollut pelinteko-oppaan kirjoittaminen, vaan hahmonluonnin tutkiminen käsikirjoitusoppien avulla, halusin korostaa kyselyssäni avoimia vastauksia harrastajien autenttisten ajatusten esille tuomiseksi. Mielestäni vastaukset kuvaavat onnistuneesti hyvän hahmonluontiprosessin kriteerejä eri

näkökulmista. Kyselytutkimuksessa esille nousevat preferenssit tukevat ajatusta siitä, että tietotaito käsikirjoittamisesta ja elokuvateoriasta voi auttaa larpin kirjoittajaa luomaan tarinallisesti toimivia ja sisällöltään tasapainoisia ja informatiivisia larp-hahmoja. Yhteenvetona voi todeta, että hyvässä hahmoprofilissa korostuu hahmon persoonallisuuden ja päänsisäinen kokemusmaailman kuvaaminen. Keskiössä on henkilöahmo. Perinteisissä käsikirjoituksissa taas keskitytään toiminnan ja tapahtumapaikkojen kuvaamiseen. Hahmon sisäinen maailma välittyy dialogin ja toiminnan kautta. Hahmon syvästä tulkinnasta ovat vastuussa näyttelijä ja ohjaaja, jotka toimivat tiiviissä yhteistyössä keskenään. Larpissa ei ole ohjaajaa, vaan materiaalien tulkinnassa korostuu pelaajan subjektiivinen kokemus.

Jatkotutkimuksessa voisi kartoittaa pelaajien motiiveja tietyn tyyppisten hahmojen pelaamiseen. Olisi kiinnostavaa syventyä hahmon sisältämiin yksityiskohtiin niin luonteenpiirteissä, kuin juonissakin, ja selvittää minkä tyyppiset hahmot kiehtovat pelaajia. Mielenkiintoista olisi tutkia pelaajien erilaisia type-cast hahmoja, eli sellaisia hahmoarkkityyppejä, joita pelaaja päätyy pelaamaan usein joko tarkoituksellisesti, tai pelintekijöiden roolittamana. Tutkimuksessa voisi esitellä suosittujen hahmoarkkityyppien ohella myös suosittuja juonikuvioita. Kyselyn tai haastattelun avulla voisi pyrkiä tavoittamaan myös aloittelevia larppaajia ja kartoittaa heidän motiivejaan hahmovalinnoissa.

Opinnäytetyöprosessi tarjosi minulle tavan tutkia hahmonluontia itselleni kiinnostavasta näkökulmasta liveroolipelien kautta. Koen liveroolipelien tarjoavan testialustan erilaisten todellisuuksien kokeiluun ja tapahtumien simuloimiseen. Sen lisäksi larp-rooli antaa työkalun psyykkisten prosessien, sekä sosiaalisten rakenteiden kokemukselliseen tutkimiseen. Elokuvan voi aina katsoa uudestaan, mutta larp-kokemus on henkilökohtainen ja ainutlaatuinen. Toivon tämän opinnäytetyön toimivan mielikuvia herättävänä jälkeenä tuosta ainutlaatuisesta kokemuksesta ja hahmonluonnin prosessista.

LÄHTEET

Aaltonen, I., 2019. Pekka Töpöhäntä-larp hahmoprofiili, Yksityinen aineisto.

Aaltonen, J., 2017. Käsikirjoittajan työkalut. 3.painos. Turenki: Hansaprint Oy.

Bowman, S., A Matter of trust – Larp and Consent Culture, 2.3.2017. Viitattu 18.5.2022. <https://nordiclarp.org/2017/02/03/matter-trust-larp-consent-culture/>

Epellarp. n.d. Sanastoa. Verkkosivu. Viitattu 24.4.2022

Facebook. n.d. Suomi Larp. Verkkosivu. Viitattu 26.5.2022. <https://www.facebook.com/groups/534608616611095>

Harviainen J., 2010. Larp Graffiti. Viitattu 17.5.2022. <http://larbase.pl/wp-content/uploads/2019/04/LarpGraffiti.pdf#page=131>

Huizinga, J., 1949. Homo Ludens, Abingdon: Routledge.

Imdb. n.d. Kuolleiden runoilijoiden seura. Verkkosivu. Viitattu 25.5.2022. <https://www.imdb.com/title/tt0097165/>

Johnson, M., 2013, The New Scriptwriter's Journal. Focal Press: Burlington, MA. <https://books.google.fi/>

Kessock, S., 1.7.2019. Your Game Is Not A Nordic Larp- And That's Okay! Viitattu 20.5.2022. <https://shoshanakessock.com/2019/07/01/your-game-is-not-a-nordic-larp-and-thats-okay/>

Koljonen, J. Cardinal Sins of Larp, videoluento, 15.10.2021. Aikakoodi 13.59. Viitattu 20.1.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=d5tztYfEbcU>

Koljonen, J., Stenros, J., Serup Grove, A., Skjonsfell A D., Nilsen, E., 2019. Larp Design Creating role-play experiences. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/136330/978-952-03-2260-1.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Lankoski, P., 2002. Character design fundamentals for role-playing games. Viitattu 11.1.2022 https://www.researchgate.net/publication/200010276_Character_Design_Fundamentals_for_Role-Playing_Games

Larp.fi. n.d. Larp-Suomi Sanakirja. Verkkosivu. Viitattu 20.1.2022. https://larp.fi/?page_id=120

Larp.fi. n.d. Yhdistyksiä. Verkkosivu. Viitattu 20.1.2022. https://larp.fi/?page_id=99

Mankkinen, J., 12.7.2019. Viitattu 20.5.2022. Yle uutiset, Odysseys larppia rakennettiin kaksi vuotta: ”Tällaista ei ole Suomessa aiemmin tehty”. <https://yle.fi/uutiset/3-10873119>

McDonald, J., 2012. From performing arts to larp. Videoluento. Aikakoodi 5.45. Viitattu 20.5.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=TeCJX-OeJz8>

Nordiclarp.org, 2019. Larp design glossiary. Verkkosivu. Viitattu 19.1.2022. <https://nordiclarp.org/2019/09/03/larp-design-glossary/>

Nordiclarp.org, 9.1.2019. Nordiclarp Wiki. Verkkosivu. Viitattu 18.5.2022. https://nordiclarp.org/wiki/Main_Page

Nordiclarp.org, 18.4.2020, Knutpunkt. Verkkosivu. Viitattu 18.5.2022. <https://nordiclarp.org/wiki/Knutpunkt>

Pekkatopohanta.wordpress.com, n.d. Offgame. Verkkosivu. Viitattu 19.5.2022. <https://pekkatopohanta.wordpress.com/offgame/>

Ropecon.fi, n.d. Pieni Ropecon sanasto. Verkkosivu. Viitattu 11.1.2022. <https://2017.ro-pecon.fi/kavijalle/pieni-ropecon-sanasto/>

Stenros, J., Montola, M., 2010. Nordic Larp. Fea Livia, Tukholma. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/95123/nordic_larp_2010.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saitta, E., Holm-Anderssein, M., Back., J. 2014. Luettu 20.5.2022. The Foundation Stone of Nordic Larp. <https://books.google.fi/books>

Stenros, J., Montola, M., The Making of Nordic Larp: Documentin a Tradition of Ephemeral Co-Creative Play, 2011. n.d. Luettu 18.5.2022. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11301.57224.pdf>

Sundstedt, K., 2009. Kirjoita Elokuvasi. Kansanvalistusseura: Saarijärvi.

Särkijärvi, J., Loponen, M., Kangas K., 2016. Larp Realia Analysis, Design, and discussions of Nordic Larp. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/>

Todellisuuspakolaiset.org, n.d. Yhdistys. Verkkosivu. Viitattu 30.4.2022. <https://www.todellisuuspakolaiset.com/>

Vacklin, A., Rosenvall, J., 2015. Käsikirjoittamisen taito. Like Kustannus Oy: Helsinki.

Vacklin, A., Rosenvall, J., 2007. Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Otavan Kirjapaino Oy: Keuruu.

Velhokoulu.weebly.com, n.d. Avatar ry. Verkkosivu. Viitattu 19.5.2022. <https://velhokoulu.weebly.com/avatar-ry.html>

LIITTEET

Liite 1. Kyselytutkimuksen kysymykset

Liite 1 Kyselytutkimuksen kysymykset

Kyselytutkimus liveroolipelaajille hahmonluontia tukevan hahmoprofiilin sisällöstä

Tässä kyselyssä selvitetään liveroolipelaajien näkökulmasta minkälainen kirjoitetussa muodossa oleva hahmoprofiili tukee parhaiten larp-hahmon sisäistämistä. Kysely on osana media-alan opinnäytetyötä, jossa larp hahmoprofiilin luomista lähestytään erilaisia elokuva- ja tv-käsikirjoittajan työkaluja ja teoriaa apuna käyttäen. Tämän kysely lähestyy aihetta pääosin pelaajan näkökulmasta, ja pyrkii kartoittamaan harrastajien kokemuksia toimivasta hahmoprofiilista ja hahmonluonnista.

*Jätä kohdat 10 ja 11 tyhjäksi, jos sinulla ei ole kokemusta pelien kirjoittamisesta.

1. Vastaajan ikä

*

- Alle 16
- 16-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- Yli 60

2. Onko sinulla kokemusta käsikirjoittamisesta larp-kontekstin ulkopuolelta?

*

Kysymys koskee muuta käsikirjoituskokemusta esim. elokuva- ja tv-alalta, teatterista, tai käsikirjoitus harrastuneisuuden parista.

- Kyllä
- Ei

3. Kuinka monessa larpissa olet pelannut?

*

- 1-4
- 5-8
- 9-12
- 13-16
- 17-20
- yli 21

4. Mikä on ihanteellinen hahmoprofiilin laajuus sivuina?

*

- Tiivis, 1-3 sivua
- Keskipitkä, 4-7 sivua
- Laaja, 8-15 sivua
- Todella laaja, yli 16 sivua

5. Mitä luomisprosessia preferoit hahmosi profilissa?

*

Huom! Pieni muutos profiiliin yksityiskohtiin hahmon castauksen jälkeen esim. pelaajan triggerien pohjalta muuten täysin kirjoittajälähtöiseen profiiliin, lasketaan tässä yhteydessä edelleen täysin kirjoittajälähtöiseksi profiiliksi.

- Täysin pelaajälähtöinen: Pelaaja luo ja kirjoittaa oman hahmonsansa.
- Pääosin pelaajälähtöinen: Pelaaja luo ja ideoi hahmonsansa ja toiveet pelille, joiden pohjalta kirjoittaja kirjoittaa hahmon ja juonet valmiiksi.
- Pääosin kirjoittajälähtöinen: Kirjoittaja luo ja ideoi hahmon itse, mutta voi ottaa huomioon pelaajan toiveita hahmoa kirjoittaessa.
- Täysin kirjoittajälähtöinen: Kirjoittaja luo, ideoi ja viimeistelee hahmon itse. Pelaajalle annetaan valmis hahmo.

6. Kohdan 5 perustelu

*

Perustele tiiviisti kohdan 5 vastaus.

Kirjoita vastaus

7. Kuinka paljon metatietoa preferoit profiilisi sisältävän?

*

Metaa voi olla esim. ennalta suunnitellut hahmokaaret, päämäärät, juonikuljetukset, sovitut tapahtumat, ja muu tieto jota pelaajalle annetaan, mutta jota hahmo ei tiedä. Avaa vastausta halutessasi muu-kohdassa.

- Vähän/ei ollenkaan: Vain välttämättömät metatiedot, jos sellaista on.
- Jonkin verran: Metatietoa saa sisällyttää profiiliin kohtuudella.
- Suurempi määrä metaa: Nautin metatiedosta, ja koen sen auttavan hahmon omaksumista ja pelaamista.
- Muu

8. Minkälainen hahmoprofiili tukee parhaiten hahmonluontiprosessiasi?

*

Kuvaile vapaasti profiilin sisältöä. Kerro esim. minkälaista profiilin rakennetta ja tekstin tyyliä preferoit, sekä mainitse mitkä hahmon tiedot tukevat parhaiten pelihahmosi sisäistämistä.

9. Mitä lisäkeinoja käytät hahmon omaksumiseen ja hahmon luontiin ennen peliä?

*

- Pinterest (hahmon inspiraatiotaulut ja kuvat jne.)
- Hahmon soittolistat (spotify, youtube jne.)
- Hahmon off-game fiilistelyyn luotu muu sosiaalinen media (esim. tumblr, instagram, twitter.)
- Hahmon henkilökohtaiset tavarat (proppien valmistus, tavaroiden etsiminen jne.)
- Hahmon ajatusten kirjoittaminen (esim. hahmon päiväkirja)
- Hahmon tekstiroolipelaaminen
- Hahmon maneerien opettelu
- Hahmon fiilistely täysissä propeissa
- En yleensä käytä profiilin lukemisen jälkeen lisäkeinoja hahmon omaksumiseen
- Muu

10. Mikäli sinulla on kokemusta pelin teosta, mitä hahmonluontitapaa preferoit pelin kirjoittajan näkökulmasta?

Huom! Pieni muutos profiiliin yksityiskohtiin hahmon castauksen jälkeen esim. pelaajan triggerien pohjalta muuten täysin kirjoittajalähtöiseen profiiliin, lasketaan tässä yhteydessä edelleen täysin kirjoittajalähtöiseksi profiiliksi.

- Täysin pelaajalähtöinen: Pelaaja luo ja kirjoittaa oman hahmonsansa.
- Pääosin pelaajalähtöinen: Pelaaja luo ja ideoi hahmonsansa ja toiveet pelille, joiden pohjalta kirjoittaja kirjoittaa hahmon ja juonet valmiiksi.
- Pääosin kirjoittajalähtöinen: Kirjoittaja luo ja ideoi hahmon itse, mutta voi ottaa huomioon pelaajan toiveita hahmoa kirjoittaessa.
- Täysin kirjoittajalähtöinen: Kirjoittaja luo, ideoi ja viimeistelee hahmon itse. Pelaajalle annetaan valmis hahmo.

11. Kohdan 10 perustelu.

Perustelee tiiviisti kohdan 10 vastaus.

Kirjoita vastaus