

---

# **LARP – pelaamista vai näyttelemistä?**

Liveroolipelaamisen hyödyt harrastajateatterissa



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Ohjaustoiminnan koulutus

Hämeenlinna, kevät 2016

Jutta Koskinen



HÄMEENLINNA

Ohjaustoiminnan koulutus

Terapeuttinen ohjaustoiminta

---

**Tekijä**

Jutta Koskinen

**Vuosi** 2016

**Työn nimi**

LARP – pelaamista vai näyttelemistä?

---

## TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön aiheena oli verrata roolipelaamista ja teatterinäytelmien näyttelemistä keskenään, sekä tuoda esille roolipelaamisen hyötyjä teatteriharrastuksessa. Liveroolipelaaminen on melko uusi kulttuurin muoto, jonka käyttömahdollisuuksia ja merkitystä ollaan alettu tutkia. Opinnäytetyöhön liittyi laaja toiminnallinen kurssi, joka toteutettiin Riihimäen nuorisoteatterille yhdessä Todellisuuspakolaiset ry:n kanssa alkukevästä 2016. Siihen kuului 10 kokoontumiskertaa sekä neljän tunnin loppularppi.

Työn tavoitteena oli tutkia, miksi liveroolipelaajat puhuvat hahmon pelaamisesta, vaikka ulkopuolisen silmin se näyttää näyttelemiseltä. Työ vertaili pelaamista ja näyttelemistä keskenään etenkin rooliin valmistautumisen ja siinä pysymisen näkökulmasta. Työn tarkoituksena oli myös tutkia liveroolipelaamisen hyötyjä teatteriharrastuksessa.

Työssä käytettiin teoriapohjana erilaista roolipeleihin ja larppaukseen liittyvää kirjallisuutta sekä teatteriesityksen tutkimista ja näyttelijän ohjaamista käsitteleviä teoksia. Työn toiminnallisessa osuudessa toteutettiin roolipeli-kurssi, josta saatiin tuloksia observoimalla osallistujia sekä heidän oppimispäiväkirjoja aineistona käyttämällä.

Vaikka näytteleminen ja pelaaminen vaikuttavat ulkopuolisen silmin samalta, niissä on paljon eroja. Pelissä ei tarvita yleisöä, kun taas teatterinäytelmässä se on tärkeä osa esitystä. Näytelmissä näyttelijä omaksuu hahmon roolin ja roolipeleissä pelaaja omaksuu hahmon identiteetin. Roolipeleissä syventyminen on vahvempaa, sillä pelaaja pyrkii olemaan oma hahmonsa koko pelin ajan ilman taukoja. Näytelmässä näyttelijä pystyy poistumaan roolistaan, kun ei ole lavalla.

Opinnäytetyön johtopäätöksenä voidaan todeta, että LARP on pelaamista, mutta siinä on näyttelemisen elementtejä. Tätä tutkimusta voitaisiin laajentaa, jotta saataisiin isompi otanta esimerkiksi ammattinäyttelijöistä ja kauan roolipelitoimintaa harrastaneista. Opinnäytetyötä voidaan käyttää selventämään liveroolipelaamisen käytäntöjä ja hyötyjä teatteriharrastukseen.

**Avainsanat** Roolipeli, LARP (=liveroolipeli), Rooli, Näytteleminen, Pelaaminen  
**Sivut** 25 s. + liitteet 5 s.

HÄMEENLINNA  
Crafts and recreation  
Terapeutic recreation

---

<b>Author</b>	Jutta Koskinen	<b>Year</b> 2016
<b>Subject of Bachelor's thesis</b>	LARP – playing or acting?	

---

ABSTRACT

The subject of this thesis was to compare role-playing and acting in theatre. The purpose was also bringing up benefits of role-playing in theatre. Role-playing is rather a new form of cultural activity, the potentials and benefits of which are being explored. The thesis process included an extensive activity-based course which was carried out with Todellisuuspakolaiset ry (Refugees of reality, association) at the youth theatre of Riihimäki in spring 2016. The course included ten assemblies and a four-hour final larp.

The aim of the thesis was to study why live action role-players say that they play their character even though it looks like acting. The study compared playing and acting, especially the preparation for the role and staying in it. The aim was also to study the benefits of live action role-playing in theatre.

The theoretical background of the thesis was based on literature of role-playing games and live action role-playing and studies on theatre performances and instruction of the actor. The practice-based part of the thesis was the role-playing course. Results were gained by observing the participants and using their learning diaries as material.

Even though acting and playing look similar in the eyes of an outsider, there are many differences. In a game, there is no audience, while in a theatrical play the audience is a very important part of the show. In theatre, the actor adopts a role of a character and in a role-play game the player adopts the identity of a character. In role-playing games, the players are more immersed in their characters, because they try to hold on to the identity throughout the game. In theatre, the actors are able to leave the role when they are not on stage.

A conclusion of the study is that LARP is playing but it has some elements of acting. The research could be extended in order to get a better sampling of professional actors and experienced role-players. This thesis can be used to clarify the action role-playing practices and its benefits in theatre.

**Keywords** Role-play, Live Action Role Playing, Role, Acting, Playing  
**Pages** 25 p. + appendices 5 p.

---

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	1
2	TUTKIMUSKYSYMYKSET, -MENETELMÄT JA TAVOITTEET .....	3
3	ROOLIPELIT .....	3
3.1	Pöytäroolipeli .....	4
3.2	Live-roolipeli (LARP).....	4
3.3	In-game/Off-game .....	5
3.4	Harrastus Suomessa.....	6
4	TEATTERI .....	7
4.1	Näyttelemine .....	7
4.2	Improvisaatio.....	8
4.3	Teatteriharrastus Suomessa .....	9
5	TOIMINNALLINEN OSUUS: ROOLIPELI-KURSSI.....	9
5.1	Riihimäen nuorisoteatteri .....	9
5.2	Ryhmä .....	10
5.3	Apuohjaajat .....	10
5.4	Kurssin sisältö .....	10
5.5	Loppularppi .....	15
5.6	Palaute .....	18
6	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	19
6.1	Näyttelijä/ Rooliin meno .....	19
6.2	Pelaaja/ Rooliin meno .....	20
6.3	Näyttelemine vs. pelaamine .....	21
6.4	Larppauksen hyödyt teatteriharrastuksessa .....	22
7	POHDINTA.....	22
	LÄHTEET .....	24
Liite 1	Alkukysely	
Liite 2	Hahmon luonti kysymyksiä	
Liite 3	Kysymyksiä nuorten oppimispäiväkirjoihin	

## 1 JOHDANTO

Pimeässä metsässä kuuluu nopeita askelia. Kuivat oksat napsahtavat poikki ja kasvit kahisevat, kun niistä kulkee ohitse. Painaudut vielä enemmän kylmää seinää vasten, etkä uskalla liikkua. Lopulta äänet kaikkoavat ja kuulet oman hengityksesi. Se on kiivas ja raskas. Äänet ovat onneksi kaukana ja uskallat kurkistaa kulman takaa. Kun ketään ei näy, lähdet hiipimään toiseen suuntaan mahdollisimman hiljaa ja näkymättömissä.

Metsästäjä vaanii petoa keskellä yötä mukanaan vain pyssy, vanha velho yrittää etsiä loitsua, jolla saisi liittolaisensa pahan vallasta pois, ja nuori nainen juoksee henkensä kaupalla sotilaita pakoon soita pitkin. Kaikki nämä ovat olleet roolejani erilaisissa liveroolipeleissä eli larpeissa. LARP tulee englanninkielisistä sanoista Live action role-playing, joka kääntyy helpommin suomalaiseen kieleen liveroolipeliksi eli larpiksi. Larpissa jokaisella on oma hahmonsa, jonka saappaisiin kukin pelaaja hyppää. Pelaaja siis pukeutuu, liikkuu ja puhuu niin kuin hahmonsa, ja eläytyy omien kykyjensä mukaan. Tutustuin larppaukseen ohjaustoiminnan koulutusohjelmassa ollessani ja innostuin siitä valtavasti. Sen avulla pystyy oppimaan valtavasti erilaisista asioista, kuten tieteestä, ihmisistä ja omasta itsestään. Kun pelaa erilaisia hahmoja, pystyy näkemään asioita eri näkökulmista ja oppia uutta.

Teen opinnäytetyöni juuri larppaukseen liittyen, sillä koen sen olevan tärkeä ja melko uusi kulttuurimuoto, jota pystyy kehittämään ja muuttamaan tarpeen mukaan sopivaksi lähes jokaiselle asiakasryhmälle. Sitä ei suositella silti asiakasryhmille, joilla on hämärtnyt todellisuudentaju. Olen jo kauan haaveillut, että järjestäisin roolipeli-kurssin lajia tuntemattomille, joten sain toteutettua unelmani samalla. Sain Riihimäen nuorisoteatterin mukaan työelämäyhteydeksi, sillä heillä oli valmis ryhmä kurssilleni. Minun kanssani kurssia ohjaamassa olivat Todellisuuspakolaiset ry, jonka hallitukseen itsekin kuulun. Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia pelaamista ja näyttelemistä, sekä pohtia miksi liveroolipelaajat puhuvat hahmon pelaamisesta eikä näyttelemisestä. Tavoitteena on myös tuoda esille liveroolipelaamisen hyötyjä teatteriharrastuksessa. Roolipeli-kurssin tavoitteena oli tutustuttaa nuoret LARP-harrastukseen sekä samalla tutkia heidän pohdintojaan aiheesta. Näin sain tutkimukseeni aineistoa näyttelijöiltä. Opinnäytetyölläni pyrin tuomaan roolipeli-harrastukselle lisää näkyvyyttä ja selkeyttä sen toimintaperiaatteita.

Vaikka näyttelemistä on paljon erilaista, rajasin tähän tutkimukseen ainoastaan teatterinäytelmissä olevaa näyttelemistä, koska se on yleinen ja tunnettu näyttelemisen muoto. Käsitökseni mukaan ihmisille tulee näyttelemisestä ensimmäisenä mieleen juuri teatterinäytelmä tai elokuvat. Live-roolipelaaminen saattaa näyttää ulkopuolisen silmin juuri elokuvassa tai teatterissa näyttelemiseltä, sillä pelaajat ovat pukeutuneet hahmojensa vaatteisiin. Rajasin tutkittavaksi teatterinäyttelemisen ja liveroolipelaamisen, sillä koen, että ne sekoitetaan herkemmin toisiinsa. Tutkimuksessa keskitytään molempien taidelajien roolin ottamiseen ja siihen valmistautumiseen. Lähdekirjallisuus muodostuu erilaisista roolipeli- ja larppauk-

seen liittyvästä kirjallisuudesta sekä teatteriesityksen tutkimista ja näyttelijän ohjaamista käsittelevistä teoksista. Mukana on myös muita aiheeseen liittyviä teatteritaiteen opinnäytetöitä.

Tutkimuksen tarkoituksena on siis vertailla näyttelemistä ja liveroolipelaamista keskenään. Miksi näin pitää tehdä? Koen, että etenkin liveroolipelaajat haluavat tuoda eron esille, sillä larppaus on oma taiteenlajinsa. Molemmat ovat esittävää taidetta ja draamaa. Vertailu lähti myös omasta mielenkiinnosta, sillä minua on aina kiinnostanut, miksi larppauksessa pelataan hahmoa, vaikka se voidaan tulkita näyttelemiseksi. Uskon, että opinnäytetyö tuo etenkin larppaamisen esille monipuolisesti, jotta lukija saa hyvän käsityksen harrastuksesta ja sen hyödyistä etenkin teatteriharrastuksessa. Opinnäytetyöstäni voivat hyötyä eri asiakasryhmien toiminnanohjaajat, teatteritaiteen ohjaajat ja näyttelijät sekä opettajat. Se on myös hyvä tietopaketti larppaamisen perehdyttämiseen. Toiminnallisen osuuden roolipeli-kurssia voidaan käyttää soveltaen tehden toiselle ryhmälle kurssin tai saada vaikkapa vinkkejä larpin järjestämiseen.

Työn alussa on tarkemmin selitettynä tutkimuskysymykset, -menetelmät sekä tavoitteet. Sen jälkeen avataan lähdekirjallisuuden avulla hieman roolipelaamista ja näyttelemistä. Kerron tutkimukseni toiminnallisesta osuudesta, eli roolipeli-kurssista, jonka järjestin Riihimäen nuorisoteatterille. Toiminnallisessa osuudessa avaan kurssin sisällön, loppularpin tapahtumat sekä saamani palautteen. Sitten palataan takaisin tutkimuskysymyksiin ja pohdin lähdekirjallisuuden kanssa näyttelemisen ja roolipelaamisen roolin ottamista ja vertailen niitä keskenään. Lopuksi on hieman yhteenvetoa koko tutkimuksesta ja pohdintoja tuloksista ja sen jatkumahdollisuuksista.

## 2 TUTKIMUSKYSYMYKSET, -MENETELMÄT JA TAVOITTEET

Opinnäytetyöni tarkoituksena on tutkia liveroolipelaamista ja näyttelemistä ja verrata niitä keskenään. Tärkein tutkimuskysymykseni on, mitä eroa on roolin näyttelemisellä ja pelaamisella. Miksi liveroolipelaajat puhuvat hahmon pelaamisesta, kun se näyttää asiaan perehtymättömän silmin hahmon näyttelemistä? Mitä samaa ja erilaista on näyttelijöiden ja pelaajien roolinotolla? Toisena tutkimuskysymyksenä oli larppaamisen hyödyt teatteriharrastuksessa. Mitä hyötyä larppaamisesta on näyttelijälle? Ja ehkä myös toisinpäin.

Koska itselläni ei ole näyttelemisestä kokemusta, päätin järjestää toiminnallisen tutkimuksen näyttelijöille. Järjestin laajan roolipeli-kurssin Riihimäen Nuorisoteatterille, jossa tutustuttiin roolipeleihin ja larppaamiseen eri pelien muodossa. Kurssille osallistui nuorisoteatteria jo muutaman vuoden harrastaneita nuoria, joten heillä oli näyttelemisestä kokemusta. Nuorilla oli hyvin vähän kokemusta roolipelaamisesta, joka oli todella hyvä, sillä heillä oli mahdollista vertailla roolipeleistä opittuja asioita näyttelemiseen. Kurssi oli todella laaja, sillä pelkästään ohjauksiin kului aikaa yli 20h, suunnittelua lukuun ottamatta.

Tutkimusmenetelminä toimi lähdekirjallisuuden vertailu, nuorten osallistava havainnointi sekä dokumenttien eli oppimispäiväkirjojen tekeminen. Havainnoin roolipeli-kurssin nuoria samalla kun ohjasin heille. Kuuntelin nuorten mielipiteitä ja jutustelua herkällä korvalla, ja tein niistä muistiinpanoja. Nuoret kirjoittivat kurssin aikana oppimispäiväkirjaa, jossa he pohtivat roolipelaamista, näyttelemistä ja larppaamista päivän kysymysten avulla (liite 3).

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia pelaamista ja näyttelemistä, sekä roolinottoa ja selvittää pelaamisen ja näyttelemisen erot ja samanlaisuudet. Roolipeli-kurssin tavoitteena oli tuoda nuorille tutuksi roolipelien ja larppaamisen harrastus ja antaa sieltä eväitä näyttelemiseen. Tavoitteena oli myös saada nuoret ymmärtämään, että esittää voi myös ilman yleisöä, ja pohtimaan, kuinka larppaamisesta voisi olla hyötyä heidän teatteriharrastuksessaan.

## 3 ROOLIPELIT

Roolipelit ovat kokemuksen taidetta. Niissä voi kokea asioita, joita ei pääse tai halua omassa elämässään oikeasti kokea. Pelissä voi eläytyä täysin toisen ihmisen elämään, ja päästä kokemaan elämistä eri maailmoissa. (Pettersson 2005, 9.) Petterssonin (2005, 22) mukaan roolipelaaminen on vielä hyvin uusi kulttuurimuoto ja siksi ehkä vaikeampi selittää ulkopuolisille.

Roolipelaaminen kattaa monta erilaista alalajia, joista tunnetuimmat ovat pöytäroolipelit sekä liveroolipelit. Vartiaisen (2010) mukaan roolipeli on vuorovaikutteisen kerronnan muoto, jossa jokainen pelaaja eläytyy kuvitteelliseen hahmoon (Pitkänen 2011). Liveroolipelaaminen on taas tavallisesta roolipelaamisesta kehittynyt pelimuoto, jossa kerronnan sijaan pelaaja

jat pukeutuvat hahmonsaa vaatteisiin ja esittävät hahmoaan improvisaatio-teatterin tyyliin (Pitkänen 2011).

### 3.1 Pöytäroolipeli

Pöytäroolipelaaminen on alkuperäisin ja ensimmäinen roolipelaamisen muoto. Termiä käytetään ainoastaan, jos halutaan tehdä ero muuhun roolipelaamiseen, kuten larppaamiseen. Harrastajat puhuvat usein pelkästä roolipelistä tai lyhennettynä rope tai role. (Leppälahti 2009, 15.) Ulkopuolisin silmin roolipelaaminen näyttää siltä, että muutama ihminen istuu pöydän ääressä, heittelee noppia ja puhuu. Peli on harvoin näyttävää, sillä pelaajat osallistuvat peliin verbaalisesti hahmon kautta. Pöytäpeli siis tapahtuu täysin pelaajien ja pelinjohtajan pään sisällä. (Pettersson 2005, 22.) Pettersson esittelee vuonna 1991 julkaistun Aaron Allstonin Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia-roolipelikirjan, jossa määritellään roolipelien olevan interaktiivisia. Sen mukaan jokainen pelaaja hallitsee yhtä hahmoa ja tekee päätöksiä pelitilanteeseen oman hahmonsaa luonteen kautta. Leppälahti (2009, 15) muistuttaa myös, että roolipelaamisen esteenä ei ole fyysinen kunto, sillä vain mielikuvitus riittää.

Pöytäroolipelejä pelataan usein pienellä porukalla, mutta tilalla ei ole väliä. Pöytäroolipeli on saanut nimensä siitä, että sitä usein pelataan pöydän ääressä. Pelipaikassa pitää pystyä juttelemaan sekä usein kirjoittamaan. (Leppälahti 2009, 16.) Roolipeleissä ei ole yleisöä, sillä pelaajat toimivat itse yleisönä tehden itselleen ja muille peliä (Pettersson 2005, 25). Leppälahden (2009, 17) ja Petterssonin (2005, 32–33) mukaan yksittäiset pelikerrat saattavat kestää useita tunteja, mutta usein seikkailun läpikäyminen kestää kuukausia. Monta pelikertaa kestäväää roolipeliä kutsutaan kampanjaksi.

Pelihahmon tiedot, kuten nimi, hahmoluokka, taidot ja tarvikkeet, kirjoitetaan ylös hahmolomakkeeseen, joka toimii usein muistin tukena erilaisten toimintojen pisteiden laskussa. Roolipelissä tapahtumat kuvataan sanallisesti ja kaikki tapahtuu pelaajien mielikuvituksessa. Pelissä on usein yksi pelinjohtaja, joka on luonut pelille jonkun alkutilanteen ja pienet raamit, mutta pelin tapahtumat ovat usein täysin improvisoituja kohtaamisia pelaajien sekä pelinjohtajan hahmojen kesken. Pelinjohtaja usein kuvailee pelin ympäristöä ja tilanteita, mutta pelaajat saavat vapaasti päättää mitä heidän hahmonsaa tekevät. Erilaisia noppia tarvitaan mittaamaan erilaisten hahmojen toimintojen onnistumista. (Leppälahti 2009, 20.)

### 3.2 Live-roolipeli (LARP)

LARP on lyhenne englanninkielisestä termistä Live action role-playing, eli suomeksi liveroolipeli. Suomessa harrastuksesta puhutaan kirjallisuudessa elo- tai näytelmä-roolipeliksi, kun taas harrastuspiireissä käytetään mieluummin termejä larppaus tai larppaaminen. Kun pöytäroolipelissä pelaaja kertoo, mitä hänen hahmonsaa tekee pelissä, niin live-roolipelissä pelaaja esittää hahmoansa pukeutumalla ja näyttelemällä. (Mikkola 2007, 5.) Pelaamisen on kuvailtu olevan interaktiivista improvisaatioteatteria ilman



yleisöä. Yleisöä ja käsikirjoitusta ei tarvita, sillä pelaajat esittävät rooliansa itselleen ja muille pelaajille, ja luovat omilla teoillaan peliä eteenpäin. (Leppälahti 2009, 25.)

Liveroolipeli on tapahtuma, johon osallistuu tavallisimmin 20–30 pelaajaa, mutta suurimmissa peleissä on voi olla mukana jopa satakunta pelaajaa. Pelipaikka määräytyy täysin pelin maailman ja tunnelman mukaan. Yleisimpinä paikkoina toimii usein leiri- ja kurssikeskukset tai vaikkapa lähimetsä. Pelit kestävät itsessään muutamasta tunnista vuorokausiin, mutta sen järjestely aloitetaan monta kuukautta aiemmin. Pelinjohtaja suunnittelee pelin maailman ja hahmot sekä tuottaa pelin käytännön järjestelyt, kuten pelipaikan hankkimisen sekä majoitus- ja ruokailujärjestelyt. (Leppälahti 2009, 27–28.)

Larppaamista on kuvattu yhteisöllisyyden, esittämisen ja sääntöjen yhdistelmäksi. Vaikka pelissä jokainen hahmo on tärkeä ja yksilöllinen, pelaaminen perustuu hahmojen väliseen vuorovaikutukseen. Pelaaminen harrastuksena mahdollistaa uusien ystävyys-suhteiden luomisen sekä vanhojen tuttujen tapaamisen. Larppaaminen muistuttaa hyvin paljon lasten mielikuvitusleikkejä. Siinä esitetään hahmon roolia mahdollisimman uskottavasti ja uskotellaan asioiden olevan totta. Larppaaminen antaa mahdollisuuden paeta hetkeksi omaa elämää ja olla joku muu. Tämä antaa väylän peilata larpissa tulleita asioita oman elämän vaikeisiin ongelmakohtiin, ja saada jopa ratkaisu sitä kautta. Vaikka lasten leikki onkin todella vapaata, larppaamisessa on omat sääntönsä, sillä mitä olisi peli ilman sääntöjä. Säännöt luovat pelille raamit, joiden sisällä pelaajat voivat toteuttaa turvallisesti oman hahmonsavoitteita. Säännöt perustuvat usein pelin maailmaan, sillä esimerkiksi avaruuteen perustuvassa larpissa pelaajilla voi olla erilaisia kykyjä kuin keskiaikaiseen maailmaan perustuvassa larpissa. (Larping.org 2015.)

Larpeissa tarvitaan myös turvasäännöt, joilla voidaan ehkäistä onnettomuuksia tai estää liian intensiivinen pelitilanne, joka ahdistaa pelaajaa. Useissa peleissä on mukana turvasanat: yksi tai useampi. Jos käytössä on vain yksi turvasana, siihen valitaan jokin sellainen sana, joka ei esiinny normaalissa keskustelussa. Usein kuulee käytettävän myös sanaa turvasana. Mikäli pelissä on moniasteinen turvasana, käytetään usein liikennevaloja. Keltainen pyytää toista hillitsemään hahmoaan ja punainen käskee lopettamaan. (Pettersson 2005, 244–245.) Usein peleissä on olemassa off-game-tila, joka on suljettu tila, johon saa mennä kesken pelin pitämään taukoa hahmostaan, rauhoittumaan hetkeksi tai puhumaan jollekin pelinjohtoon kuuluvalla.

### 3.3 In-game/Off-game

In-game on pelisanastoa ja tarkoittaa pelin sisäistä maailmaa. Kun pelaaja pelaa hahmoansa, hän on silloin in-game. Off-game on pelimaailman ulkoista, oikeaa elämää, jolloin pelaaja on oma itsensä. Kun pelaaja haluaa olla off-game, hän laittaa kätensä nyrkkiin ja asettaa sen otsalle. Jos joku pelaaja kävelee pelialueella näin, hän on pelin hahmoille ilmaa. Off-game on sama asia kuin lapset sanovat leikeissään, että peli on piip. Off-game-

tilaa ei harrasteta pohjoismaissa kovin usein, sillä pelaajat pyrkivät olemaan mahdollisimman paljon hahmossaan. (Epel Larp ry, 2016.) Esimerkiksi toisen pelaajan hahmon nimeä voi hyvin kysyä omassa hahmossaan, ja myös vessassakin voi käydä in-game, sillä hahmonkin täytyy joskus käydä tarpeillaan.

Myös pelissä olevilla tavaroilla voi olla pelissä eri merkitys kuin oikeassa elämässä. Tällöin ne merkitään erillisellä lapulla, jossa on off-game ohje. Mikäli tavara tekee jotain, kun siihen koskee, lapussa lukee ohjeet, jotta pelaaja osaa pelata oikein. Esimerkiksi jos tuoli puraisee, kun siihen istutaan, pelaaja lukee ensin tuolissa kiinni olevan off-game lapun, jonka jälkeen istahtaa tuoliin ja esittää, että tuoli puraisi häntä. Jotkut tavarat saattavat olla kokonaan hahmoille off-game eli poissa pelistä, kuten autot. (Epel Larp ry.)

### 3.4 Harrastus Suomessa

Pöytäroolipelit rantautuivat Suomeen kunnolla 1980-luvulla. Vartiaisen (2010) mukaan, sotastrategia-pelit ovat pöytäroolipelien esi-isiä, joita armeijat käyttivät upseerien koulutuksessa. Myöhemmin peleihin tuli tarinaa ja kertomusta, ja tämä erotti sotapelit roolipeleistä. (Pitkänen 2011.) Petterssonin (2005, 72) mukaan roolipelit tulivat Suomeen vaihto-oppilaiden ja huhupuheiden kautta. Ensimmäinen pelattu roolipeli oli vieläkin harrastepiireissä tunnetuin Dungeons & Dragons, jossa seikkaillaan fantasiamaailmassa luolissa taistellen mm. Lohikäärmeitä vastaan. Kun roolipelit yleistyivät, markkinoille tuli paljon erilaisia roolipelejä sekä sääntökirjoja niin englanniksi kuin suomeksi. Suomalaisten roolipeliharrastajien määrää on vaikea arvioida, sillä kattavia tutkimuksia ei ole tehty. (Leppälähti 2009, 14). Harrastus on yleistä kaveriporukoissa, joten tutkimuksien tekeminen on hankalaa.

Larppaaminen tuli Suomeen pöytäroolipelien jälkeen 1980-luvun loppupuolella. Ajatus pelin siirtämisestä näytelmälliseen muotoon syntyi lähes samanaikaisesti eri puolilla maailmaa. Suomessa pelikulttuuri on lähtenyt nollasta, sillä kommunikaatiota eri maiden välillä ei juurikaan ollut. (Pettersson 2015, 87–88.) Pohjoismaissa kuten myös Suomessa larppikulttuuri on hieman erilainen kuin muualla. Muualla maailmassa käytetään termiä Nordic Larp, johon kuuluu aina immersio, yhteistyö sekä pelin syvemmät tarkoitukset (Nordic Larp.org 2016).

Immersio tarkoittaa kokemuksen tekemistä mahdollisimman todeksi. Pohjoismaalaiset larppaajat haluavat todella kokea olevansa hahmonsa ja elävänsä pelin maailmassa. Pelaaja haluaa päästä hahmonsa pään sisälle ja todella ajatella kuin hahmo. Pohjoismaassa larpeissa isossa osassa on myös yhteistyö, joka tarkoittaa yhteistä pelin tekoa toisille eri tavoin. Pelin tarkoituksena ei ole mitata kuka on voimakkain, sillä larppaamisessa ei ole häviäjiä tai voittajia. Useat pelaajat antavat hahmonsa hävitä tarkoituksella, sillä siitä saa enemmän peliin sisältöä. Pohjoismaalaisissa larpeissa ei pelata vain huvikseen, sillä pelinjohto haluaa usein pelille ja tapahtumille syvemmän merkityksen. Tavoitteena on saada pelaaja miettimään larpin

aihealueita ja tapahtumia syvemmin ja näin myös pohtimaan itseään tai paikkaansa yhteisössään. (Nordic Larp.org 2016.)

## 4 TEATTERI

Sana “teatteri” tulee sanasta theatron, joka merkitsee kreikaksi “katsomisen paikkaa”. Nykyään sillä voidaan viitata paikkaan, toimintaan, instituutioon ja taidemuotoon. (Balme 2008, 15.) Teatteri on sosiaalista kommunikointia, jonka erityispiirteenä on audiovisuaalisen toiminnan esittäminen kehollisella ilmaisulla. Teatterin viehätys perustuu tiettyjen tilojen luomiselle, tapahtumien mielekkäälle ajoitukselle sekä ihmisen luovuuden ja fyysisten taitojen esittelylle. (Fiebach 2005, 133.) Teatteri on toiminut Pätzin (2010) mukaan historian saatossa hovin lisäksi valistajana sekä opetuksellisissa tehtävissä. Sanotaan, että teatteri on syntynyt muinaisista uskonnollisista rituaaleista ja tarinan kerronnan perinteestä. (Vähäniemi 2012, 9.)

Teatteri käsitteenä on todella laaja, joten tässä opinnäytetyössä aihe on rajattu vain esittävän teatterin, tarkemmin teatterinäytelmän näyttelijän työhön sekä hänen rooliin valmistautumiseen ja ylläpitämiseen. Teatterinäytelmässä näytelmää esittävät näyttelijät. Jotta heidän tulkintansa olisi yhdenmukainen, heitä ohjaa ohjaaja. Näytelmän teossa on myös lavastaja, puvustaja sekä muut teknikot, jotka vaikuttavat siihen, miten katsojat kokevat näytelmän. (Wikipedia 2016a.)

### 4.1 Näytteleminen

Teatterinäytelmää ei ole fyysisesti olemassa ilman esiintyjiä tai katsojia. Näyttämön tapahtumia kutsutaan esittämiseksi, sillä tapahtumat esitetään jollekulle eli katsojalle, joka havaitsee sen. Esittämisen ja havainnoinnin välinen kommunikaatio jaetaan kolmeen osa-alueeseen: sensorinen, taiteellinen ja symbolinen kommunikaation taso. Sensorinen taso kuvaa esittäjän ja katsojan välistä vuorovaikutusta. Kumpikin havaitsee kummankin fyysisen ja henkisen läsnäolon ja reagoi siihen eri tavoin. Taiteellinen taso erottaa esityksen jokapäiväisestä elämästä, sillä esityksessä saattaa olla taiteellinen arvo, jota yleisö ymmärtää ja arvostaa tai sitten ei. Kommunikaation symbolinen taso määreytyy katsojassa. Esityksessä mikään ei ole itsessään symbolista, ellei katsoja pidä sitä sellaisena. (Sauter 2005, 20–21.) Teatterissa esitys ei ole siistitty paketti, joka jaetaan nimettömälle kuluttajalle, vaan merkitys syntyy katsojien ja esittäjien yhteisymmärryksessä (Sauter 2005, 15).

1900-luvun näyttelemisen pedagogiikasta voidaan erotella kolme teoreettista suuntausta, jotka ovat kokeminen, vieraannuttaminen sekä itsestä luopuminen. Ne ovat edelleen suosittuja teorioita näyttelemisen opetuksessa. Kokeminen on venäläisen näyttelijä/ohjaajan Konstantin Stanislavskin (1863-1938) eräs metodi, jonka avulla näyttelijä pystyy käyttämään omaa tunnekokemustaan roolin rakentamiseen. Emotionaalisen muistin avulla näyttelijä pystyy helposti pääsemään roolihahmonsa tunteisiin. Saksalaisen ohjaajan/käsikirjoittajan Bertolt Brechtin (1898-1956) vieraannuttamisen teoriaa voidaan pitää taas Stanislavskin teorian vasta-

kohtana. Brecht painottaa, että tunteita ja ajatuksia tulisi ulkoistaa, sillä liikkeet ja eleet kehon avulla ovat esityksen lähtökohdat. Tunteet tulisivat siis näkyä koko kehossa, mutta ne eivät saisi tulla sisältäpäin. Viimeinen teoreettinen suuntaus ei ole niinkään teoria vaan näyttelemisen tekniikkaa ja filosofiaa. Puolalaisen ohjaajan Jerzy Grotowskin (1933-1999) mukaan teatterillisen toiminnan keskeisin väline on esiintyjän vartalon ja mielen ilmaisulliset keinot, jotka voidaan vapauttaa täydelliseen itsensä luopumiseen ja näin rooliin pääsemiseen. Sen mukaan näytteleminen on kommunikatiivinen prosessi katsojien kanssa. Näyttelemisen pedagogiikkaa löytyy myös ei-ammattillisen näyttelemisen yhteydessä. Siinä tavoitteena ei ole siis ammattitason taituruus vaan näytteleminen nähdään voimauttavana ja osallistavana toimintona, joka painottaa henkilöiden välistä vuorovaikutusta. (Balme 2008, 42-50.)

#### 4.2 Improvisaatio

Improvisaatio on esityksen luomista esittämishetkellä (Improvisaatioteatteriyhdistys Stella Polaris ry 2016). Improvisoitu teatteriesitys syntyy lavalla esityshetkellä etukäteen suunnittelematta. Esittäjät näyttelevät, käsikirjoittavat ja luovat materiaalia esityksen edetessä kuunnellen toisiaan. Improvisoitu esitys on ainutkertainen kokemus, jota ei tulla toistamaan uudestaan sellaisenaan. Se voi olla yllättävää, rosoista ja luonnosmaista, sillä käsikirjoitusta ei ole. Improvisoitu esitys voi olla sekä esittäjälle että yleisölle hauskaa, vauhdikasta, liikuttavaa ja välillä myös synkkää. (Improvisaatioteatteri Pore 2016.)

Improvisaatio on värikäs ja voimaannuttava yhdessä kokemisen, ilon ja monenlaisen oppimisen työväline. Sen voimavarana on ryhmän energiataso. Kun energiatasot nousevat, ihmiset usein vapautuvat ja heistä löytyy jotain uutta ja yllättävää muille ja myös itselleen. (Rainio 2009, 88-90.) Ryhmä on tärkeä improvisaation onnistumisten kannalta. Ryhmän tulee olla jokaiselle jäsenelle turvallinen, johon auttavat erilaiset pelit ja leikit. Leikit ovat tärkeitä vuorovaikutteisuuden kannalta, koska niiden avulla jäsenet voivat kokea itsensä ryhmän jäseneksi ja tulla hyväksytyksi. (Rainio 2009, 10-11.)

Improvisaatio voidaan luokitella sekä työtavaksi että menetelmäksi. Siinä tärkeässä roolissa on yleisö, sillä se voi muokata esitystä kesken kaiken viemällä sitä haluamaansa suuntaan. Mutta joskus improvisaatiossa yleisöä ei ole, jolloin ulkopuoliset eivät voi vaikuttaa esityksen kulkuun. Tällöin esitys on suljettu tilaisuus vain esiintyjille. Tällaista improvisaatiota on paljon esittävän teatterin menetelmissä, joista yksi on larppaus eli live-roolipelit. Siinä ei ole yleisöä, sillä pelaajat muokkaavat pelin kulkua valinnoillaan. Toisten ajatusten hyväksyntä ja ideoiden eteenpäin vieminen on olennainen osa improvisaatiota (Sutela 2015), ja näen, että tämä on juuri liveroolipelaamisen ydin. Koen, että larppaaminen vaatii hyvää improvisaatiokykyä, koska pelissä ei ole harjoiteltua näyttelemistä, vaan kaikki tapahtuu nyt ja tässä. Pelaajien tulee osata vastata eteensä tuleviin tilanteisiin improvisaation keinoin reaaliajassa. Siksi siis Leppälahti (2009, 25) kuvailee larppauksen olevan interaktiivista improvisaatioteatteria ilman yleisöä.

### 4.3 Teatteriharrastus Suomessa

Teatteriharrastus tuli Suomeen jo 1600-luvulla kirkon piireissä, josta se levisi opetukseen ja kouluihin, kuten yliopistoon. Suomen ensimmäinen varsinainen teatteri rakennettiin Turkuun 1817. Teatteriseurueet kiersivät kaupungissa ja maaseuduilla, ja suurin osa seurueista oli ruotsinkielisiä. Suomen kansallisteatteri rakennettiin 1900-luvun alussa, joka toi myös suomalaisia esityksiä kansalaisille kaupungeissa ja maaseudulla. Amatööriteattereita syntyi maaseudulle pieniin kyliin nuorisoseurojen ja työväenliikkeen myötä. (Opetushallitus 2016.) Wikipedian (2016b) mukaan Suomessa on nykyään 56 valtionosuusteatteria, eli niiden toimintaa tuetaan julkisista varoista. Niiden lisäksi Suomessa on 107 rekisteröitynyttä ammattiteatteria ja lukuisia amatööriteattereita.

## 5 TOIMINNALLINEN OSUUS: ROOLIPELI-KURSSI

Jotta voisin saada opinnäytetyöhöni tutkimusmateriaalia, järjestin Riihimäen Nuorisoteatterille laajan roolipeli-kurssin. Kurssi oli tarkoitettu Klassikko-Legendat-nimiselle ryhmälle. Kurssin aikana tutustuimme roolipelien maailmaan ja järjestimme nuorille Harry Potter -maailmaan perustuvan liveroolipelin. Kurssi pidettiin Riihimäen nuorisoteatterin tiloissa kerran viikossa puolitoista tuntia kerrallaan tammi-maaliskuussa 2016.

### 5.1 Riihimäen nuorisoteatteri

Riihimäen nuorisoteatteri on voittoa tavoittelematon yhdistys, joka pyrkii antamaan korkeatasoista taiteen perusopetusta. Keskeisenä toiminta-ajatuksena on tarjota lapsille ja nuorille teatteriopetusta poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumattomassa ja hyväksyvässä ympäristössä riippumatta opiskelijan perheen varallisuudesta. Nuorisoteatteri perustettiin vuonna 1991, ja toimi 11 vuotta harrastajien voimin, kunnes taloon palkattiin ensimmäinen toiminnanjohtaja. Nykyään toiminnasta vastaa rehtori ja yhdistyksen hallitus. Vuosittain nuorisoteatteriin tulee n. 15 ensi-iltaa ja joka kesä järjestetään kesäteatteriesitys. Riihimäen nuorisoteatterissa vuonna 2015 oli n. 500 jäsentä, jotka ovat 7-75-vuotiaita, ja harrasteryhmiä oli alle 30. (Saarela 2015.)

Toimintatavoitteena on rohkaista oppilasta taiteelliseen ajatteluun ja toimintaan, luovuuteen sekä tukea oppilaan henkilökohtaista kehitystä. Tavoitteena on, että oppilas tunnistaa teatteritaiteen peruskäsitykset ja osaa sijoittaa teatterin taiteen isolle kentälle. Oppilaat oppivat toimimaan ryhmässä, sietämään epävarmuutta ja laajentamaan maailmankuvaansa. Riihimäen nuorisoteatterin arvoina toimivat opiskelijälähtöisyys sekä henkilökohtaisuus. Arvolähtökohtana ovat persoonallisen taidekäsityksen hyväksyminen, tukeminen ja kehittäminen sekä oppilaan luovuus, heittäytyminen ja ryhmässä toimiminen. (Saarela 2015.)

## 5.2 Ryhmä

Järjestin roolipeli-kurssin Riihimäen nuorisoteatterin Klassikko-Legendat-nimiselle ryhmälle. Ryhmä oli toiminut yhdessä jo muutaman vuoden ja tuottanut muutaman esityksen. Ryhmässä oli yhteensä 14 nuorta, joista kaksi oli poikia ja loput tyttöjä. Nuoret olivat 14–18-vuotiaita, ja olivat harrastaneet nuorisoteatteria keskimäärin 4-6 vuotta. Heistä suurin osa oli suorittanut teatteritaiteen perusopetuksen ja on jatkanut syventäviin opintoihin.

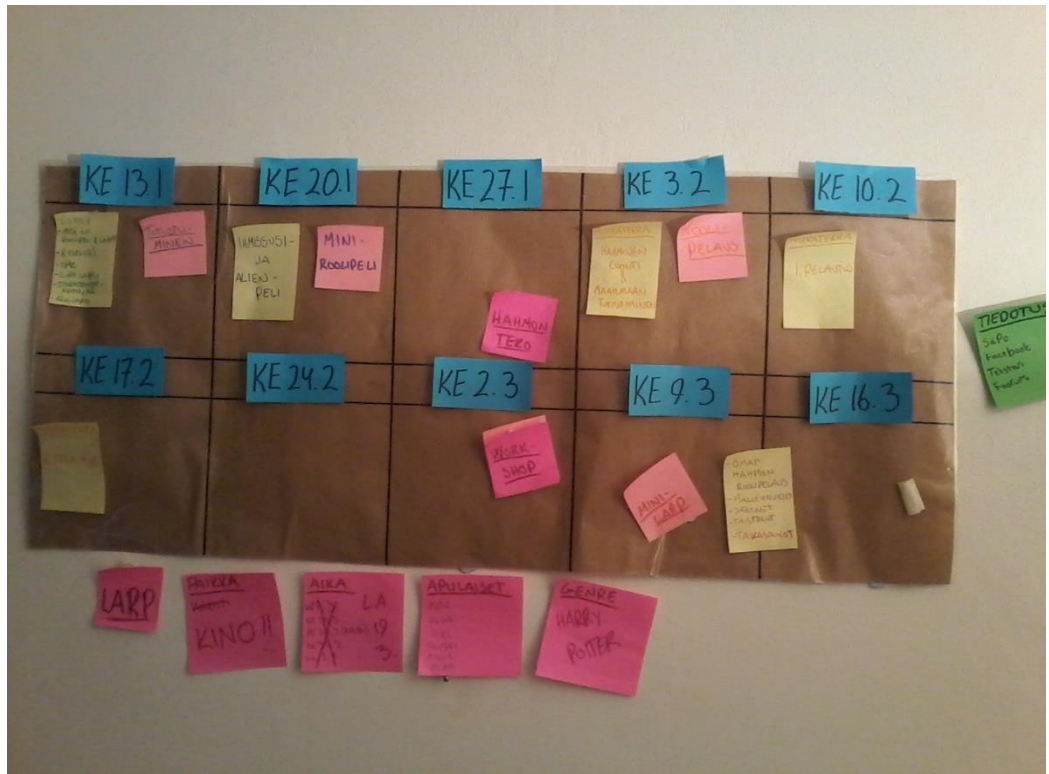
Tein ryhmälle alkukyselyn (Liite 1), jossa kyselin hieman kiinnostusta ja roolipeli-kokemusta. Vastauksien mukaan moni ei ollut kuullutkaan roolipeleistä tai larppaamisesta, mutta olivat kiinnostuneita oppimaan. Ryhmä oli hyvin ryhmäytynyt ja kaikki tunsivat toisensa. Nuoret olivat innokkaita ja moni heistä oli erittäin avoimena kaikkeen toimintaan. Heidän kanssaan oli helppo viedä kurssia eteenpäin, sillä heidän innostus aiheeseen nosti omaa suunnittelumotivaatiota entisestään.

## 5.3 Apuohjaajat

En tehnyt tätä massiivista kurssia yksin, vaan sain apua Todellisuuspakolaiset ry -yhdistykseltä, jonka hallituksessa itekin olen. Kurssin järjestämiseen osallistui yhdistyksen seitsemän jäsentä. Osa auttoi minua koko kurssin aikana, ja osa oli vain muutamassa jutussa mukana. Kaikki toimivat loppularpissa NPC-hahmoina (Non-Player-Character), joiden tarkoitus liveroolipelissä on viedä tarinaa eteenpäin ja luoda tunnelmaa. Apuohjaajat olivat eri alojen ammattilaisia ja opiskelijoita, ja ovat olleet mukana lukuisissa erilaisissa pöytä- ja liveroolipeli-tapahtumissa. Loppularpissa minulla oli myös kuvaaja mukana haamun roolissa.

## 5.4 Kurssin sisältö

Koska kukaan nuorista ei tiennyt roolipelien maailmasta, päätin tehdä kurssista mahdollisimman kattavan, jotta roolipelien ja larppauksen maailma tulee tutuksi ja saattaisi herättää jollakulla kipinää jatkaa harrastusta. Roolipeli-kurssi koostui yhdeksästä harjoitus-kerrasta, neljän tunnin loppularpista sekä yhdestä palaute-kerrasta (Kuva 1). Harjoitukset olivat keran viikossa keskiviikkoisin puolitoista tuntia Riihimäen nuorisoteatterin tiloissa Riihimäellä. Kurssi alkoi 13.1.2016, jolloin menin tutustumaan ryhmään ja tutustuttamaan heitä kurssin sisältöön. Silloin tehtiin ilmaisutaidon harjoitteita ja kyselin nuorten mielipiteitä loppularpin maailmaan. Nuoria selvästi kiinnosti larppaus, sillä he kyselivät paljon aiheesta.



Kuva 1. Roolipeli-kurssin harjoituskertojen suunnitelma: tutustumista, alienroolipeli, hahmojen teko, Astraterra-roolipeli, workshopit sekä minilarppi. Loppularppi järjestettiin 19.3. ja sen jälkeen 23.3. oli palautekerta.

Seuraavalla kerralla pelasimme scifi-teemaista kortti-roolipeliä, joka on yksinkertainen ja matalankynnyksen roolipeli. Peli oli yhdistyksemme hallituslaisen Olga Nisumaan kehittämä versio vanhasta pelikonseptista. Osa nuorista oli pelannut kortti-roolipeliä eri teemalla. Palautteen mukaan pelaaminen oli heistä ihan hauskaa, mutta isossa porukassa kaikki eivät saaneet suunvuoroa. He kuitenkin pääsivät hieman pelaamisen ja roolinoton makuun. Muutama nuori mietti, että pelaaminen voisi olla myös mielenkiintoista kurssin loppupuolella, kun rooliin menoa on harjoiteltu enemmän.

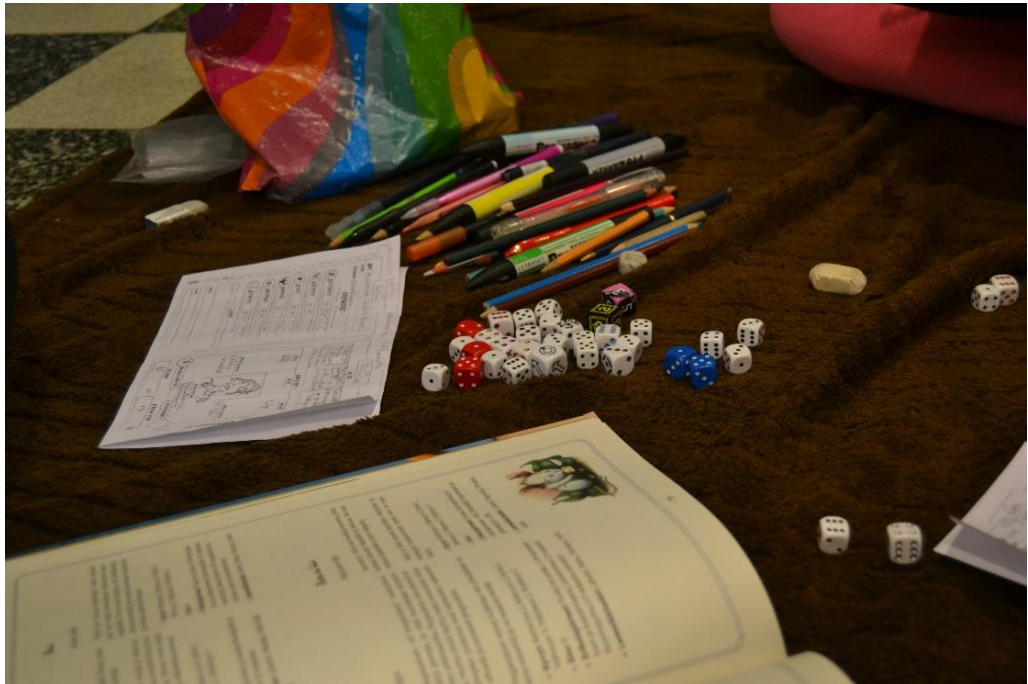
Pääsimme kokeilemaan nuorten kanssa aitoa pöytäroolipeliä, sillä kolmella harjoituskerralla heidät jaettiin ryhmiin ja kolme apuohjaajaa vetivät omalle ryhmälleen Astraterra-roolipeliä. Astraterra on seikkailuroolipeli kaikenikäisille, jossa seikkaillaan höyrykoneiden, löytöretkien, teknoaarteiden sekä outojen otusten maailmassa (Astraterra 2016). Ensimmäisellä pelikerralla jokainen apuohjaaja oli helpottanut pelin alkamista kertomalla lyhyesti maailmasta. Sen jälkeen he täyttivät yhdessä nuorten kanssa hahmolomakkeet ja alkoivat pelata (Kuvat 2 ja 3). Jokaisella apuohjaajalla oli keksittyä hieman erilainen seikkailu ryhmälleen, vaikka kaikilla se perustui samaan maailmaan. Jokaisella pelikerralla nuoret tuntuivat olevan innokkaana mukana ja oppivan roolipelaamisesta enemmän. Palautteessa kuitenkin osa nuorista kertoi, ettei roolipelaaminen ole hänen juttunsa. Itse observoin ryhmiä roolipeli-kertoina, ja minun näkökulmistani nuoret olivat kuitenkin mukana kaikessa ja keksivät erilaisia seikkailuja hahmolleen. Kaikista ryhmistä kuului joka kerralla myös nauramista. Syy,

miksi nuoret eivät innostuneet pöytäroolipelille, voi olla pelin luonteessa. Pöytäroolipelissä istutaan paljon paikallaan ja selitetään verbaalisesti mitä oma hahmo tekee. Nuoret ovat tottuneet nuorisoteatteria harrastaneena liikkumaan ja erityisesti ilmaisemaan itseään omalla kehollaan. Pelkkä verbaalinen itseilmaisu voi olla melko hankalaa, mutta osa nuorista kertoi oppineensa myös sen tärkeydestä näyttelijän työssä.



Kuva 2. Todellisuuspakolaiset ry:stä tuli kolme henkilöä vetämään Astraterra-roolipeliä nuorille. Nuoret saivat itse päättää oman hahmonsa ja täyttää hahmolomakkeensa pelinjohtajan avulla.





Kuva 3. Astraterra-roolipelissä käytettiin tavallisia kuusisivuisia noppia. Lisäksi tarvittiin kyniä, hahmolomakkeet sekä oma mielikuvitus.

Vaikka kokeilimme korttiroolipeliä sekä pöytäroolipeliä, koko muu kurssi keskittyi loppularpin suunnittelemiseen ja valmistautumiseen. Pelinjohto, eli minä ja apuohjaajat, kirjoitti Harry Potter-kirjasarjan maailmaan löyhästi perustuvan taustatarinan larpillemme. Nuoret saivat täyttää ilmoittautumislomakkeen larppiin, jossa kyseltiin pelaajan allergiat ja muut toimintakykyä rajoittavat asiat. Pelaajat saivat ehdottaa, kenen kanssa haluaisivat pelata yhdessä sekä ideoida alustavasti hahmonsa ikää ja sukupuolta. Ilmoittautumislomakkeeseen sai myös laittaa toiveita, mitä haluaisi tai ei haluaisi kokea larpin aikana. Lomakkeiden pohjalta pelinjohto jakoi nuoret pieniin ryhmiin. Nuorille annettiin omien hahmojen lyhyet kuvaukset eli lyhärit, joiden pohjalta he alkoivat pohtia omaa hahmoansa pidemmälle erilaisten kysymysten pohjalta (Liite 2). Pelinjohto kirjoitti nuorten ideoista hahmon valmiiksi ja teki jokaiselle hahmolle kontaktiluettelon, jotta nuori tiesi, miten hänen hahmonsa reagoi kenenkin hahmoon pelissä. Hahmon kirjoittaminen oli nuorten palautteen mukaan mielenkiintoista ja joskus vähän haastavaa. Larppihahmoa syvennetään paljon enemmän kuin näytelmän hahmoa.

Kun hahmo oli saatu kaikille kirjoitettua, aloitettiin siihen syventyminen. Teimme taikasauvat jokaiselle hahmolle syömäpuikoista koristellen eri materiaaleilla (Kuva 4). Samalla kävin pelinjohtajana nuorten kanssa läpi heidän hahmojaan ja miten aikovat loppularppiin pukeutua. Teimme myös pienen tietokilpailun, jossa nuoret saivat olla hahmoissaan ja vastata pelimaailmaa koskeviin kysymyksiin. Hahmon kontaktien opettelu sekä suhtautuminen muihin jäivät nuorten opeteltavaksi. Ennen loppularppia harjoittelimme taikuuden mallintamista larpissa, sillä se oli oleellinen osa peliä. Nuorten tuli osata reagoida pelissä käytettäviin taikuuksiin oikein (Kuva 5). Kävimme tuolloin läpi erilaisia rooliin meno-harjoituksia, jotta nuoret pystyivät hahmottamaan paremmin, miten oma hahmo kävelee,

juoksee ja suhtautuu eri asioihin. Nuoret olivat selvästi paljon innokkaimmin mukana, kun loppularppi lähestyi. Heitä kiehtoi ajatus olla roolissa pitkään, eikä vain pätkissä, niin kuin näytelmissä on usein tapana.



Kuva 4. Nuoret saivat askarrella omalle larpilahmolleen taikasauvat kiinalaisista syömäpuikoista sekä erilaisista askartelutarvikkeista, kuten nauhoista, helmistä ja sulista.



Kuva 5. Harry Potter-maailmassa taikuus on pääasiassa, joten harjoittelimme taikuiden mallintamista ennen larppia. Jokainen sai loitsia parinsa ja tämän piti reagoida oikein kyseiseen loitsuun.

Järjestimme nuorille myös minilarpin, joka toimi alkulukuna loppularpille. Minilarpissa jokainen oli omassa roolissaan taikakoulun ennustustunnilla. Larpin aikana ennustettiin teenlehdistä ja paniikkia aiheutti aulassa riehuva peikko. Minilarppi kesti alle tunnin, jonka aikana nuoret saivat kokeilla olla hahmossaan pidempään ja fiilistellä toisenlaista maailmaa ja tunnelmaa. Nuorten mukaan minilarppi auttoi pääsemään hahmoonsa paremmin ja toi varmuutta loppularppiin, kun oli jo kokeillut, minkälaista se larppaaminen oikein on.

## 5.5 Loppularppi

Roolipeli-kurssin päätöksenä oli Harry Potter-kirjasarjan maailmaan löyhästi perustuva larppi, jossa jokaisella ryhmän jäsenellä oli oma hahmonsa, jota hän pelasi. Larppi pidettiin Riihimäen nuorisoteatteri Kino Sampoon tiloissa, jotka olivat ihanteelliset tämän tapaiselle larpille. Kino Sampo on lähes satavuotias rakennus, jolla on pitkät perinteet elokuvateatterina. Riihimäen nuorisoteatterin ja Kino Sampoon toiminta on nivoutunut yhteen, sillä siellä esitetään teatterin lisäksi myös elokuvia (Kino Sampo 2016). Teatterirakennuksessa on eteinen, lipunmyynti-aula sekä teatterisalali. Lisäksi näyttelijöille on omat maskeeraus- ja lämpiömötilat, ja teatterisalista löytyy parvi, jossa voi hallinnoida ääniä ja valoja. Larpin järjestämiseen Kino Sampo oli loistava, sillä sain pelinjohtajana seurattua hyvin pelin kulkua parvelta ja kuulin portaikossa eteisessä käytävää keskustelua. Lämpiömö toimi hyvänä Off-game-tilana, johon pystyi tulla omana itsenään rauhoittumaan tai juttelemaan jollekin pelijohdon jäsenelle, jos pelis-

sä joku asia ahdisti. Lisäksi pelitila oli suljettu, joten ulkopuolisia ei eksynyt larppiin ja kaikkia pelaajia pystyttiin pitämään silmällä.

Larppi aloitettiin lauantaina 19.3.2016 n. Klo 17 alkubriiffillä, jossa käytiin lävitse yhteiset säännöt ja ohjeistukset. Tämän jälkeen lähdimme kaikki ulos, jossa larppi alkoi. Nuorten hahmot olivat Suomen taikakoulu Haltin oppilaita, jotka olivat tulleet vierailemaan Etelä-Suomessa tutkimassa ei-taikovien elämää. Haltin taikakoulu oli täysin pelijohdon keksimää maailmaa ja tarinaa. Oppilaiden retki kuitenkin keskeytettiin, sillä kuolonsyöjät (pimeyden voimien apujoukot, heitä pelasi osa apuohjaajista) hyökkäsivät heidän kimppuunsa, joten oppilaat pakenivat läheiseen taloon suojaan (Kuva 6). Oppilaat juoksivat teatteriosaan ja lukitsivat oven taialla, jotta kuolonsyöjät eivät päässeet sisälle, vaan jäivät eteiseen. Siitä alkoi yleinen sekasorto, kun oppilaat yrittivät selvittää mitä oikein tapahtui, miksi kuolonsyöjät hyökkäsivät heidän kimppuunsa ja miten he pääsisivät elävinä pois (Kuva 7).



Kuva 6. Osa Todellisuuspakolaiset ry:n jäsenistä toimivat NPC-pelaajina Harry Potter-larpissa. He loivat tunnelmaa ja veivät peliä eteenpäin kammottavina pimeyden voimien apulaisina eli kuolonsyöjinä.

Pian oppilaat saivat tietää, että kuolonsyöjät jahtaavat kahta heidän opiskelutoveriaan. Oppilaiden mukana ollut opettaja yritti neuvotella kuolonsyöjien kanssa, mutta menehtyi pian pelin alussa. Opettajan kuoleman jälkeen oppilaisiin iski kaaos, ja he alkoivat loitsia toisiaan hädissään. Lopulta oppilaat ryhdistäytyivät ja miettivät pois pääsyä kuolonsyöjien kovistellessa samalla oven toisella puolella. Neuvottelut jatkuivat puolin ja toisin, ja kuolonsyöjät ottivat välillä panttivangeiksi porukkaa. Oppilaat löysivät teatterisalista erilaisia laatikoita, joista osa aukesi loitsuin, mutta osaan tarvitsi avaimen. Laatikoissa oli erilaisia esineitä, ja ohjeet, kuinka niistä voi tehdä porttiavaimen eli taikaesineen, jonka avulla pääsee siirtymään nopeasti yhdestä paikasta toiseen. Yksi avain oli opettajalla, joten oppilaiden piti miettiä miten saada se kuolonsyöjiltä. Oppilaat tekivät myös yh-

teistyöllä onnen juomaa, jonka avulla he menivät neuvottelemaan tilanteesta kuolonsyöjien kanssa (Kuva 8). Yksi oppilaista osasi muuttua näkymättömäksi, joten hän pystyi hakemaan avaimen eteisestä kuolonsyöjien näkemättä. Oppilaiden joukossa oli myös petturi, joka työskenteli kuolonsyöjille, ja siksi neuvottelut eivät tuottaneet tulosta. Loppujen lopuksi eepin loitsinnan jälkeen kuolonsyöjät saivat haluamansa oppilaat ja lähtivät teatterista pois.



Kuva 7. Oppilaat juoksisivat teatteriin sisään ja lukitsivat loitsuilla oven, jotta kuolonsyöjät eivät päässeet sisälle. Sen jälkeen he alkoivat selvittää mitä oikein tapahtui ja miten he selviytyisivät tästä tilanteesta elossa.



Kuva 8. Oppilaat tekivät yhteistyöllä onnen juomaa, joka auttaisi heitä neuvotteluissa kuolonsyöjiä vastaan.

Kun kuolonsyöjät saivat haluamansa, oli pelin juonet pelattu loppuun ja oli aika lopettaa peli. Peli kesti kaiken kaikkiaan kaksi tuntia. Pelin jälkeen tehtiin debrief, eli loppukeskustelu, jossa keskusteltiin pienissä ryhmissä pelissä tapahtuneista asioista ja omista fiiliksistä. Debriefin tarkoituksena oli purkaa pelissä esiin tulevat tuntemukset ja ajatukset ulos ja päästää näin hahmosta irti ja palautua omaksi itsekseen. Lisäksi siinä pystyi selvittämään välejä selväksi, sillä hahmot saattavat haukkua toisiaan rajustikin. Pelaajien tuli kuitenkin ymmärtää, että hahmo puhui vain toisen hahmosta, eikä tarkoita loukata tai arvostella mitenkään pelaajaa. Debriefin jälkeen otettiin muutama ryhmäkuva nuorille muistoksi ja lähdettiin kotiin. Tunnelma larpin jälkeen oli hyvin vapautunut ja energinen. Kaikki olivat hallitioissaan pelissä tapahtuneista juonenkäänteistä ja jokaisen hahmo tuntui saaneensa seikkailla tarpeeksi. Nuoret toivoivat uusintaa ja jatko-osaa larpille.

## 5.6 Palaute

Loppularpin jälkeisenä keskiviikkona kokoonnuimme viimeisen kerran nuorten kanssa, sillä katsoimme larpin aikana otetut kuvat ja keräsin kursista palautetta. Nuoret selittivät innoissaan kuvien avulla larpin tapahtumia omalle ryhmänohjaajalleen, joka ei päässyt paikalle lauantaina. Näin he pystyivät vielä elämään larpin tapahtumia läpi ja tarttumaan mielen päälle jääneisiin asioihin, jotka käsiteltiin yhdessä ryhmän kanssa. Mainostin nuorille myös muualla Suomessa järjestettäviä larppeja, jotka olivat heidän ikäisille suunnattuja. Keräsin lopuksi palautetta nuorilta koko kursista. Olin kirjoittanut A3-kokoisille papereille kurssin eri osa-alueita, ja nuoret saivat kirjoittaa jokaiseen lappuun jotain nimettömänä.

Astraterra-roolipeli ja korttiroolipeli eivät olleet nuorten mieleen. Monen mielestä niitä oli kiva kokeilla, mutta he olisivat toivoneet enemmän toimintaa, sillä oman vuoron odottelu oli pitkästyttävää ja tylsää. Yksi nuori kirjoitti, että ne olivat hauskoja, sillä ne muistuttivat paljon lasten leikkejä. Larppiin valmistautuminen sai paljon positiivista palautetta. Siihen kuului hahmojen luonti, minilarppi sekä workshopit, eli työpajat, joissa työstettiin omaa hahmoaan, suhtautumista toisiin sekä taikomista. Nuorien mielestä ne olivat hauskoja, mielenkiintoisia ja auttoivat roolin kehittämisessä. Moni myös mainitsi, että sen avulla sai vinkkejä näytelmien roolien kehittämiseen. Yksi kehui niiden olevan hyvin ohjeistettuja ja niiden avulla hän pääsi helposti omaan rooliin. Osan mielestä alkujutut olivat tylsiä, sillä he olisivat halunneet valmiin roolin ja näytellä sitä. Larpin tarkoituksena on kuitenkin syventyä oman hahmonsa maailmaan ja ajatustapoihin, ja siksi larppiin valmistautuminen tarvitsee erilaisia harjoitteita ja työpajoja.

Loppularppi sai ison positiivisen palauteryöpyn. Nuoret kehuivat sen olevan “Tosi upee kokemus!! Kiitos sikana <3” ja “Ihan sairaan kivaa!! :)”. Osa nuorista kehui juonen olevan hyvin tehty, mutta osa olisi toivonut lisää toimintaa omalle hahmolleen ja ehkä enemmän ohjattuja tehtäviä eli tavoitteita. Koko kurssista nuoret olivat melko samaa mieltä. Moni kertoi alkukurssin olleen melko tylsä, sillä aihe oli heille kokonaan uusi juttu. Loppularppi oli kaikkien mielestä parhain osa. Jokainen kehui sitä, miten

on oppinut kokonaan uusia asioita ja saanut eväitä näyttelemiseen ja rooliin syventymiseen kurssin aikana.

Pyysin nuorilta palautetta ohjaamisesta minulle, sekä muille apuohjaajille. Kaikki palautteet olivat positiivisia, ja he pitivät ohjaustavastamme. Ohjaus oli selkeää ja yksinkertaista, ja teimme larppauksesta helposti lähestyttävää ja mukavaa. Yksi nuori kertoi, että ohjaajien oma innostus sai ryhmäläiset innostumaan. Omasta mielestäni tämä toimi positiivisena oravanpyöränä, sillä me ohjaajat saimme myös lisää innostusta, kun huomasimme, että nuoret tykkäsivät ohjaamistamme jutuista. Sama nuori kehuu toimintaa, sillä se oli mietitty tarkkaan ja huolellisesti ottaen huomioon ensikertalaiset.

Pyysin myös apuohjaajiltani palautetta tiedotuksesta ja kurssin organisoinnista. He antoivat myös erittäin positiivista ja kannustavaa palautetta. Tiedotus toimi loistavasti Facebookin välityksellä. Organisointi sujui heidän mielestään hyvin ja olin ottanut hyvin huomioon sen, että kaikki nuoret olivat ensimmäistä kertaa larppaamassa. Vaikka resurssit olivat vähäiset ja menttiin lähes nollabudjetilla, niin saimme kaikki nuoret innokkaana larppaamaan ja saimme heille tehtyä ihanan elämyksen ja paljon muistoja.

## 6 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Usein näyttelemiseen liittyvässä kirjallisuudessa puhutaan roolipeleistä, mutta ne eivät ole samoja roolipelejä, joita tässä tutkimuksessa vertailen. Sinivuori (2007) esittelee kirjassaan roolipelien hyötykäyttöä näyttelijän rooliin pääsyssä, mutta roolipeleillä tarkoitetaan lyhyitä kohtauksia omassa roolissaan. Myös Kettula (2014) vertailee draamaa ja roolipelejä, mutta tässä roolipeleihin viitataan jälleen erilaisina draamaharjoituksina, joilla on helpompi päästä hahmoonsa. Huomasin, että näyttelijän ja pelaajan rooliin valmistautumisessa on paljon samaa, mutta ero näiden välille halutaan käsittääkseni tehdä kummassakin harrastuksessa selväksi.

### 6.1 Näyttelijä/ Rooliin meno

Näyttelemisen tarkoittaa toimimista, jonkin asian tekemistä (Mamet 1997, 89). Mametin (1997, 54) mukaan näytelmän kirjoittaja on tehnyt näytelmästä kiinnostavan, joten näyttelijän työ on tehdä esityksestä todentuntuisen. Näyttelijän työ on esittää tekstissä esitetty toiminta, niin kuin hän sen havaitsee. Näyttelijän pitää luoda näyttelemiseen uskottavuuden tuntu, sillä mikäli näyttelijä ei ole mukana koko mielellään ja mielikuvituksellaan, hän näyttää vain kävelevänsä roolinsa läpi (Weston 1996, 120, 150). Westonin (1996, 158) mukaan roolihahmolle pitää löytää toiminta ja käyttäytyminen, sillä se on tärkeä osa roolihahmon luomista. Sen avulla pääsee rooliinsa paremmin sisälle ja pystyy eläytymään rooliinsa uskottavammin.

Riihimäen nuorisoteatterin näyttelijöiden mukaan näytelmän hahmoon mietitään myös hieman taustaa, jotta rooli on helpompi omaksua. Westonin (1997, 120–121) mukaan rooliin valmistumisen salaisuutena on löytää asioita, jotka avaavat näytelmän arvoja, saa näyttelijän mielikuvituksen

avoimeksi ja löytää niitä tunteita ja tuntemuksia, joilla pääsee tarpeellisiin mielentiloihin. Vaikka kulttuurissamme on opetettu olemaan hiljaa ja hallitsemaan tunteensa, näytelläkseen on opittava poistumaan näistä tavoista ja opeteltava avaamaan suunsa ja toimimaan vakuuttavasti omista tuntemuksista huolimatta (Mamet 1997, 45). Mielestäni näyttelijän on siis oltava omassa roolissaan, mutta kuitenkin seurattava käsikirjoitusta. Sooloilua ei hyväksytä näytelmässä, sillä käsikirjoitus on jo laadittu; näyttelijän tehtävänä on tuoda käsikirjoituksen hahmo eloon lavalle. Westonin (1997, 181) mukaan näyttelijän täytyy olla silti näytelmässä valpas kuuntelemaan ja aistimaan muiden näyttelijöiden ja ympäristön tuomia virikkeitä sekä ideoita. Improvisaatioteatterissa sooloilu ja juttujen keksiminen on kuitenkin sallittua ja esityksen kannalta ehdotonta.

Näyttelijä tekee työtä ensisijaisesti juuri katsojaa varten, sillä ilman yleisöä ei olisi teatteria. Kuten Sauter (2005) mainitsi artikkelissaan, teatteri-esitys koostuu esittäjän ja havainnoijan eli katsojan kommunikaatiosta. Koen, että tässä tarkoitetaan sitä, että näyttelijä tulkitsee kehollisesti näytelmän käsikirjoitusta, ja yleisölle jää tulkittavaksi näytelmän symbolinen merkitys.

## 6.2 Pelaaja/ Rooliin meno

Pelaaja pelaa larpissa hahmoansa, ja toisin kuin pöytäroolipelissä, hahmostaan ei juurikaan saa poiketa. Jos jotain pitää huomauttaa tai kysellä, se tehdään off-game-tilassa. Pelaaja ilmentää hahmoansa kehollaan ja sosiaalisella toiminnalla niin kuin parhaaksi näkee. Roolipeleissä ei ole yleisöä, sillä usein yleisön läsnäolo koetaan haitalliseksi. Pelaaja, joka pelatessaan myös esiintyy, ei pelaa täysipainoisesti. Roolia ei ole tarkoitus esittää jollekulle vaan pelata hahmon omaa elämää. Roolipeleissä on usein “minäyleisö”, joka tarkoittaa, että pelaaja toimii oman pelinsä päähenkilönä ja katsojana. Pelaaja siis tarkastelee peliä oman hahmonsä näkökulmasta ja tulkitsee peliä kokonaisuutena vain siitä. Siksi sitä ei voida ymmärtää ulkopuolelta, ja ulkopuolinen yleisö on vain tiellä. (Pettersson 2005, 24–25.)

Sen sijaan, että pelaaja koettaa eläytyessään uskotella olevansa hahmo, pelaajan pitää yrittää uskotella uskovansa, että hän on hahmo. Larpeissa pääsee kokemaan juuri ne asiat, jotka hahmokin tekee. Pettersson (2005, 45) mainitsee, että joskus kokeneimmat larppaajat yrittävät pelaamisellaan tietoisesti tuoda aloittelijoille enemmän pelattavaa toimintaa ja draamaa. Tätä kutsutaan pelilliseksi roolipelaamiseksi. Pelaaja luo silti itse suurimman osan pelikokemuksestaan. Se syntyy yhdessä muiden pelaajien kanssa. Tärkeintä on lähestyä peliä avoimin mielin ja laittaa itsensä likoon. (Pettersson 2005, 255, 257.)

Usein larpeissa pelatessaan hahmon saa suunnitella itse. On olemassa myös pelejä, joissa saa valmiit hahmot. Itse olen huomannut larpatessani ja kysellessäni muilta pelaajilta, että hahmoon tutustuminen ja sen rakentaminen ovat erittäin tärkeää pelaamisen kannalta. Usein hahmoa syvennetään todella paljon, jopa sen lapsuudesta lähtien. Hahmolle kehitetään menneisyys ja taustat, pukeutuminen sekä luonne. Hahmon suunnittelu auttaa pääsemään rooliinsa, sillä ideoita tulee samalla kuin tekee. Koen,



että pelaaminen on helpompaa, kun tietää hahmostaan kaiken: lapsuuden traumaista vieraiden ihmisten suhtautumiseen. Larppihahmon suunnittelu ja rooliin meno on iso prosessi, mutta se auttaa pääsemään hahmoon sisälle ja luomaan pelissä immersiota, eli pelimaailmaan täydellistä syventymistä.

### 6.3 Näyttelemisen vs. pelaaminen

Vaikka näyttelemisessä ja liveroolipelaamisessa on paljon yhtäläisyyksiä, molemmissa on kuitenkin selviä asioita, jotka erottavat harrastukset hyvin toisistaan. Käsittelen rooliin tutustumista ja siihen valmistautumista, yleisön roolia sekä harrastuksia yleensäkin toisiinsa käyden läpi eroavaisuudet ja samanlaisuudet samaan aikaan.

Selvää on se, että molemmissa harrastuksissa mennään johonkin rooliin ja siihen valmistaudutaan. Roolihahmon taustoihin tutustutaan, sekä pukeutumiseen ja muuhun ulkoiseen olemukseen, että hahmon suhtautumista ympäröivään maailmaan ja muihin hahmoihin. Liveroolipelien hahmojen taustoihin perehdytään usein enemmän, sillä roolissa ollaan paljon kauemmin kuin näytelmien roolissa. Riihimäen nuorisoteatterin nuoret vertailivat larppihahmon tekemistä näytelmän hahmon tekemiseen, ja kertoivat oppimispäiväkirjoissaan, että larppihahmoon piti keksiä paljon yksityiskohtaisempia asioita ja kehittäessä sai käyttää vapain käsin paljon mielikuvitustaan. Pettersson (2005, 41) on hyvin kuvaillut pelaajan ja näyttelijän eroa sillä, että näyttelijä omaksuu roolin, mutta pelaaja omaksuu identiteetin. Tämä selventää erittäin paljon näyttelijän ja pelaajan roolinoton eroja ja syvyyksiä. Näyttelijä siis yrittää esittää hahmoansa, mutta pelaaja yrittää olla oma hahmonsansa.

Näytelmien tarkoituksena on esittää esitys yleisölle, sillä ilman yleisöä näytelmä on turha. Liveroolipeleissä taas yleisö on melkein haitaksi, sillä jokainen pelaaja tekee peliä itselleen ja muille pelaajille. On oikeastaan mahdotonta ulkopuolisena saada larpista tai roolipelistä kunnolla irti, sillä osa pelaamisesta tapahtuu pelaajan korvien välissä. Pelaaja yrittää olla oma hahmonsansa, joten vaikutusta ei tarvitse tehdä kuin muihin pelaajiin. Jokainen tulkitsee omaa hahmoansa haluamallaan tavalla, ja improvisaation keinoin viedään peliä eteenpäin. Suurin ero näiden kahden välillä on käsikirjoitus ja improvisaatio. Näytelmässä on aina jokin käsikirjoitus, jonka mukaan näytelmä etenee. Näyttelijöiden roolit ovat ennalta kirjoitettu, joihin he tutustuvat ennen näytelmää. Liveroolipelissä ei ole käsikirjoitusta, vaan kaikki toimii improvisaatiolla. Pelinjohtaja keksii maailman ja raamit erilaisille pelin juonille, mutta pelaajat voivat viedä juonia aivan omiin suuntiin pelimaailman sisällä. Improvisaatioteatterissa taas näyttelijät eivät valmistelee hahmojaan vaan ottavat ne lennosta mukaan esitykseen.

Riihimäen nuorisoteatterin nuoret pohtivat näytelmän ja larpin eroja oppimispäiväkirjoissaan. Monet olivat huomanneet, että larpissa roolia pidetään yllä paljon pidempään. Näytelmässä voi roolin riisua hetkeksi, kun menee lavalta pois, mutta larpissa roolin täytyy pysyä koko pelin ajan. Näytelmässä on myös helpompaa, kun tietää mitä tulee tapahtumaan.

Larpissa lopputulos ja tuleva on tuntematon, joten se luo jännitystä, mutta osa nuorista kertoi, että se on myös raskaampaa pitää roolia yllä yllätyksistä huolimatta. He myös huomioivat, että larppi on kertaluonteinen, eikä sitä voi uusia sinällään koskaan. Larppikonseptin voi aina pelauttaa uudelleen, mutta improvisaatiopohjaisena se muuttuu aina pelaajien mukaan. Näytelmä menee usein samalla käsikirjoituksella, joten sen toistaminen on helpompaa.

### 6.4 Larppauksen hyödyt teatteriharrastuksessa

Larppaus on erittäin monipuolinen harrastus. Sitä voidaan käyttää pakokeinona todellisuudesta, oppimismenetelmänä tai tunnelman luoja. Jotkut haluavat vain olla hetken joku aivan muu. Monet pelaajat ovat kertoneet pelin tuovan huikean fiiliksen, joka saattaa kestää monta päivää. Näen, että larppaus kehittää muun muassa vuorovaikutustaitoja, fyysistä kuntoa ja kykyä asettua toisen rooliin. Teatteriharrastus kehittää myös vuorovaikutustaitoja, mutta myös muistia ja kehollista ilmaisua.

Vaikka näyttelemisessä ja pelaamisessa on eroja, harrastukset tukevat toisiaan. Roolin omaksuminen roolipelissä on helpompaa, jos on joskus näytellyt. Myös pelaamisessa tarvittavat taidot, kuten roolissa pysyminen ja koko keholla heittäytyminen, vahvistuu näyttelemisen myötä. Näyttelijä voi myös oppia roolipelaamisesta paljon. Roolipeli-kurssin nuoret kertoivat oppimispäiväkirjoissaan, että he oppivat paljon rooliin syventymisen merkityksestä pelissä, sillä parempi immersio, eli pelin sisäinen maailma saavutetaan, kun hahmon pään sisään sukelletaan. Sen avulla pystyy kuulemma myös näytellä hahmon tunteita paremmin, kun tietää mistä tunne on peräisin. Pöytäroolipelaamisessa kehittyy verbaalinen tarinankerronta sekä itsensä ilmaiseminen pelkästään sanallisesti. Liveroolipelissä oppii improvisaatiota ja vuorovaikutusta toisten ihmisen kanssa. Näitä kaikkia taitoja voidaan käyttää näytelmäahmon rakentamisessa ja luomisessa sekä itse näyttelemisessä.

## 7 POHDINTA

Liveroolipelissä pelaaja ei näyttele vaan pelaa hahmoansa. Vaikka näyttelemisen ja pelaamisen vaikuttavat ulkopuolisen silmin samalta, niissä on paljon eroja, jotka tekevät harrastuksista uniikkeja. Roolipeleissä hahmoon syvennytään paljon tarkemmin, ja se on improvisoitua tarinan kerrontaa pelaajien kesken. Yleisöä ei tarvitse, kun taas näytelmässä yleisö on tärkeä osa esitystä. Näytelmissä näyttelijä omaksuu roolin ja roolipeleissä pelaaja omaksuu identiteetin. Roolipeleissä syventyminen on vahvempaa, sillä etenkin pohjoismaissa pelaajat pyrkivät immersioon, eli täydelliseen pelimaailman ja hahmonsensa eläytymiseen. Näytelmässä noudatetaan käsikirjoitusta, kun taas roolipeleissä pelaajat itse määräävät juonen suunnan. Larp on siis pelaamista, mutta siinä on näyttelemisen elementtejä.

Järjestämäni roolipeli-kurssi Riihimäen nuorisoteatterilla oli onnistunut. Nuoret oppivat paljon harrastuksesta, ja osa innostui jatkamaan sitä myöhemminkin. Kurssi antoi heille paljon keinoja roolin syventämisestä ja sen

merkityksestä. Itselleni kurssin pito oli opettavainen kokemus myös. Kurs-  
sin ja larpin järjestäminen on kuin iso projekti, sillä mukana on monta  
liikkuvaa osaa ja langat tulee pitää hyvin käsissä. En edes laskenut suun-  
nittelutunteja, mutta niitä oli varmasti satoja, sillä jo ohjaustunteja kertyi  
yli 20 h. Saamani palaute oli suurimmaksi osaksi positiivista ja innosti jat-  
kamaan harrastuksen parissa.

Mielestäni opinnäytetyöni tutkimusta voisi vielä laajentaa enemmän teet-  
tämällä kyselyitä ammattinäyttelijöillä ja pitkään roolipelejä harrastaneilla.  
Tutkimuksen otos olisi tällöin paljon laajempi ja tulokset olisivat luulta-  
vasti parempia. Tästä voisi myös jatkaa tehden tutkimusta, jossa pohditaan  
kuinka näytteleminen ja pelaaminen vaikuttavat toisiinsa. Roolipelaami-  
sesta tulisi tehdä lisää tutkimuksia ja tehdä sitä tunnetuksi, jotta ennako-  
luulot kyseisestä harrastuksesta häviäisivät.

Roolipelaaminen on oiva harrastus, jonka avulla oppii paljon kaikenlaista  
maailmasta, historiasta, itsestään ja muista ihmisistä. Sitä voidaan käyttää  
soveltaen pedagogisena ja terapeuttisena menetelmänä lähes missä vain.  
Harrastuksen parissa kehittyy verbaalinen ja kehollinen itseilmaisu, sosi-  
aalinen vuorovaikutus sekä mielikuvitus. Joillekin harrastus on vain mu-  
kava tapa viettää aikaa kavereiden kanssa, toisille se on mielekäs tapa op-  
pia uutta, ja toisille se on hyvä keino paeta hetkeksi todellisuutta ja olla  
hetken aivan joku muu. Roolipelit ovat voimauttava ja opettavainen tai-  
teenlaji, jotka ovat sovellettavissa lähes kaikenikäisille ja eri elämäntilan-  
teissa oleville ihmisille.

## LÄHTEET

- Astraterra. 2016. Tervetuloa Astraterraan! Viitattu 18.4.2016. <http://www.astraterra.fi/>
- Balme, C. 2008. Johdatus teatteriin. Helsinki: LIKE
- Epel Larp ry. 2016. Säännöt. In-game ja off-game. Viitattu 28.4.2016. <http://epellarp.net/larpit/saannot/>
- Fiebach, J. 2005. Teatterillisuus: suullisesta perimätiedosta televisioituun “todellisuuteen”. Teoksessa Koski, P. (toim.) Teatteriesityksen tutkiminen. Helsinki: LIKE, 133-168.
- Improvisaatioteatteri Pore. 2016. Mitä on improvisaatio?. Viitattu 15.4.2016. <http://www.teatteripore.net/mita-on-improvisaatio/>
- Improvisaatioteatteriyhdistys Stella Polaris ry. 2016. Improvisaatioteatterin lyhyt historia. Viitattu 15.4.2016. <http://stellapolaris.fi/taustaa/improvisaatio/>
- Kino Sampo. 2016. Elokvateatteri Kino Sampo. Viitattu 20.4.2016. <http://kinosampo.com/kino-sampo/>
- Kettula, K. 2014. Draamaa vai roolipeliä? Teoksessa Korhonen, P. & Airaksinen, R. (Toim.) Hyvä hankaus 2.0. Helsinki: Taideyliopisto Kokos-julkaisusarja 1/2014.
- Larping.org. 2015. Larp definition. Viitattu 8.4.2016 <http://www.larping.org/larp-definition/>
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Mamet, D. 1997. Tosi vai epätosi. Arkijärkeä ja harhaoppia näyttelijälle. Helsinki: Hakapaino.
- Mikkola, K. & Rantanen, T. 2007. Live-roolipelaamisen peruskäsitteitä. Teoksessa Rantanen, T. (toim.) Larpinjärjestäjän käsikirja. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry, 5-6.
- Nordic Larp.org. 2016. What is Nordic Larp? Viitattu 11.4.2016. <http://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>
- Opetushallitus. 2016. Teatterin historiaa. Viitattu 15.4.2016. <https://www11.edu.fi/yymarra/index.php?moduli=tekstit&teksti=18>
- Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: LIKE

Pitkänen, J. 2011. Larpaten kohti roolia - minilarpit roolin tavoittamisen tukena. Metropolia ammattikorkeakoulu. Esittävän taiteen koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Rainio, E. 2009. Prosessidraama ja tutkiva teatterityö. Sivistysliitto Kansalaisfoorumi.

Saarela, S. 2015. Opetussuunnitelma. Taiteen perusopetuksen teatteritaiteen laajan oppimäärän opetussuunnitelma. Riihimäen nuorisoteatteri Ry. Viitattu 18.4.2016. <http://www.rnt.fi/opetussuunnitelma/>

Sauter, W. 2005. Teatteritapahtuma. Uusia alkuja. Teoksessa Koski, P. (toim.) Teatteriesityksen tutkiminen. Helsinki: LIKE, 14-29.

Sinivuori T. & P. 2007. Esiripusta arvoihin-Toiminnallinen draamakasvatuskirja. Helsinki: Atena kustannus Oy.

Sutela, H. 2015. Improvisaatio: Keith Johnstone: Impro. Erityistä draamaa-blogi. Julkaistu 24.6.2015. Viitattu 4.5.2016. <https://draamakoulussa.wordpress.com/category/improvisaatio/>

Vähäniemi, H. 2012. Teatteri, joka muuttaa maailmaa - Katsaus teatteriin vaikuttamisen välineenä. Turun ammattikorkeakoulu. Esittävän taiteen koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Weston, J. 1996. Näyttelijän ohjaaminen. Kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan. Helsinki: Nemo.

Wikipedia. 2016a. Draama. Draaman historiaa. Viitattu 4.5.2016. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Draama>

Wikipedia. 2016b. Teatteri. Teatterilaitokset Suomessa. Viitattu 15.4.2016. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Teatteri>

Kuvat:

Kuvissa esiintyviltä henkilöiltä sekä kuvaajalta on kysytty lupa kuvan käyttöön. Ala-ikäisiltä henkilöiltä on pyydetty heidän vanhempansa tai huoltajansa suostumus kuvan käyttöön.

Kuvaajat:

Kuva 1	Jutta Koskinen
Kuva 2	Jutta Koskinen
Kuva 3	Jutta Koskinen
Kuva 4	Pilar Rautiainen
Kuva 5	Mira Suovanen
Kuva 6	Janna Koskinen
Kuva 7	Janna Koskinen
Kuva 8	Janna Koskinen

## ALKUKYSELY

Nimi: \_\_\_\_\_

Ikä: \_\_\_\_\_

Puh. \_\_\_\_\_

S-posti: \_\_\_\_\_

1. Kauanko olet harrastanut? Rastita oikea vaihtoehto.

<input type="checkbox"/>	Aloitin juuri
<input type="checkbox"/>	½ vuotta
<input type="checkbox"/>	1-3 vuotta
<input type="checkbox"/>	4-6 vuotta
<input type="checkbox"/>	7-10 vuotta
<input type="checkbox"/>	yli 10 vuotta

2. Miksi harrastat nuorisoteatteria?

3. Minkälaisia rooleja olet näytellyt?

4. Oletko pelannut roolipelejä?

<input type="checkbox"/>	En ole koskaan
<input type="checkbox"/>	En, mutta tiedän mitä ne ovat
<input type="checkbox"/>	Olen joskus kokeillut
<input type="checkbox"/>	Pelaan silloin tällöin tai usein

5. Mitä roolipelejä olet pelannut?

6. Oletko halunnut joskus kokeilla roolipeliä?

<input type="checkbox"/>	Kyllä
<input type="checkbox"/>	Ehkä
<input type="checkbox"/>	En

7. Oletko koskaan Larpannut?

<input type="checkbox"/>	En ole koskaan
<input type="checkbox"/>	En, mutta tiedän mitä se on
<input type="checkbox"/>	Olen joskus kokeillut
<input type="checkbox"/>	Pelaan silloin tällöin tai usein

8. Minkälaisia Larppeja olet pelannut?

## LARP – pelaamista vai näyttelemistä?

---

9. Oletko halunnut joskus kokeilla larppausta?

<input type="checkbox"/>	Kyllä
<input type="checkbox"/>	Ehkä
<input type="checkbox"/>	En

10. Mitä haluaisit oppia/kokeilla tämän kurssin aikana?

11. Mikä on sinun improvisaatiovarmuus? Merkitse janalle.

X-----X  
Mikä on impro? Sanavalmis mihin vain!

12. Minkälaisia rooleja haluaisit pelata?

13. Kiinnostaako sinua tämä kurssi?

<input type="checkbox"/>	Kyllä
<input type="checkbox"/>	Ehkä
<input type="checkbox"/>	Ei

## HAHMON LUONTI KYSYMYKSIÄ

## HAHMON LUONTI

Hahmon nimi:

Ikä:

Tupa:

**Perhe ja lapsuus**

- Millainen perhe hahmollasi on?
- Missä perhe nyt on?
- Jos vanhemmat käyneet koulun, mihin tupaan he ovat kuuluneet? Mihin tupaan mahdolliset sisarukset kuuluvat?
- Vanhempien työpaikka?
- Puhdasverinen, puoliverinen vai jästisyntyinen?
- Missä hän on viettänyt lapsuutensa?
- Millainen hänen lapsuutensa oli?
- Mitkä tapahtumat ovat vaikuttaneet hänen elämäänsä, ovatko ne olleet positiivisia vai negatiivisia?
- Keksi yksi onnellinen lapsuusmuisto.

**Luonne**

- Millainen luonne hahmollasi on?
- Mieti kolme hyvää ja kolme huonoa luonteenpiirrettä.
- Millaisena muut näkevät sinun hahmosi?
- Liikkuuko hänestä jotain juoruja?
- Onko hahmo oman tiensä kulkija vai kenties rüppuvainen jostakusta?
- Yksi asia, mistä hahmosi pitää yli *↑* *alustaa*:
- Yksi asia, jota hahmosi vihaa sydänjuuriaan myöten?
- Mitä hahmosi pelkää?
- Mistä hahmosi tulee onnelliseksi?
- Mitä hän ei koskaan tekisi?
- Millainen hahmosi on parhaimmillansa (käyttäytyminen, luonne jne)
- Millainen hahmo on huonoimmillansa (käyttäytyminen, luonne jne)

Hahmon suhtautuminen:

- Omiin tupaansa?

- Muihin tupiin?
- Luokkatovereihinsa?
- Opettajiin?
- Pimeyden voimiin? Kuolonsyöjiin?
- Taikaministeriöön?

**Koulu ja taidot**

- ❖ Hahmosi suhtautuminen kouluun?
- ❖ Lempiaine koulussa?
- ❖ Inhokkaine koulussa?
- ❖ Jokin asia, jossa hahmosi on hyvä?
- ❖ Jokin asia, jossa hahmosi on surkea?

**Muuta**

- Miten hahmosi pukeutuu koulussa?
- Miten hahmosi pukeutuu vapaa-ajalla?
- Tietääkö hahmosi miten jästit pukeutuvat?
- Mitä hahmosi tekee mielellään vapaa-ajalla?
- Mistä hahmosi tunnistaa? Esim. pukeutumistyyli, tunnistettava fyysinen ominaisuus (palovamma, luomi, syntymämerkki), puhetyyli, luonteenpiirre...
- Mikä on hahmosi suurin unelma?
- Entä pahin painajainen?
- Mitä hahmosi katuu eniten?
- Jokin teko josta hän on erityisen ylpeä?
- Mitä hahmosi arvostaa toisissa eniten?
- Taloudellinen tilanne?
  - Paras fyysinen paikka maailmassa?
  - Paras tapahtunut asia elämän aikana?
  - Kamalin asia tapahtunut elämän aikana?
  - Kamalin asia jonka itse tehnyt?
  - Mitä kuljettaa aina mukanaan?
  - Onko hahmollasi jotain tärkeää esinettä, jota hän kantaa mukanaan?
  - Mitkä asiat stressaavat tai aiheuttavat ahdistusta?

Kuvaile hahmoasi yhdellä lauseella.

Muuta tärkeää?



KYSYMYKSIÄ NUORTEN OPPIMISPÄIVÄKIRJOIHIN

OPK 27.1.2016  
Oman hahmon luonti:

1. Mikä fiilis?

2. Mitä opit tänään?

3. Minkälaista oli kirjoittaa hahmoa?

4. Vertaa näytelmän rooliin tutustumista larppi-hahmon luontiin?

- Mitä yhteistä ja eroa?

OPK 3.2.2016  
Astraterra-pöytäroolipeli

1. Mikä fiilis?

2. Hahmonteko?

- Asteikolla 4-10?
- Mikä oli vaikeaa?

3. Minkälaista oli pelata?

OPK 10.2.2016  
Astraterra-pöytäroolipeli

1. Mikä fiilis?

2. Millaista oli pelata?

3. Miten pöytäroolipelaamisesta voisi olla hyötyä näyttelijälle?

- vai voiko ollenkaan?

4. Kysymyksiä, kommentteja, toiveita loppukurssiin?

OPK 17.2.2016  
Astraterra-pöytäroolipeli

1. Mikä fiilis?

2. Millaista oli pelata pöytäroolipeliä?

3. Anna arvosana pelaamisen tuomalle fiiliksellesi?

10= Superhyperkivaa, jee!

4= Boring... Tosi tylsää...

4. Kysymyksiä, kommentteja?

## LARP – pelaamista vai näyttelemistä?

---

OPK 9.3.2016

Minilarppi: ennustustunti

1. Mikä fiilis?

2. Pääsitkö hahmoosi enemmän sisälle larpin avulla?

3. Vertaile larppihahmon pelaamista ja näytelmäahmon näyttelemistä?  
Mitä samaa? Mitä eroa?

4. Kysymyksiä/kommentteja?

OPK 16.3.2016

Workshop: taikuuden mallintaminen

1. Mikä fiilis?

2. Mitä opit tänään?

3. Mitä odotat lauantailta?

4. Kysymyksiä/kommentteja?