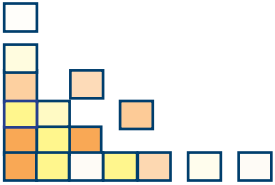


Kirja-arvio



SAARA ALA-LUOPA
saara.ala-luopa@utu.fi
Turun yliopisto

Jaakko Stenros & Markus Montola (2010): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

Myönnetään: en ole koskaan larpannut. Tietoni aiheesta perustuvat yleisiin mie-likuviin ja stereotypioihin, joissa larppaajat ovat pitkätukkaisia, metsässä leikki-miekoilla taistelevia nörttejä. Myönnän kuitenkin myös, etten oikeastaan tiedä asiasta mitään. Kun minulle siis tarjoutui tilaisuus avartaa maailmankatsomustani aiheeseen liittyen, tartuin tilaisuuteen – eihän tuota 300-sivuista, 2 kilon painoista järkälettä olisi voinut kovin helposti ohittaakaan.

Onneksi. Pelitutkijoina tunnetut Markus Montola ja Jaakko Stenros ovat tehneet historiallisesti ja kulttuurisesti merkittävää työtä kootessaan pohjoismaalaista rooli-pelaamista käsittelevän *Nordic Larp* -eepoksen. Kirja esittelee 30 larppia viimeisen 15 vuoden ajalta, alkaen vuoden 1994 *Trenne Byarista* ja päättyen vuoden 2010 *Deliriumiin*. Muutaman aukeaman mittaiset larppiesimerkit on koottu eri kirjoittajilta, joista osa on pelin suunnittelijoita, osa pelaajia ja osa tutkijoita. Tämän lisäksi kirjan tekstiosuus pitää sisällään kaksi esseetä, joista ensimmäinen, Montolan ja Stenrosin yhteinen essee käsittelee pohjoismaalaista larppaamista ja sen historiaa yleisesti. Toinen, Stenrosin kirjoittama essee käsittelee larppaamisen suhdetta teatteriin, taiteeseen ja pelaamiseen. Suhteessa kirjan kokoon tekstiä on kuitenkin melko vähän: suurimmaksi osaksi kirja muodostuu upeista valokuvista ja valokuva-aukeamista. Valokuvien aiheet vaihtelevat pelien eri vaiheista itse peleihin sekä niiden työpajoihin. Informatiiviset kuvat kuva-teksteineen avaavat omalta osaltaan aihetta monipuolisesti ja tekevät kirjasta helposti lähestyttävän ja vakuuttavan.

Kirjan esimerkit alkavat vuoden 1994 *Trenne Byarista*. Pelaajia tässä fantasialar-pissa oli noin tuhat, mikä ilmaisi kentän laajuuden. Larppaamisesta oli kehittynyt oma alakulttuurinsa, ja pohjoismaisten roolipelaajien yhteisö alkoi kehittyä. Vuonna 1997 järjestettiin yhteisön ensimmäinen tapaaminen Knutepunkt, joka pian muotoutui vuo-sittaiseksi tapahtumaksi. (s. 15.) Knutepunkt-tapahtumien myötä sai alkunsa myös larp-paamiseen liittyvä julkaisutoiminta. Knutepunkt-kirjat ovat Nordic Larp -teosta yksi-tyiskohtaisempia, alan asiantuntijoille tai tutkijoille suunnattuja ja keskittyvät enemmän tietyn pelin tai pelien kehittämiseen ja viimeistelyyn kuin niiden dokumentointiin. (s.10.) Nordic Larp on siis tällä saralla ainoa laatuaan.

Ainutlaatuisia ovat myös kirjan 30 esimerkkiä – tosin ne edustavat vain osaa 15 vuoden aikana järjestetyistä larpeista. Esimerkkeihin mahtuu kuitenkin erittäin laaja skaala ”perinteisistä” fantasialarpeista poliittisiin toimintalarpeihin. Pelit ovat moni-muotoisia: henkilömäärät saattavat vaihdella kuudesta pelaajasta tuhanteen ja kestot iltapäivästä viikkoon. Myös osallistumismaksut vaihtelevat ilmaisesta muutamiin satoihin euroihin.

Monimuotoisuudesta huolimatta tietyt, Nordic Larp -traditioon liittyvät elementit käyvät ilmi esimerkeissä. Kunnianhimo, sitoutuminen ja epäkaupallisuus ovat pohjois-maalaisen larpin avainsanoja. Kunnianhimo ilmenee poliittisina, taiteellisina, jatkuvasti muuttuvina ja rajoja rikkovina roolipeleinä. Sitoutuminen näkyy larppien huolellisena valmisteluna: yhtä peliä saatetaan suunnitella jopa vuosia. Larppeja ei kuitenkaan tehdä

rahan takia: pohjoismaiset larpit ovat pääosin epäkaupallisia, muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. (s.20.)

Sosiaalinen sitoutuminen ja kontrolli ovat tärkeä aspekti larpeissa, sillä yksi sitoutumaton pelaaja voi pilata muiden pelaajien kokemuksen. Pohjoismaiset roolipelit vaativat pelaajia pysymään roolissaan jatkuvasti, ja pelaajan halutessa tauolle hänen on irtauduttava roolistaan kulissien takana. "What you see is what you get" -ideologia saattaa rikkoutua esimerkiksi salamavalon välähtäessä historiallisessa pelissä. Pelin autenttisuutta vaalitaan tarkoin. (s. 20.)

Henkilökohtaisesti kiinnostavimmat esimerkipelit ovat *Europa* ja *Luminescence*. Vuonna 2001 Norjassa järjestetyssä Europa-larpissa Pohjoismaat sotivat keskenään, ja muun muassa suomalaisten oli lähdettävä kuvitteelliselle pakolaisleirille Itä-Eurooppaan. Larpissa oli mukana myös venäläisiä pelaajia, joten peliin oleellisena osana kuuluva kielimuuri järjestyi luonnollisesti heidän toimiessaan vastaanottavan maan kansalaisina ja virkamiehinä. Europa oli larppi turvapaikkapolitiikasta ja pakolaisten vastaanotosta.

Luminescence oli taide-larppi (2004), joka järjestettiin kahdessa, 10 cm jauhokerroksen sisältämässä huoneessa. Alusvaatteissaan olevat pelaajat esittivät syöpäpotilaita pelin ollessa ikään kuin terapiaa heille. Pelaajat liikkuvat rauhallisesti vihreän valon valaisemassa huoneessa ja toisilleen puhuessaan heidän oli kosketettava toisiaan. Peli oli siis rankan aiheensa lisäksi myös hyvin intiimi. Luminescence tarkasteli syöpää abstraktilla tasolla, symboliikan kautta.

Kaikki kirjan esimerkit eivät kuitenkaan ole niin kurttuotsaisia. Kirjassa esitellään muun muassa lapsille suunnattu perinteinen taistelularppi, *Rollespil i rude skov* (2004). Tämä tanskalainen larppi on myös kirjan ainoa esimerkki kaupallisesta roolipelistä. Kirjan viimeinen esimerkki *Delirium* oli larppi, jonne osallistujat tulivat pariskuntina kärsimään hullusta rakkaudesta. Pelin kantavana teemana oli rakkaus ja järjettömyys. Muut Nordic Larpin esimerkit pitävät sisällään muun muassa zombeja, jättimäisen lohikäärmeen, ruotsinristeilyä, vampyyreja, merirosvoja ja bordelleja, vain muutamia mainitakseni.

Pidän infolaatikoista, ja onnekseni niitä löytyy myös Nordic Larpista. Jokaisen esimerkin lopussa on infolaatikko, josta löytyy tietoa muun muassa pelin suunnittelijoista, budjetista, pelimekaniikoista, kestosta sekä kyseiseen

larppiin liittyvästä kirjallisuudesta. Larpeihin liittyviä käsitteitä esitellään myös kirjan alkupuolen aukeamassa, johon on koottu taulukko kirjan esimerkeistä sekä tiedot niiden filosofiasta, rakenteesta, kontekstista ja teemasta. Esittely jää kuitenkin melko suppeaksi, sillä taulukossa ei selitetä esimerkiksi filosofiaan ja rakenteeseen liittyviä käsitteitä sen tarkemmin. Aiheesta täysin tietämättömänä olisin kaivannut lyhyehköä selitystä käytetyistä käsitteistä, vaikka ne tosin selittyvätkin kirjan lukemisen myötä. Eri pelimekaniikoista olisi voinut myös koota lyhyen esittelyn kirjan alkuun. Alun esseessä tosin todetaan yksinkertaisuuden ja luottamuksen olevan pelin tärkeimmät mekaniikat – riittääköön se näin aloittelijalle (s.20).

Esimerkkien kirjoittajista löytyy tuttuja tutkijanimiä: muun muassa Frans Mäyrä, Mike Pohjola ja J. Tuomas Harviainen kuuluvat nimekkääseen kirjoittajakaartiin. Kirjoittajien nimet näkyvät vasta tekstien yhteydessä, mikä tietyllä tavalla tekee esimerkit "kirjoittaja-neutraaleiksi" ja samanarvoisiksi. Toisaalta taas nimet olisi voinut mainita myös sisällysluettelossa. Nämä ovat kuitenkin luultavasti tiedostettuja ja tarkoituksella valittuja tyyliseikkoja.

Kirjan päättää Stenosin essee koskien larppaamisen suhdetta teatteriin, pelaamiseen ja taiteeseen. Teatteria harrastavana ihmisenä pidän erityisen kiinnostavana larppaamisen ja teatterin suhteen tematiikkaa sekä yleisön aspektia larpeissa. Roolipelejä voi verrata teatteriin: ihmiset ottavat roolinsa ja esittävät niitä yhteisen kontekstin alla, tiettyjä teemoja ja sääntöjä noudattaen. Larpeissa ei kuitenkaan ole näytelmään verrattavaa käsikirjoitusta. Larpit ovat näytelmää vapaampia, kun taas käsikirjoitettu näytelmä harjoitellaan tarkkaan ilmeitä, eleitä ja paikkoja myöden – ja lopulta esitetään yleisölle. Roolipeleissä ei ole perinteistä yleisöä, ja fiktiivistä maailmaa tarkastellaan roolin sisältä. Tätä tarkoittaa larpeihin liitettävä käsite "yhden persoonan yleisöstä" (s.301). Pelikokemus on aina subjektiivinen, ja tämä subjektiivisuus korostuu myös kirjan esimerkeissä – mielestäni se tosin lisää roolipelin kiinnostavuutta.

Huolimatta mahdollisesta poliittisesta ja kriittisestä ajatusmaailmasta, roolipelit ovat viihdettä. Larpeissa pelaajat voivat surutta seikkailla ja avartaa maailmankatsomustaan, eikä epäonnistumistakaan tarvitse pelätä. Larppien avulla voi (tai joutuu) hetkeksi asettua toisen ihmisen asemaan: kyky, joka

ihmisiltä tuntuu nykyään puuttuvan. Maahanmuuttovastaiselle perussuomaiselle voisin suositella osallistumista Europan kaltaiseen poliittiseen larppiin. Pullamössösukupolven pilalle hemmoteltu kasvatti voisi viettää viikon jos toisenkin keskiaikaisen larpin alkeellisissa olosuhteissa. Roolihahmon maailmankuva voi sotia täysin omaa vastaan. Larppien avulla ihminen voi siis myös kyseenalaistaa omaa identiteettiään ja yhteiskunnan normeja sekä samalla oppia paljon itsestään.

Tai mistähän minä voisin sen tietää? En ole kuitenkaan koskaan larpannut. Tällainen mielikuva minulle kuitenkin jäi Nordic Larpin luettuani. Esipuheeseen kirjoittajakaksikko toteaa kirjan olevan muistelmateos alan harrastajille, mutta ensisijaisesti teos larppaamisesta kiinnostuneille. Nordic Larpin avulla myös larppaamisesta täysin tietämätön voi tutustua tähän mielenkiintoiseen maailmaan, ja kenties muuttaa omiaan ja mahdollisesti myös muiden mielikuvia larppaamisesta – ikään kuin larpeissa konsanaan.