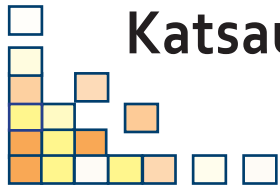


Katsaus



Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen

JAAKKO STENROS

Tampere Research Center for Information and Media, Tampereen yliopisto
jaakko.stenros@uta.fi

J. TUOMAS HARVIAINEN

Tampere Research Center for Information and Media, Tampereen yliopisto
jushar@utu.fi

Tiivistelmä

Katsaus esittelee pohjoismaisen roolipeliteorian historiaa, nykytilaa ja keskeisiä julkaisuväyliä. Viimeisten kymmenen vuoden aikana Pohjoismaihin on kehittynyt sekä omaperäinen roolipelikulttuurinsa että vahva sen tutkimisen traditio. Alan tutkimusta julkaistaan sekä puoliakateemisena asiantuntijoiden artikkelikokoelmissa että erilaisissa vertaisarvioituissa julkaisuissa. Katsaus kuvaa keskeisiä tekstejä, niiden soveltamista ja vastaanottoa kentällä sekä alueen ongelmia. Se myös tarjoaa johdannon siitä, mistä alan tutkijan kannattaa tutustumisensa tutkimusaiheeseen aloittaa.

Asiasanat: pervasiiviset pelit, pohjoismainen pelitutkimus, roolipelit

Abstract

This article presents the history, current state and primary publication channels of Nordic role-playing theory. During the last decade, the Nordic countries have developed both an innovative role-playing culture as well as a strong tradition of studying those games. Research of the subject is published in both semi-academic conference books and in peer-reviewed journals. This article describes the central texts of the field, their application to practice, their audience reception and the problems the field is facing. It also works as an introduction for where to start, if one wants to conduct role-playing research in the Nordic countries – or elsewhere.

Keywords: Nordic game studies, pervasive games, role-playing

Johdanto

Pohjoismaissa on kehittynyt edellisen kymmenen vuoden aikana vahva roolipelien tutkimuksen traditio. Tämä traditio ponnistaa alan harrastajien ja asiantuntijoiden kirjoituksista, jotka ovat sekä vähitellen ottaneet akateemisia muotoja että enenevässä määrin kelvanneet tutkijoille eksperttilähteiksi. Suunta on vahvistunut keskeisten tekijöiden siirryttyä ajan kuluessa harrastajista päätoimisiksi tutkijoiksi. Suuri osa kirjallisesta traditiosta on syntynyt englannin kielellä, minkä seurauksena pohjoismainen roolipelitutkimus on muodostunut kansainvälisesti merkittäväksi jo pelkästään kokonsa, mutta myös omaleimaisen pelikulttuurin synnyttämien tuoreiden näkökulmien seurauksena.

Roolipelitutkimus on luonteeltaan monitieteistä. Sitä ei sido yhteen jaettu teoreettinen viitekehys tai metodologia, vaan tutkimuksen kohde. Erilaiset tulokulmat määrittävät kohdetta poikkeavin tavoin. Tutkimuskohteena voi olla esimerkiksi roolipelien systeemiset rakenteet, pelaamiskulttuurit, eloroolipelit informaatorakenteena, kädentaidot pelivälineistön rakentamisessa ja niin edelleen. Tämän seurauksena on helppo sivuuttaa, tahallaan tai vahingossa, suuriakin osia roolipelitutkimuksesta. Kokoavia esityksiä pohjoismaisesta roolipeleihin suuntautuvasta tutkimuksesta koko laajuudessaan ei ole aiemmin ollut. Tämä katsaus pyrkii paikkaamaan tätä aukkoa.

Roolipelit ja larpit

Roolipeleissä osallistujat omaksuvat fiktiivisen hahmon roolin kuvitteellisessa pelimaailmassa. Roolipelityypistä riippuen pelaaminen tapahtuu joko pöydän ääressä verbaalisesti tapahtumia kuvaillen ja usein yksityiskohdaisia sääntöjärjestelmiä ja noppia apuna käyttäen (pöytäroolipelit), kehollisesti hahmoksi pukeutuen pelimaailmaa mallintavassa ympäristössä (elorooolipelit eli larpit) tai tietokoneavusteisesti virtuaalisessa pelimaailmassa avataria ohjaillen (digitaaliset roolipelit). Myös muita pelejä tai tilanteita on mahdollista roolipelata, jos osallistujat niin sopivat (Heliö 2004). Mikään ei esimerkiksi estä lisäämästä pelattavia rooleja vaikkapa monopoliin tai yhdessä luotavaan fanifiktioon julkiksista, jos kaikki osalliset niin haluavat. Pelien pelaajamäärät vaihtelevat suuresti: pöytäpeleissä on yleensä sormin laskettava osallistujajoukko, larpeissa kymmeniä tai satoja. Digiroolipeleissä on usein joko yksi tai kaksi pelaajaa tai verkkomaailmoissa jopa kymmeniä tuhansia.

Peleihin suhtaudutaan pelikulttuureista riippuen eri tavoilla. Karkeasti voidaan sanoa, että pelaajat suhtautuvat peleihin ja hahmoihinsa kolmella tavalla: (1) *pelillisesti*, jolloin keskeistä on ongelmien ratkaiseminen ja hahmon statistiikan kehittäminen, (2) *draamallisesti*, tarkoituksenaan luoda mahdollisimman tyydyttävä tarina pelaamisen seurauksena tai (3) *simuloivasti*, jolloin pelimaailman mallintaminen uskottavasti on tärkeässä roolissa (Kim 2003; ks. myös Bøckman 2003; Boss 2008). Pohjoismaisissa pelikulttuureissa hahmoon eläytyminen, eli fiktiivisen henkilön sielunelämän mallintaminen, on myös usein koettu tärkeäksi. Tätä piirrettä ei löydy kansainvälisesti tarkasteltaessa kaikista pelikulttuureista.

Tässä katsauksessa keskitymme niin kutsuttuihin perinteisiin pöytäroolipeleihin ja elorooolipeleihin. Digitaalisiin roolipeleihin ja verkkoroolipeleihin liittyvän tutkimuksen sivuutamme kahdesta syystä. Ensinnäkin nämä pelit ovat kulttuurisesti toisessa asemassa: Ne ovat yksin (tai verkon yli yhdessä) pelattavia valmiita tuotteita, joiden pelikokemukset ovat keskenään vahvemmin verrannollisia kuin pöytäroolipeleissä ja larpeissa. Ne eivät välttämättä vaadi pelaajiltaan samanlaista valmistautumista ja yhtä vahvaa luovaa panosta, eivätkä ne välttämättä sisällä roolinottoa siinä merkityksessä, mitä pelaajilta pöytä-

elorooolipeleissä usein vaaditaan (Copier 2007). Tärkeämpi syy on kuitenkin se, että koska digitaaliset roolipelit tarjoavat standardisoidumpia kokemuksia kulttuurirajojen yli, on myös digitaalisten roolipelien tutkimus kansainvälisesti yhtenäisempää. Tästä johtuen esimerkiksi pohjoismaiset verkkoroolipelien tutkijat eivät muodosta samankaltaista erillistä, omaa traditiotaan kuin pohjoismaiset elorooolipelien tutkijat.

Roolipelit, niin kuin ne nykyään pelien kontekstissa ymmärretään, kehittyivät 1970-luvun alussa miniatyyritaistelupeleistä (*wargames*). Ensimmäiseksi roolipeliksi lasketaan yleensä Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin *Dungeons & Dragons* (1974). Suomeen perinteinen pöytäroolipelaaminen saapui vaihto-oppilaiden mukana viimeistään 1980-luvun alussa. Toimintaa tukevia sääntökirjoja on vuosien varrella käännetty englannista lukuisa joukko, mutta myös kotimainen pelituotanto on ollut osa harrastekenttää alusta alkaen. Nykyään englanninkielisiä pelejä ei enää juuri käännetä, mutta kotimaisia omakustannepelejä julkaistaan useita vuosittain. Roolipelaaminen ei kuitenkaan välttämättä vaadi kaupallista sääntöjärjestelmää, sillä peli on suhteellisen helppoa ja tavanomaista luoda myös itse.

Larppaaminen saapui Pohjoismaihin 1980-luvun lopulla. Siinä omien pelien merkitys on vielä huomattavasti pöytäpelejä korostuneempi. Lukuun ottamatta 1990-luvulla suosittua vampyyrigenreä, joka pitkälti perustui kaupalliseen *Masquerade* (1993) -kirjaan ja sen myöhempiin laitoksiin ja laajennoksiin, ovat lähes kaikki pohjoismaiset elorooolipelit tekijöidensä omia tuotoksia. Pettersson (2005) tarjoaa populaarin katsauksen suomalaisen roolipelaamisen historiaan.

Tuotteistukseen liittyen onkin hyvä pitää mielessä, että roolipelaaminen, keksityn roolin omaksuminen, on yleisinhimillinen piirre ja sen kaltaista toimintaa löytyy lukuisista kulttuureista läpi historian. Psykodraama ja commedia dell'arte ovat kaksi esimerkkiä, jotka havainnollistavat tätä roolipelaamisen historiallista kirjoa. Voidaankin sanoa, että roolipelit *tuotteistettiin* nykyiseen muotoonsa 1970-luvulla (Montola 2009). Sitten roolipelikulttuurit ovat ottaneet vaikutteita laajalti myös pelikulttuureiden ulkopuolelta, muun muassa teatterista ja performanssitaiteesta. Roolipelejä käsiteltäessä onkin oleellista huomioida,

onko puhe roolipelistä tuotteena (esim. Dungeons & Dragons -sääntökirja) vai toimintana (D&D:n pelaaminen).

Niin Suomessa kuin muissakin Pohjoismaissa on vahvoja omintakeisia roolipelikulttuureja. Suomessa aktiiviharrastajat ovat julkaisseet omia lehtiään, ja vuotuinen Ropecon-tapahtuma kokoaa tuhansia pelaajia yhteen. Con-perinteitä on myös Ruotsissa ja Tanskassa, mutta siellä tapahtumat ovat pääsääntöisesti selvästi pienempiä. Erityisesti pohjoismaisista roolipelikulttuureista on mainittava alun perin ruotsalais-tanskalainen conipelien perinne, *freeform*-roolipelaaminen (Wrigstad 2008), jossa pelit ovat lyhyitä, intensiivisiä, toistettavia ja rakenteeltaan kokeellisia, sekä niin kutsuttu *Nordic larp* -traditio (Stenros & Montola 2010), poliittisten, taiteellisten ja kunnianhimoisten eloroolipelien jatkumo. Molemmat näistä ovat herättäneet paljon kiinnostusta myös muualla maailmassa.

Harrastaja-asiantuntijoiden avaukset

Roolipelin harrastajat julkaisivat monia analyttisiä artikkeleita aiheesta 1990-luvun lopulla sekä aiemminkin pienlehdissä (kuten *Maguksessa*, *Larp-paajassa*, *pancloussa*, *Fëa Liviassa* ja *StrapatSissa*) ja omakustanteissa. Erityisesti eloroolipelaamiseen liittyen oli pohjoismaissa tuolloin julkaistu jo lukuisia teoksia, jotka keskittyivät opettamaan, kuinka pelejä voisi parantaa ja pelaaamista sekä pelien järjestämistä helpottaa (ks. mm. Vainio 1997; Summanen & Walch 1998; Grasmö 1998). Mielenkiintoista ajankuvaa tuo myös ruotsalainen teos *De övergivandes armé* (Örnstedt & Sjöstedt 1997). Se lietsoo moraali-paniikkia larppaajien metsäleireistä, joissa koulutetaan vallankumouksellisia ja väkivaltaisia johtajia. Ensimmäiset roolipelejä käsittelevät opinnäytetyöt tehtiin niin ikään 1990-luvun puolivälissä.

Näitä varhaisia tekstejä yhdistää se, että ne on kirjoitettu tyhjässä. Tieto muista roolipelaamiseen analyttisesti suhtautuvista ja heidän töistään kulki maan rajojen sisällä hitaasti – puhumattakaan, että kielialueita olisi ylitetty. Niinpä sama pyörä keksittiin uudelleen ja uudelleen – ja joitakin mielenkiintoisia tekstejä makaa todennäköisesti edelleen ”hukassa”. Vuonna 1997 käynnistynyt,

vuosittain järjestetty pohjoismainen larppaajien tapaaminen Knutepunkt alkoi hitaasti muuttaa tilannetta tuomalla pelaajia eri kulttuuripiireistä yhteen.

Roolipelikulttuurien ja pelitraditioiden kohdatessa syntyi lukuisa joukko manifesteja. Tämä ”manifestibuumi” kirvoitti poleemisia, mutta jo aiempaa analyttisempiin kirjoituksiin siitä, millaista roolipelaamisen pitäisi olla (esim. Fatland & Wingård 1999; myös Harviainen 2010a). Esimerkiksi paljon keskustelua herättänyt ja lukuisille kielille käännetty *Turun koulukunnan manifestin* siveysvala on ilmauksissaan ehdoton:

1. Hahmoa pelatessani ja siihen eläytyessäni pyrin ensisijaisesti mallintamaan hahmon pään sisällä tapahtuvia asioita ja sitä miten ne heijastuvat sen käyttäytymiseen. Esittämisen jätän näyttelijöille. [...]

10. Pelaajana en pyri saamaan mainetta tai arvostusta, vaan toteuttamaan hahmoani mahdollisimman hyvin pelinjohton antamien ohjeiden mukaan – vaikka se merkitsisikin sitä, että vietän koko pelin kaapissa ilman, että kukaan saa koskaan tietää. (Pohjola 1999; ks. myös Pohjola 2000).

Yksittäin nämä manifestit ovat mielenkiintoisia, huvittavia tai hämmäntäviä. Kokonaisuutena ne toimivat paitsi aikakapseleina vuosikymmenen takaisista keskusteluista, myös muodostavat mielenkiintoisen kuvan larppaamisen moninaisuudesta.

Varhaisista teksteistä mainitsemisen arvoinen on myös Toni Sihvosen *Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan* (1997), joka kuvaa tarkkanäköisesti roolien oton mahdollistavan sosiaalisen sopimuksen:

Kun eläytymisen alkaessa pelaaja päättää minänsä epäjatkuvuudesta, ei hahmon toiminnasta ole oikeutettua tehdä johtopäätöksiä pelaajan asennoitumisesta. Roolipelisopimus on vaikeaa toteuttaa täysin – tutut kasvot ja muistokkaat hahmot jättävät leimansa helposti toisiinsa. Sopimuksen ydin on jo siihen luottamisessa. Kun pelaaja luottaa

sopimukseen, hän uskaltaa eläytyä sellaiseenkin hahmon toimintaan jota hän pelaajana pitäisi nolona tai outona. (Sihvonen 1997)

Knutepunkt-kirjat

Knutepunkt on larp-tapahtuma, jota on järjestetty vuosittain alkaen 1997. Se heijastaa aina isäntämaan valtakieltä ja kiertää Oslon (Knutepunkt), Tukholman (Knutpunkt), Kööpenhaminan (Knodepunkt) ja Helsingin (Solmukohta) välillä. Yhteisnimenä on tapana käyttää ensimmäisen tapahtuman mukaista norjalaista nimitystä. Keskeisenä käännekohtana pohjoismaisessa roolipelianaalyyssissä voidaan pitää tapahtuman (kuva 1) ympärillä käytävän keskustelun yhden osan, kirjallisen tradition vakiintumista vuonna 2003, kun ensimmäinen vuotuinen artikkelikokoelma *As Larp Grows Up* (Gade, Thorup & Sander, 2003) ilmestyi. Knutepunkt-vuosikirjat eivät – varsinkaan aluksi – edustaneet akateemista kirjoittamista, vaan ne toivat yhteen roolipelisuunnittelijoiden näkemyksiä, journalistisia kuvauksia, akateemisuutta tavoittelevia analyttisiä esityksiä sekä provokaatioiksi tarkoitettuja poleemisia puheenvuoroja. Vertaisarviointikriteeristön puuttuminen, mutta vaatimus aiemman tradition tuntemuksesta on ollut omiaan luomaan hedelmällisen ja kirjavan kirjoitusten sarjan, joka tarjoaa ainutkertaisen ikkunan elävään pelikulttuuriin. Kirjan vuosittain vaihtuva toimitus on entisestään korostanut moniäänisyyttä. Jatkuva ja jokavuotinen englanninkielinen artikkelikokoelmien sarja on sittemmin tarjonnut houkuttelevan foorumin myös ei-pohjoismaisille kirjoittajille (esim. Morton 2007; White 2009).

Knutekirjat eivät luonnollisestikaan versoneet tyhjistä. Keskusteluja oli käyty jo ennen vuotta 2003, mutta ne olivat pääosin ottaneet esitelmien, sittemmin hukkuneiden verkkosivujen ja pamflettien muotoja. Keskeinen innoittaja *As Larp Grows Up* -kirjalle oli myös kaksi vuotta aiemmin tapahtuman yhteydessä julkaistu taiteellisemmin orientoitunut, keskeisiä keskusteluja arkistoinut – ja harmillisesti nimetty – *The Book* (Alfsvåg et al., 2001), joka esitteli pelikulttuureja eri puolilta Suomea, Ruotsia, Tanskaa ja Norjaa sekä sivuten ilmiön olemassaoloa myös Venäjällä ja Yhdysvalloissa.

Knutekirjojen keskeinen anti on niiden varsin vapaassa tuotantoilmapiiirissä, joka on mahdollistanut sekä laadukkaan teoriaesittelyn (esim. Fatland 2005; Wrigstad 2008), pelien dokumentaation (esim. Koljonen 2004; Hopeametsä 2008; Nordgren 2008) että hypoteesien esittämisen muiden myöhemmin todistettaviksi (esim. Heliö 2004). Mukana on myös runsaasti pelisuunnittelullista materiaalia (esim. Svanevik 2005) ja nuorille tutkimuskentille tyypillistä työvälineistön kehittelyä (Hakkarainen & Stenros 2003; Loponen & Montola 2004; Holter 2008). Oman erityishuomionsa ansaitsee myös pyrkimys roolipelien kontekstualisointiin laajemmalle kulttuuriselle kentälle (esim. Harviainen 2008; MacDonald 2009), aihe jota on jatkettu muissa teoksissa (ks. Montola, Stenros & Waern 2009; Stenros 2010).

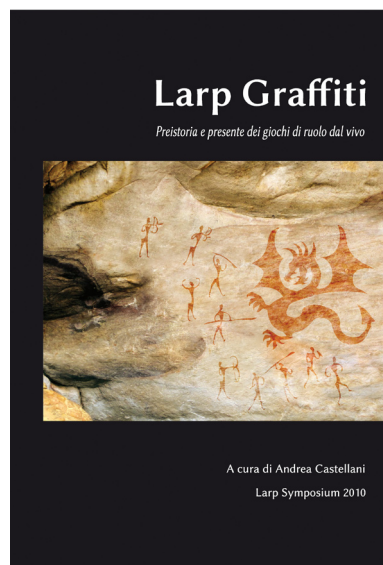


Kuva 1. Knutepunktit tuovat yhteen pelaajia, pelien tekijöitä, tutkijoita ja muita alasta kiinnostuneita luentoja, työpajojen, pelien ja juhlien puitteissa. Kuva Tanskasta vuodelta 2007. Valokuva: Britta K. Bergersen.

Viime vuosina kirjoissa on ollut selkeä suunta pyrkiä erottelemaan journalistinen, pelisuunniteluun liittyvä ja akateeminen aineisto omiin osioihinsa (Knutekirjojen historiasta, ks. Henriksen 2011). Tämä kirjoittaessa uusin, vuoden 2011 julkaisu on jaettu konkreettisesti kolmeen eri kirjaan. Yksi keskittyy pelien dokumentointiin (Andresen et al. 2011), toinen kärkevien mielipiteiden esittämiseen (Raasted 2011) ja kolmas tutkimukseen ottaen myös vertaisarvioinnin käyttöön (Henriksen et al. 2011). Knutekirjat ovat pullollaan mielenkiintoista materiaalia, mutta niihin viitatessa on syytä harjoittaa huolellista lähdekritiikkiä. Hyvän nyrkkisääntönä voi pitää sitä, että keskeisimpiin, luotettaviin teksteihin (esim. Loponen & Montola 2004; Fatland 2005) on jo lukuisia viittauksia myös vertaisarvioidussa roolipelitutkimuksessa.

Knutekirjat ovat myös olemassaolollaan kannustaneet muiden roolipelikulttuurien jäseniä dokumentoimaan omaa toimintaansa. Osittain Knutekirjojen innoittamana on toistaiseksi julkaistu Saksassa kolme (esim. Dombrowski 2010), Italiassa yksi (Castellani 2010; kuva 2) ja Tšokeissa neljä (esim. Gotthard 2011) painettua artikkelikokoelmaa sekä Yhdysvalloissa kaksi digitaalista teosta (esim. Eagar 2010). Osa niistä sisältää myös pohjoismaisten kirjoittajien tekstejä, sekä uusia että käännoiksiä.

Kuva 2. Italialainen *Larp Graffiti* -kirja linkittyy vahvasti Knutepunktien traditioon: yli puolet kirjan teksteistä on käännoiksiä varhaisista Knutekirjojen teksteistä – tai pohjoismaalaisten uusia esseitä.



Akateemisen roolipelitutkimuksen nousu

Frans Mäyrän pohdiskeleva esittely roolipeleistä interaktiivisena kulttuuri-muotona vuodelta 2003 on yhä erinomainen johdanto roolipelien maailmaan. Hän käy läpi roolipelien historiaa, raamittaa ilmaisumuotoa ja hahmottelee pelien ympärille muodostunutta alakulttuuria – harrastajien analyysijä syventäen. Polveilevassa artikkelissaan Mäyrä sohaisee uskomattoman moniin suuntiin ja tulee pioneerinä sivunneeksi niitä lukuisia tutkimussuuntia, joita monet lähtivät seuraavina vuosina perkaamaan tarkemmin. Yhteenvedossaan hän summaa roolipelien kiinnostuksen:

Roolipeli-harrastuksen moni-ilmeinen kenttä tarjoaa mahdollisuuksia minuidella leikittelyyn ja sen mahdollisuuksien kartoittamiseen, vaihtoehtoisten rooli- ja käyttäytymismallien testaukseen, muutokseen ja epävarmuuteen liittyvän ahdistuksen ja voiman tunteiden ilmaisuun ja käsittelyyn, sosiaaliseen hauskanpitoon ja monien luovien, älyllisten ja käsityötaitojen harjoittamiseen. (Mäyrä 2003.)

Mäyrän edustama kulttuurintutkimuksellinen ote roolipeleihin ei ole ainoa varhainen lähestymistapa roolipeleihin. Pioneerityötä tekivät myös tanskalainen psykologi Thomas Duus Henriksen ja turkulainen folkloristi Merja Leppälahti. Henriksen on rakentanut tutkimustaan sosiaalipsykologian roolin oton pitkän tutkimushistorian päälle (ks. Yardley-Matwiejczuk 1997; Henriksen 2007) ja käsitellyt erityisesti roolipelien valjastamista opetus- ja koulutuskäyttöön. Keskeisessä asemassa on pelien viihdyttävyyden, tarkoitushakuisen opetuksellisuuden ja peleissä tapahtuvan oppimisen välinen ristiriita (Henriksen 2008; 2010).

Merja Leppälähden lisensoitittu *Peli on elämää: Etnografiaa roolipelaamisesta* valmistui vuonna 2002. Leppälahti analysoi roolipelaamista kansankulttuurina ja roolipelaajia maffesolilaisena uusheimona ja alakulttuurina. Lupaavan alun jälkeen hän on silti julkaissut varsin vähän roolipelejä käsitteleviä tekstejä (ks. kuitenkin Leppälahti 2004; 2009).

Leppälahti ja Henriksen muodostavat yhdessä mielenkiintoisen kuvan roolipelaajista; Leppälahti (2004) on töillään peilannut roolipelaajien itseymmärrystä

ja positiivista itsemäärittelyä siinä missä Henriksen (2005) on myös kyseenalais-
tanut juuri näitä uskomuksia ja pyrkinyt profiloimaan, jopa lähes diagnosoi-
maan larppaajia. Välimaastoon jää joukko muita tutkimuksia (esim. Harviainen
2006b), joissa pyritään keräämään dataa pelaajien kokemuksista ja motiiveista
pelaamiseen.

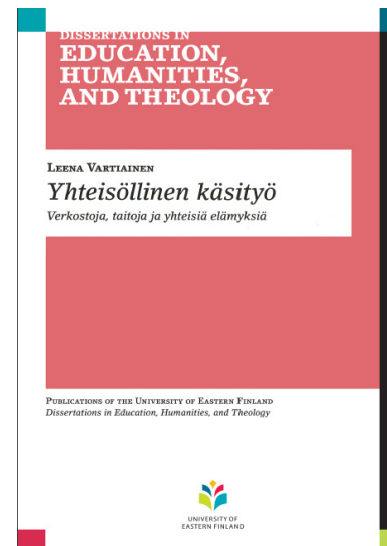
Kaksi aikakauskirjaa on keskittynyt roolipelitutkimuksen julkaisemiseen.
Ensimmäisenä apajille ehti *Journal of Interactive Drama*, jota ilmestyi yhteensä
viisi numeroa vuosina 2006 ja 2007, ja joka on jälleen aktivoitunut vuonna 2010.
Nimensä mukaisesti julkaisu pyrkii paitsi tutkimaan larppeja, myös rakentamaan
siltaa teatterin ja roolipelaamisen välille. Tampereella keväällä 2006 järjestetyn
kansainvälisen Playing Roles -seminaarin tuloksena perustettua *International
Journal of Role-Playing* -julkaisua on saatu tätä kirjoitettaessa ulos vasta kaksi
numeroa. Molemmissa julkaisuissa on nähty myös pohjoismaista tutkimusta.
IJRP:n toimituskunnassa on lukuisia edustajia niin Ruotsista, Suomesta kuin
Tanskastakin.

Eityinen merkkitapaus on Århusin yliopiston julkaisema artikkelikokoelma
Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng (Sandvik & Waade
2006). Se on kokonaan tanskalaiselle roolipelitutkimukselle omistettu artikke-
likokoelma, joka sisältää sekä teoreettista että dokumentoivaa ainesta. Vali-
tettavasti kirjaa silti leimaa alan helmasynti, tyhjiössä työskentely. Kirjoittajista
ainoastaan edellä mainittu Henriksen viittaa ei-tanskalaisiin roolipelitutkimuk-
siin, muilla on huomioituna korkeintaan vuoden 2003 Tanskassa julkaistu Knu-
depunkt-kirja (Gade, Thorup & Sander 2003) sekä sitä vanhempi tanskalainen
perusteos *Trolldmandens nye lærlinge* (Sørensen 2002), varsin pintapuolinen,
mutta teoriakehyksiltään kunnianhimoinen katsaus rooli- ja tietokonepeleihin.

Roolipeliihmisistä pohjoismaisista opinnäytetöistä ei oletettavasti kenellä-
kään ole tarkkaa tietoa. Pelkästään Suomessa on vuoden 1995 jälkeen julkaistu
ainakin 20 pro gradu -tasoista työtä, jotka käsittelevät tai sivuavat roolipela-
mista. Nuorelle tutkimusalueelle tyypillisesti näitä töitä ei kuitenkaan sivuuteta
pelkinä harjoituksina, vaan niistä moni on päätnyt toistuvasti muiden tutki-
joiden lähteeksi. Hyviä esimerkkejä tästä ovat Linda Mattssonin psykologian
lopputyö *Äkta känslor – fast på låtsas* (2007), jossa käsitellään osallistujien halua

kokea negatiivisia tunteita roolipeleissä, ja Johannes Kellomäen *Simulaatio ja
kerronta* (2003), kehysanalyysi pöytäroolipelin aikana käytävästä keskustelusta.
Pro graduista eniten huomiota on saanut norjalaisen Geir Tore Brennen *Making
and Maintaining Frames: A study of Metacommunication in Laiv Play* (2005), johon
useat alan tutkijat toistuvasti viittaavat määritellesään eloroolipelaamista.
Erving Goffmanin (1974) kehysanalyysiä larpeihin soveltavaa Brennen tekstiä
kohdellaan tyypillisesti luotettavana ja auktoritatiivisena tasolla, joka ei ole
tavanomaista pro gradu -töiden kohdalla. Maininnan arvoinen on myös Mikko
Meriläisen pro gradu *Pelaamalla paremmaksi: Roolipeli-harrastus empaattisen
älykkyyden kehittäjänä* (2011), joka integroi aiempaa roolipelitutkimusta tuo-
reeseen empiriaan.

Vasta kolmea suomalaista väitöskirjaa voidaan pitää roolipeleihin liitty-
vinä. Henriksen (2009) käsittelee ensisijaisesti oppimislepejä ja Lankoski (2010)
hahmolähtöistä videopelisuunnittelua, mutta molemmat hyödyntävät aiempaa
roolipelitutkimustaan. Vartiainen puolestaan tutkii väitöskirjassaan *Yhteisöl-
linen käsityö* (2010) historian elävöittäjien ja live-roolipelaajien käsityöharras-
tusta, raportoiden samalla myös lukuisista roolipelaamiseen liittyvistä ilmiöistä
(kuva 3).



Kuva 3. Vartiaisen *Yhteisöllinen käsityö*
käsittelee larppaamista ja historian elävöit-
tämistä käsityöharrastuksena.

Ammattilaistumisen myötä pohjoismaiset roolipelitutkijat ovat myös tuottaneet runsaasti artikkeleita konferensseihin ja aikakauskirjoihin. Tekstit jatkavat tyypillisesti Knutepunkt-kirjoissa tai pelitutkimuksen klassikoissa usein esiintyneitä teemoja. Esimerkeiksi käyvät Markus Montolan työt *The positive negative experience in extreme role-playing* (2010), jossa analysoidaan yllä mainittua epämiellyttävien pelikokemusten kiehtovuutta sekä *The Invisible Rules of Role-Playing* (2008; 2007), joka riisuu roolipelin peruskomponentteihinsa. Vastaavasti J. Tuomas Harviaisen ja Andreas Lieberothin poikkitieteellinen tutkimussarja kehittää eteenpäin Johan Huizingan (1939) ajatusta pelien ja rituaalien suhteesta (esim. Harviainen & Lieberoth, painossa; Lieberoth & Harviainen, painossa). Muita keskeisiä teemoja ovat muun muassa roolipelien käyttö opeutuksessa, peliin eläytymisen muodot sekä pelin ja median suhde (esim. Waern & Denward 2009).

Teorian ja käytännön suhde

Roolipelien tutkimukseen liittyy kaksi keskeistä haastetta: kohteen häviävyys ja subjektiivisuus. Ensinnäkin roolipeleissä kaikilla osallistujilla on merkittävä rooli osaluojina. Jokainen osallistuja vaikuttaa omalla panoksellaan lopputulokseen. On tyypillistä, että erityisesti larpit – mutta myös pöytäpelit – pelataan ainoastaan kerran. Sillä hetkellä kun roolipeli ”valmistuu”, kun tapahtuma on kokonainen, se päättyy ja lakkaa olemasta. Näin ollen roolipeliin pelattuna on pääsy vain pelin aikana, sen jälkeen se on hävinnyt (Koljonen 2008; myös Ahlroth 2008).

Toiseksi jokaisella osallistujalla on oma erilainen kokemuksensa, sillä peli koetaan aina oman hahmon kautta värittyneenä. Peliä ei myöskään kunnolla voi ymmärtää sen ulkopuolelta, sillä roolipeliä ei esitetä ulkopuoliselle yleisölle vaan osallistujista muodostuvalle *ensimmäisen persoonan yleisölle* (Sandberg 2004; myös Stenros 2010). Roolipelien pelaamisessa subjektiivisuus korostuu, erityisesti koska jokainen osallistuja osallistuu aina myös lopputuloksen rakentamiseen.

Helsingin Sanomien kulttuuritoimittaja Jussi Ahlroth on pohtinut tätä dilemmaa nimenomaan kritikon näkökulmasta:

Ajatellaanpa orkesteria. Hyväksyisimmekö kritiikin konsertista, jonka on kirjoittanut orkesterissa soittanut viulisti? Arvelen, että kaikki vastaisivat kieltävästi. Kritiikin kirjoittajan tulisi olla yleisön jäsen. Mutta entä jos yleisöä ei ole? Mitä jos konsertti esitettiin ainoastaan orkesterille itselleen? Silloin kysymyksenasettelu muuttuisi. Mistä viulisti voisi kirjoittaa? Sävellyksestä, kyllä. Kapellimestarista, varmasti. Mutta ei omasta soitostaan. (Ahlroth 2008, käännetty englannista.)

Nämä haasteet, jotka ovat korostunut versio performanssitutkimuksen vastaavista, toimivat myös voimavarana. Pohjoismaisesta roolipelitutkimuksesta huomattava osa tehdään vuorovaikutuksessa kentän kanssa, vähintäänkin tutkijan omaan pieneen pelaajaryhmään. Näin tutkimus ankkuroituu empiriaan silloinkin, kun sitä ei teksteissä erikseen mainita. Erityisen hedelmällistä tämä vuorovaikutus on ollut design-tutkimukselle: kiinnostavan pelattavuuden ohella pelit suunnitellaan erikseen toimimaan myös tutkimusprojekteina. Osa näistä on tehty harrastuspohjalta (esim. Harviainen 2006a), osa huomattavallakin rahoituksella osana kansainvälisiä tutkimuskoalitioita (esim. Montola & Jonsson 2006; Montola & Waern 2006; Stenros et al. 2007).

Samalla myös pohjoismainen roolipelien tekijöiden kenttä on omaksunut tutkimusten käyttökelpoisuuden, eikä enää ole mitenkään epätavallista nähdä pelioppaissa viittauksia teoriaan. Esimerkiksi Raasted ja Andersen (2004) rakentavat lasten- ja nuorten pelioppaansa *Rollespil for børn og voksne* lopussa yksittäisiä esimerkkejään laajemman perspektiivin, hyödyntäen ilmiselvästi kirjan julkaisuajankohtana saatavilla ollutta teoriaa, vaikka teoksessa ei olekaan lähde-luetteloa. Vastaavasti *Larpinjärjestäjän käsikirja* (Rantanen 2007) sisältää useita artikkeleita, jotka vähintäänkin epäsuorasti viittaavat pelitutkijoiden esittämiin ajatuksiin ja niiden soveltamiseen käytännön pelinjärjestämiseen.

Teorian osuus ja merkitys on huomioitu myös pohjoismaisissa roolipeleillehdissä. *Rolle|Spil*, *Playground* ja jo edesmennyt *Roolipelaaja* raportoivat

harrastustapojen, -tapahtumien ja -tuotteiden ohella myös tutkimuspuolesta. Vastaavasti alan opas- ja johdantokirjat ovat nekin avoimia teorialliseen soveltamiselle. Sekä *Roolipelikirja* (Särkijärvi & Sotala 2007), *Roolipelaaminen* (Leppälahti 2009) että erityisesti *Roolipelimanifesti* (Pettersson 2005) hyödyn-
tävät kenttätutemuksen lisäksi myös aihepiiriin tutkimuksia.

Oman erityismainintansa ansaitsee voimakkaan ideologinen ruotsalainen *Interacting Arts* -kollektiivi, joka paitsi luo ja testaa roolipeliteoriaa ja raportoi peleistään ja tempauksistaan (kuva 4), myös tuottaa aineistoa, joka soveltaa roolipelejä yhteiskunnallisten muutosten tuottamiseen (Haggren et al. 2008). Vastaavia elementtejä esiintyy pohjoismaisissa live-roolipeleissä muutenkin, erityisesti varsin poliittiseksi muotoutuneen Nordic larp -tradition piirissä, jossa osa viihteenä markkinoiduista larpeista pyrkii sosiaaliseen muutokseen (esim. Munthe-Kaas 2010). Dialogia ympäröivän yhteiskunnan kanssa käydään myös yleisemmin pervasiivisten larppien kohdalla (Montola et al. 2009). Yksi pohjoismaisen roolipelikeskustelun keskeisiä eroja pohjoisamerikkalaiseen onkin, että täällä roolipelit nähdään omaperäisenä ilmaisumuotona, joka on kulttuurillisesti merkittävää ja jolla on paikkansa myös taiteen kentässä (Harviainen 2010b; Stenros 2010).

Kuva 4. *Interacting Arts* tutkailee roolipelaamista aktivismin ja taiteen viitekehyksissä. He julkaisevat epäsäännöllisesti nimeään kantavaa lehteä. Kuvassa ”todellisuuspelejä” käsittelevä erikoisnumero vuodelta 2007.



Lopuksi

O n mielenkiintoista huomata, että Pohjoismaissa roolipelien tutkimus on keskittynyt suurelta osin ymmärtämään nimenomaan larppeja. Kansainvälisesti pöytäroolipelit ovat useammin olleet tarkastelun kohteena. Roolipelitutkimusta ei kansainvälisestikään ole kovin paljoa, mutta esimerkiksi McFarland-kustantamo on julkaissut jo vuosikymmenen ajan hitaaseen tahtiin alan kirjallisuutta (esim. Lancaster 1999; Cover 2010). Julkaisut ovat keskittyneet ensisijaisesti pöytäroolipelien ymmärtämiseen jopa silloin, kun tarkastelussa on ollut nimenomaan roolipelien performatiiviset aspektit (esim. Mackay 2001). Harmillista kyllä, kustantamon teokset – pois lukien Bowman (2010) ja Tresca (2010) – ovat sivuuttaneet niin pohjoismaisen roolipelitutkimuksen kuin kansainvälisen pelitutkimuksenkin traditiot.

Pohjoismainen roolipelitutkimus on kokonaisuudessaan hyvin moniäänistä. Tutkimuksen taustalta löytyy usein tutkijan oma kiinnostus roolipeleihin, ja hän käyttää analyysissään oman alansa teoreettisia viitekehyksiä. Harvinaista ei ole – varsinkaan opinnäytetöissä – että aiempaa roolipelitutkimusta ei tunneta lainkaan. Niinpä ”pohjoismainen roolipelitutkimus” ei ole yhtenäinen traditio. Knutepunkt-tradition ja yleisen pelitutkimuksen ulkopuolella muu pelitutkimus löytyy vasta väitöskirjavaiheessa – jos siihen päästään. Tästä tilkkutäkkimäisyydestä johtuen roolipelitutkijat ovat usein myös varsin tietämättömiä muiden kuin oman emätieteensä työvälineistä, mikä hankaloittaa ajoittain keskustelua tutkijoiden välillä, vaikka tutkimuskohde näyttäisikin olevan sama. Roolipelitutkijoiden aktiivinen verkostoituminen on kuitenkin viime vuosina helpottanut tilannetta – harva gradunsa jälkeen tutkimusta jatkava on kauaa tietämätön muiden töistä, halusi tai ei.

Tutkimusta vaivaavat ongelmat ovat hyvin ilmeisiä. Kuten yllä toteamme, nuorella kentällä ei tunneta lähteitä tai aiempi työ ohitetaan tietoisesti (esim. Nurmi 2010). Roolipelien alhainen kulttuurinen status on myös pahimmillaan saanut opinnäytteiden ohjaajat huolimattomasti oletamaan, ettei alaa ole tutkittu lainkaan. Samanaikaisesti roolipelitutkimuksen moniäänisyys on ajoittain johtanut sen harmilliseen välinputoajan asemaan, kun se määritellään

konferensseissa ja aikakauskirjoissa kehyksen ulkopuolelle joko ”väärän” kohteen tai metodologian seurauksena. Tilanne on silti selkeästi muuttumassa, vaikkakin hitaasti.

Toivomme, että tämä katsaus edistäisi paitsi roolipelien tutkijoiden tietämystä kentän muista toimijoista, myös osoittaisi roolipelitutkimusta tuntematomille, kuinka mittavasta traditiosta on kysymys, sekä tarjoaisi kuvauksillaan ja lähteillään lukuisia aloituspisteitä aihepiiristä kiinnostuneille.

RAHOITUS

Osa katsauksesta on kirjoitettu Tampereen yliopiston tutkimusstipendin tuella, osa Suomen Akatemian Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -hankkeen puitteissa.

Kirjallisuus

Andresen, Lars, Charles Bo Nielsen, Luisa Carbonelli, Jesper Heebøll-Christensen & Marie Oscilowski (toim.) (2011): *Do Larp. Documentary Writings for KP2011*. Copenhagen: Rollespils Akademiet.

Alfsvåg, Anethe, Erlend Eidsem Hansen, Ingrid Storø & Tommy Finsen (toim.) (2001). *The Book. Knutepunkt 2001*. Oslo: Knutepunkt 2001.

Bowman, Sarah Lynne (2010). *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland.

Boss, Emily Care (2008): Key Concepts in Forge Theory. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Bøckman, Petter (2003): The Three Way Model. Revision of the Threefold Model. Teoksessa Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (toim.): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Brenne, Geir Tore (2005). *Making and Maintaining Frames: a Study of Metacommunication in Laiv Play*. Cand. polit. thesis. Oslo: Oslon yliopisto.

Castellani, Andrea (2010). *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*. Trieste: Larp Symposium.

Copier, Marinka (2007). *Beyond the Magic Circle. A Network Perspective on Role-play in Online Games*. Väitöskirja. Utrecht: Utrechtin yliopisto.

Cover, Jennifer Grouling (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.

Dombrowski, Karsten (toim.) (2010). *Larp: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010*. Braunschweig: Zauberfeder.

Eagar, Amber (2010): *Journeys to Another World. Companion to the 2010 LARP Summit at WyrCon*. Viitattu 23.06.2011. WyrCon.

Fatland, Eirik (2005). Incentives as Tools of Larp Dramaturgy. Teoksessa Petter Bøckman, & Ragnhild Hutchison (toim.): *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo: Knutepunkt 2005.

Fatland, Eirik & Lars Wingård (1999). *The Dogma 1999 Manifesto*. Siteerattu teoksesta Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (toim.) (2003): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Gade, Morten, Line Thorup & Mikkel Sander (toim.) (2003). *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis. An essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press.

Gotthard, Pavel (2011): *Outside the Box. Court of Moravia*. Czech Republic: Court of Moravia.

Grasmo, Hanne (1998). *Laiv. Levende rollespill*. Oslo: Gyldendal Fakta .

Haggren, Kristoffer, Elge Larsson, Leo Nordwall & Gabriel Widing (2008): *Deltagarkultur*. Göteborg: Bokförlaget Korpen.

Hakkarainen, Henri & Jaakko Stenros (2003). The Meilahti School: Thoughts on Role-Playing. Teoksessa Morten Gade , Line Thorup & Mikkel Sander (toim.) (2003): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Harviainen, J. Tuomas (2006a). Testing Larp Theories and Methods: Results of year Two. Teoksessa Thorbiörn Fritzon & Tobias Wrigstad (toim.). *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing*. Stockholm: Föreningen Knutpunkt 2006.

— (2006b). Information, Immersion, Identity: the Interplay of Multiple Selves during Live-Action Role-Play. *Journal of Interactive Drama*, 1(2), 9–51.

— (2008). Kaprow's Scions. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

— (2010a). The Manifesto Manifesto. Teoksessa Elge Larsson (toim.): *Playing Reality. Articles on live action role-playing*. Stockholm: Interacting Arts.

— (2010b) A Brief Introduction to Larp as an Art Form. Teoksessa Andrea Castellani (toim.): *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*. Larp Symposim, Trieste 2010. Alunperin Live-Rollenspiel als Kunstform – Eine kurze Einführung. Teoksessa Karsten Dombrowski (toim.): *Larp: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*. Zaubfeder.

Harviainen, J. Tuomas & Andreas Lieberoth (painossa): Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces. *Simulation & Gaming* (OnlineFirst). doi:10.1177/1046878110392703.

Heliö, Satu (2004). Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

Henriksen, Thomas Duus (2005). Profiling the Larper – What is Actually at Stake. Teoksessa Petter Bøckman & Ragnhild Hutchison (toim.): *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo: Knutepunkt 2005.

— (2007). Role Conceptions and Role Consequences: Investigating the Different Consequences of Different Role Conceptions. Teoksessa Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

— (2008). Extending experiences of learning games – or why learning games should be neither fun, educational or realistic. Teoksessa O. Leino, H. Wirman & A. Fernandez (toim.): *Extending experiences: structure, analysis and design of computer game player experience*. Rovaniemi: University of Lapland.

— (2009). *A little more conversation, a little less action: rethinking learning games for the organisation*. Väitöskirja. Århus: Aarhus Universitetet.

— (2010). Moving Educational Role-Play Beyond Entertainment. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 11(3), 226–262.

— (2011): Introduction to the Academic 2011 Edition. Teoksessa Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen & Valdemar Kølle, (toim) (2011): *Think Larp. Academic Writings from KP2011*. Copenhagen: Rollespils Akademiet.

Henriksen, Thomas Duus, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen & Valdemar Kølle (toim.) (2011): *Think Larp. Academic Writings from KP2011*. Copenhagen: Rollespils Akademiet.

Holter, Matthijs (2007). Stop Saying "Immersion"! Teoksessa Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

Hopeametsä, Heidi (2008). 24 Hours in a Bomb Shelter. Player, Character and Immersion in Ground Zero. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Huizinga, Johan (1939). *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Amsterdam: Pantheon akademische Verlagsanstalt. (suomeksi Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineiden määrittelemiseen, käänt. Sirkka Salomaa, WSOY1947.)

Kellomäki, Johannes (2003). *Simulaatio ja kerronta – roolipeli ergodisena järjestelmänä*. Pro gradu -työ. Helsinki: Helsingin Yliopisto.

Kim, John H. (2003): *The Threefold Model FAQ*. Viitattu 23.06.2011. www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html

Koljonen, Johanna (2004). "I Could a Tale Unfold Whose Lightest Word Would Harrow Up Thy Soul" – Lessons from Hamlet. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

Lancaster, Kurt (1999). *Warlocks and Warpdrive. Contemporary Fantasy Entertainments with Interactive and Virtual Environments*. Jefferson: McFarland.

Lankoski, P. (2010). *Character-driven game design: a design approach and its foundations*. Väitöskirja. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Leppälahti, Merja (2002). *Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta*. Lisensiaattitutkimus. Turku: Turun yliopisto.

— (2004). About the Community of Role-Players. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

— (2009). *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastuverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Lieberoth, Andreas & Tuomas J. Harviainen (painossa). From rites of terror to serious games: similarities, information processes and educational applications. Teoksessa A. Geertz & J. Sørensen (toim.): *Religious ritual, cognition and culture*. London: Equinox.

Loponen, Mika & Markus Montola (2004). A Semiotic View on Diegesis Construction. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

MacDonald, Johanna (2010). There You Are, There You Ain't. On Going to Pieces without Falling Apart. Teoksessa Elge Larsson (toim.): *Playing Reality. Articles on live action role-playing*. Stockholm: Interacting Arts.

Mackay, Daniel (2001). *The Fantasy Role-Playing Game. A New performing Art*. Jefferson: McFarland.

Mattsson, Linda (2007). *Äkta känslor – fast på låtsas. Om lockelsen i att uppleva starka negativa känslor på lajv*. Psykologexamensarbete. Umeå: Umeå Universitet.

Meriläinen, Mikko (2011). *Pelaamalla paremmaksi: Roolipeliharrastus empaattisen älykkyyden kehittäjänä*. Pro gradu -työ. Helsinki: Helsingin Yliopisto.

Montola, Markus & Annika Waern (2006): *Participant Roles in Socially Expanded Games*. Teoksessa T. Strang, V. Cahill & A. Quigley (toim.): *Pervasive 2006 Workshop Proceedings* 165–173. PerGames 2006 workshop of Pervasive 2006 conference, May 7.–10. Dublin: University College Dublin.

Montola, Markus & Staffan Jonsson (2006): Prosopopeia. Playing on the Edge of Reality. Teoksessa Thorbiörn Frizon & Tobias Wrigstad (toim.): *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing* 85–99. Stockholm: Föreningen Knutpunkt

Montola, Markus (2007): Breaking the Invisible Rules. Borderline Role-Playing. Teoksessa J. Donnis, M. Gade & L. Thorup (toim): *Lifelike* 93–100. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

— (2008): The Invisible Rules of Role-Playing: A Structural Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*, 22–36. Vol. 1, No. 1.

— (2009): Roolipelikulttuurin itseymmärrystä rakentamassa. Vierailuluento Tampereen yliopistolla 15. toukokuuta, 2009.

— (2010). The positive negative experience in extreme role-playing. Proceedings of DiGRA 2010 Conference. Experiencing Games: Games, Play, and Players. Stockholm, Sweden, 16–17 August 2010.

Montola, Markus, Jaakko Stenros & Annika Waern (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.

Morton, Brian (2007). Larps and their cousins through the ages. Teoksessa Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

Munthe-Kaas, Peter (2010). System Danmarc: Political Action Larp. Teoksessa Jaakko Stenros & Markus Montola (toim.): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

Mäyrä, Frans (2003). Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa Tuija Saresma & Urpo Kovala (toim.) *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. Helsinki: SKS.

Nordgren, Andie (2008). High Resolution Larping. Enabling Subtlety at Totem and Beyond. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Nurmi, Bo (2010). Participatory Education. From Conditioned Response and Resistance to Active Learning. Teoksessa Elge Larsson (toim.): *Playing Reality. Articles on live action role-playing*. Stockholm: Interacting Arts.

Pettersson, Juhana (2005). *Roolipelimanifesti*. Helsinki: Like.

Pohjola, Mike (1999): *Turun koulukunnan manifesti*. Siveysvala julkaistu alunpein Suomen live-roolipelaajat ry:n sähköpostilistalla.

— (2000): The Manifesto of the Turku School. Teoksessa Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (toim) (2003). *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Raasted, Claus (toim.) (2011): *Talk Larp. Provocative Writings from KP2011*. Kööpenhamina; Rollespile Akademiet.

Raasted, Claus & Lars Andersen (2004). *Rollespil for børn og voksne*. København: Frydenlund.

Rantanen, Teemu (toim.) (2007). *Larpinjärjestäjän käsikirja*. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry.

Sandvik, Kjetil & Anne Marit Waade (toim.) (2006). *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

Sihvonen, Toni (1997). Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan. Teoksessa Niklas Vainio (toim.) (1997): *Larppaajan käsikirja*. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry.

Stenros, Jaakko, Markus Montola, Annika Waern & Staffan Jonsson (2007): *Play it for Real: Sustained Seamless Life/Game Merger in Momentum*. Teoksessa Akira Baba (toim.): Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Situated Play, 121–129. Japan, Tokyo, 24–28 September 2007. Tokyo: The University of Tokyo.

Stenros, Jaakko (2010). Nordic Larp: Theatre, Art and Game. Teoksessa Jaakko Stenros & Markus Montola (toim.): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

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

Summanen, Henrik & Tomas Walch (1998). *Saga mot verklighet: att arrangera levande rollspel*. Stockholm: Omakustanne.

Svanevik, Martine (2005). The Collective's Little Red Book. A Step-by-Step Guide to Arranging Larps the Collective Way. Teoksessa Petter Bockman & Ragnhild Hutchison (toim.): *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo: Knutepunkt 2005.

Särkijärvi, Jukka & Kaj Sotala (2007). *Roolipelikirja*. Helsinki: BTJ Kustannus.

Sørensen, Anne Scott (2002). Trolldandens nye lærlinge. Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur 44. Odense: Odense Universitetsforlag.

Tresca, Michael J. (2010): The Evolution of Fantasy Role-Playing Games. Jefferson; McFarland.

Vainio, Niklas (toim.) (1997). *Larppaajan käsikirja*. Suomen live-roolipelaajat ry.

Vartiainen, Leena (2010). Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä. Joensuu: Itä-Suomen Yliopisto.

Waern, Annika & Marie Denward (2009). On the Edge of Reality: Reality Fiction in 'Sanningen om Marika'. Proceedings of DiGRA 2009 Conference. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. United Kingdom, London, 1–4 September 2009.

White, William J. (2009). Face and Figuration in RPG play. Teoksessa Matthijs Holter, Eirik Fatland & Even Tømte (2009): *Larp, the Universe and Everything*. Oslo: Knutepunkt.

Wrigstad, Tobias (2008). The Nuts and Bolts of Jeepform. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997): *Role Play. Theory & Practice*. London: Sage.

Örnstedt, Didi & Björn Sjöstedt (1997): *De övergivnas armé*. Stockholm: Norstedt.