

## **”How do you wanna do this?”**

Kerronnan keinot Critical Rolen kampanjassa Bells Hells

Emma Venäläinen

Pro gradu -tutkielma

Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma, folkloristiikka

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2026

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä

Pro gradu -tutkielma

## **Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma, folkloristiikka**

**Emma Venäläinen**

### **”How do you wanna do this?” – Kerronnan keinot Critical Rolen kampanjassa Bells Hells**

**Sivumäärät: 68, 13**

#### Tiivistelmä

Tämä tutkielma keskittyy julkisen pöytäroolipelin kerronnan keinoihin ja tarkastelee niitä kerronnantutkimuksen, performanssitutkimuksen ja pelitutkimuksen näkökulmista. Sisällönanalyysia hyödyntäen tutkielmassa eritellään Critical Rolen kolmannessa kampanjassa, Bells Hellsissä, käytettyjä kerronnan keinoja jakaen niitä yleisiin kerronnan keinoihin ja kerrontaa tehostaviin keinoihin. Aineisto koostuu kolmesta Bells Hellsin jaksosta, joissa esiintyvien kerronnan keinojen pohjalta kategoriat on luotu.

Yleisien kerronnan keinojen kategoria muodostuu kahdesta alakategoriasta, jotka ovat näyttelemisen ja pelin maailma. Näyttelemisen koostuu piirteistä, jotka usein mielletään näyttelijäntyöhön kuuluviksi, tai joita käytetään paljon teatteritaiteessa. Sen piirteet ovat puhetapa ja kehonkieli, hahmojen välinen dynamiikka sekä huumori. Pelin maailma puolestaan koostuu pelimekaniikkojen, maailmanrakennuksen ja pelin eteenpäin viemisen tuomista piirteistä. Se pitää sisällään pelimaailman kuvaamisen, nopan päättämät käännteet, jännityksen ja leikkaamisen. Kerrontaa tehostavat keinot on jaettu rajalliseen informaatioon ja teknologiaan ja rekvisiittaan. Ne ovat kategorioita, joiden peliin sisällyttäminen ei ole välttämätöntä, mutta jotka tuovat peliin lisää tunnelmaa ja mielenkiintoa. Rajallinen informaatio koostuu yksittäiseen hahmoon keskittymisestä, ryhmän jakamisesta, informaation pimittämisestä ja intertekstuaalisuudesta. Siinä keskiössä on, ettei joko pelaaja tai katsoja tiedä kaikkea, ja miten tietämättömyyttä voidaan hyödyntää pelissä. Teknologiassa ja rekvisiitassa puolestaan analysoidaan valoja ja visuaalisuutta, äänitehosteita ja rekvisiittaa. Se on kategoriana kaikista yksiselitteisin.

Eritelty kerronnan keinot tuovat esiin erityisesti sen, että Critical Rolen pelaajat ovat ammatiltaan näyttelijöitä ja peli suunnattu suurelle yleisölle. Kuitenkin, vaikka tutkielma keskittyy julkisen roolipelin piirteisiin, ei mikään estä kotipelejä hyödyntämästä eriteltyjä kerronnan keinoja. Tutkielmassa painotetaan sitä, että jokainen peli on erilainen, jolloin myös eri kerronnan keinot korostuvat. Mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita voisivat olla muun muassa pelin tarkasteleminen narratiivisen analyysin tai diskurssianalyysin kantilta, sillä tutkielmassa ei juurikaan keskitytä esimerkiksi sanavalintoihin, vaan fokus on keinojen yleisessä vaikutuksessa peliin kokonaisuutena.

**Avainsanat:** Critical Role, roolipelit, esitystutkimus, pelitutkimus, sisällönanalyysi

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>1. Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Katsaus roolipelaamiseen	5
1.2	Taikakehä, moderni fantasia ja realisoidut maailmat	7
1.3	Aiempi tutkimus	8
1.3.1	Kansainvälinen pelitutkimus	9
1.3.2	Suomalainen pelitutkimus	11
1.3.3	Esiintyminen ja peli	12
1.4	Paikantuminen folkloristiikan kenttään	14
1.4.1	Performanssin tutkimus	14
1.4.2	Kerronnan tutkimus	15
1.4.3	Pelitutkimus	16
1.4.4	Etiikka ja tutkijapositio	17
<b>2</b>	<b>Aineisto ja menetelmät</b>	<b>19</b>
2.1	Critical Role	19
2.2	Aineisto	20
2.3	Metodologia	22
<b>3</b>	<b>Roolipelin kerronnan keinot</b>	<b>24</b>
3.1	Roolipelin kerroksellisuus	24
3.1.1	Pelinvetäjä ja pelimaailma	25
3.1.2	Pelaajat ja heidän hahmonsensa	26
3.1.3	Peliporukka eli pöytä	28
3.2	Yleiset kerronnan keinot	28
3.2.1	Näyttelemine	29
3.2.2	Pelin maailma	36
3.3	Kerrontaa tehostavat keinot	44
3.3.1	Rajallinen informaatio	44
3.3.2	Teknologia ja rekvisiitta	51
<b>4</b>	<b>Keinoista muodostuu kokonaisuus</b>	<b>57</b>
4.1	Ammattimaista tarinankerrontaa	57
4.2	Tuttu ja tuntematon pelimaailma	58

<b>4.3</b>	<b>Tarina ja mielikuvittelu</b>	<b>60</b>
<b>5</b>	<b>Yhteenveto</b>	<b>63</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>66</b>
	<b>Tutkimusaineisto</b>	<b>66</b>
	<b>Kirjallisuus</b>	<b>66</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>69</b>
	<b>Liite 1. Aineiston viittaukset</b>	<b>69</b>
	Jaksojen tiivistelmät	69
	Käytetyt esimerkit	69
	<b>Liite 2. Pelisanastoa</b>	<b>78</b>
	<b>Liite 3: Hahmojen esittelyt</b>	<b>79</b>

# 1 1. Johdanto

## 1.1 Katsaus roolipelaamiseen

Kaikenlaisten pelien seuraamisesta on muodostunut suosittua viihdettä viimeisen parin vuosikymmenen aikana ja se on korvannut monilla katsojilla perinteisemmät viihdemuodot, kuten television katselun. Esimerkiksi suoratoistopalvelu Twitchissä striimataan lukemattomia erilaisia pelejä joka päivä. Yksi suosituimmista peligenreistä sekä striimata että katsoa ovat pöytäroolipelit, jotka yhdistävät tarinankerrontaa ja pelimekaniikkoja. Koska pelien seuraaminen on nykyään niin suosittua, on niitä myös syytä tutkia. Tässä tutkielmassa tarkastelenkin sitä, millaisia kerronnan keinoja yksi suosituimmista pöytäroolipeliporukoista, Critical Role, hyödyntää peleissään ja millaisia vaikutuksia niillä on pelin kokonaisuuteen.

Moderni pöytäroolipeli syntyi 1970-luvulla, kun joukko taktiikkasotapeliharrastajia ryhtyi suunnittelemaan peliä, jossa voisi isojen joukkojen liikuttelun sijaan keskittyä pelaamaan yksittäisiä hahmoja, jotka taistelevat hirviöitä vastaan ja kehittyvät seikkailujen edetessä. Ensimmäinen julkaistu versio pelistä oli nimeltään *Chainmail* (1971), josta myöhemmin kehittyi ensimmäinen versio *Dungeons & Dragonsista* (myös ”D&D”) (1974). Vaikka pelin säännöt itsessään pohjautuivat sotapeleihin, alettiin peliä täydentäviin tarinoihin pian ammentaa sisältöä muun muassa fantasiakirjallisuudesta, saduista ja mytologiasta. Erityisesti pelin maailmasta voi tunnistaa paljon piirteitä Tolkienin *Hobitista* (1937) ja *Taru sormusten herrasta* -trilogiasta (1954–1955). Pelaajien hahmot voivat olla esimerkiksi haltioita, kääpiöitä tai puolituksia. (Vapriikki, *Dungeons & Dragons* -näyttely 2024.)

Nykyään *Dungeons & Dragons* kuuluu maailman suosituimpiin pöytäroolipeleihin, mitä on edesauttanut muun muassa nykyinen populaarikulttuurin innostus 1980-lukua kohtaan. Esimerkiksi Netflixin sarja *Stranger Things* (2016–2026) hyödynsi juonessaan ja olioiden nimityksissä paljon *Dungeons & Dragonsiin* liittyvää termistöä. Siinä myös hahmot pelasivat *Dungeons & Dragonsia*, mikä omalta osaltaan esitteli peliä nykypäivän katsojalle. Vuonna 2023 julkaistiin laajalevikkoinen *Dungeons & Dragons: Honor Among thieves* -elokuva. Lisäksi suosioon on vaikuttanut pelien striimaus, jossa erilaiset peliporukat, kuten myöhemmin tarkemmin esiteltävä Critical Role, pelaavat omia kampanjoitaan nettiyleisön seurattessa esimerkiksi Twitchin tai YouTuben välityksellä. Tällaiset striimeina pelatut pelit ovat tehneet *Dungeons & Dragonsista* saavutettavamman, sillä peliä seurattessaan oppii sen säännöt helpommin, kuin pelkästään pelikirjoja lukiessa. Monille myös peliporukan löytäminen on

haastavaa, joten netin välityksellä pelin seuraaminen ja nettikeskusteluihin osallistuminen mahdollistaa pelaajayhteisöön kuulumisen myös niille, jotka eivät pääse syystä tai toisesta varsinaisesti pelaamaan.

Suomessa *Dungeons & Dragons* tai pöytäroolipelaaminen ei ole ollut viime vuosina suuresti esillä, mutta se ei myöskään ole jäänyt täysin huomiotta. Esimerkiksi Vapriikissa järjestettiin vuonna 2024 *Dungeons & Dragonsin* 50-vuotista historiaa juhlistanut pienoisnäyttely, johon ihan luvun alussakin viittasin. Näyttelyssä esiteltiin *Dungeons & Dragonsin* historian lisäksi suomalaisia pelaajia, peliin liittyvää kirjallisuutta ja sitä, miltä pelaaminen näyttää kansainvälisesti. Lisäksi Yle on vuodesta 2021 alkaen lähettänyt muutamia omia pelistriimejään *RopeLIVE* -nimellä. Suomessa myös julkaistaan jonkin verran roolipelimateriaalia, kuten esimerkiksi *Luolia ja lohikäärmeitä* (Myrrys 2022), joka on käytännössä suomenkielinen versio *Dungeons & Dragonsista*.

Pöytäroolipeli ei suinkaan ole ainoa roolipelaamisen muoto. Vaikka itse puhun jatkossa pöytäroolipeleistä ja roolipeleistä synonyymeina, kuuluu roolipelaamisen kategoriaan myös liveroolipeli (live action role playing, larp), jossa pelaajat eläytyvät hahmoihinsa koko olemuksellaan ja pelit ovat usein isoja tapahtumia. Lisäksi roolipeleihin kuuluu myös videopelien muodossa toimiva roolipelaaminen. Lisäksi roolipelit voivat lainata piirteitä toisiltaan tai yhdistellä muita mediatuotteita tai tyylejä. Pelaamisen monimuotoisuus tuleekin hyvin ilmi muun esittävän taiteen yhteydessä. Esimerkiksi vuonna 2023 julkaistu videopeli *Stray Gods* (Summerfall Studios, Humble Games) yhdistää musikaalin tekstipohjaiseen videoroolipeliin, kun taas YouTube-kanava Drawfee on yhdistänyt piirtämisen *Dungeons & Dragonsiin* ja luonut kaksi jatkuvajuonista sarjaa tältä pohjalta. *Drawga* (2015–2021) ja *Drawtectives* (2019–) hyödyntävät erilaisia piirustustehtäviä tilanteiden ratkaisemisessa.

Koska pöytäroolipelaaminen on niin monimuotoista ja sisältää lukemattomia eri tehokeinoja kerronnan ja pelimekaniikkojen korostamiseen. Tutkielmassani tutkin, millaisia kerronnan keinoja julkisesta roolipelistä löytyy. Analysoin muutamia Critical Rolin kolmannen kampanjan jaksoja ja erittelen sieltä nousevia kerronnan keinoja ja piirteitä. Lisäksi pohdin, millaisia merkityksiä näillä keinoilla on pelitilanteen ja pelin kerronnan kannalta sekä peliporukan kesken että katsojalle. Reflektoin löytämiäni piirteitä myös omaan pelikokemukseeni samalla huomioiden sen, ettei kaksi roolipeliä tai peliporukkaa ole koskaan keskenään samanlaisia. Analyysini on jatkumoa kandidaatin tutkielmastani, *Enemmän kuin nopanheittoa – pöytäroolipeli performanssina* (Venäläinen 2021), jossa poimin

roolipelitalenteesta performanssin piirteitä analysoiden niitä folkloristiikan, teatteritutkimuksen ja mediatutkimuksen kautta. Kandidaatin tutkielmassani analysoin Critical Rolen kertapeliä, *Call of Cthulhu: Shadow of The Crystal Palace* (Critical Role 2019), ja ruodin aineistoani elementti elementiltä verraten sitä muun muassa teatteriin.

Kandidaatin tutkielmani jälkeen jäin miettimään julkista pöytäroolipeliä ja sen kerroksellisuutta, eli sitä, miten pelin kertoja ja yleisö vaihtuvat jatkuvasti pelin sisällä. Haluan pitää pöytäroolipelejä tietynlaisena jatkeena perinteiselle tarinankerronnalle, vaikkei se sitä suoraan muistutakaan muodon tai rakenteen puolesta (Ks. Kaivola-Bregenhøj 1988). Se on kuitenkin yhteisöllistä tarinankerrontaa, johon jokainen osallistuja tuo oman värinsä ja tyyliinsä. Curtis Cabonell kuvaa teoksessaan *Dread Trident* (2019) että pöytäroolipeli koostuu pelimekaniikoista ja tarinankerronnasta. Jos siitä ottaa pois ihmiset, ei ole mitään. Jos siitä taas poistaa paperin, kynät ja nopat, jää jäljelle tarinankerronta (Carbonell 2019, 51). Roolipelit sijoittuvatkin mielestäni herkulliseen risteykseen, jossa yhdistyvät improvisaatio, pelimekaniikkojen tuomat rajat ja yhteisöllinen tarinankerronta. Tarkastelenkin roolipelaamista tarinankerrontana erityisesti performanssin, teatterin ja improvisaation kantilta

## 1.2 Taikakehä, moderni fantasia ja realisoidut maailmat

Yksi keskeisimmistä pelaamiseen liittyvistä termeistä on historioitsija Johan Huizingan alun perin vuonna 1938 julkaistussa klassikkoteoksessa *Leikkivä ihminen* esitelty taikakehä. Sillä tarkoitetaan erityistä arjesta rajattua tilaa, jossa vallitsee yhteisen pelin tai leikin omat säännöt ja lait. Taikakehässä leikin osallistujat jakavat ymmärryksen siitä, että onnistuakseen heidän on yhdessä toimittava näiden sääntöjen mukaan. Huizingan mukaan leikin näkökulmasta voidaan tulkita useimpia yhteiskunnallisia rituaaleja. Esimerkiksi kirkonmenot tai oikeudenkäynti toimivat taikakehän tapaan arjesta erillisessä tilassa ja niissä molemmissa tärkeää roolia pitävät säännöt, jotka osallistujien täytyy tuntea rituaalin onnistumisen takaamiseksi. Lasten leikki, oikeudenkäynti tai sunnuntaimessu ovat vain hetkellisiä maailmoja tavallisen elämän keskellä. Vaikka kaikki näistä toistuvat ja ovat iso osa niihin osallistuvien ihmisten elämää, niille on oma rajattu aikansa ja paikkansa, joiden ulkopuolella taikakehä lakkaa olemasta. Osa taikakehistä voi perustua fiktiiviseen tilaan, kuten leikissä, kun taas esimerkiksi oikeudenkäynnin taikakehä sijoittuu todelliseen fyysiseen tilaan ja sisältää vain tilassa toimimisen säännöt. (Huizinga 1984, 16–20.)

Kiinnostavana taikakehää täydentävänä käsitteenä voidaan pitää Curtis Carbonellin luomaa *realisoidun maailman* käsitettä. Sillä tarkoitetaan tunnettuja fiktiivisiä maailmoja, kuten Tolkienin luomaa Keskimaata, josta laajalla joukolla ihmisiä on selkeä ja yhteneväinen käsitys. Tällaisia maailmoja täydentävät muun muassa niiden ympäristöihin rakennetut pelit, jotka lisäävät maailman toimintaperiaatteisiin yhteisiä, laajalti tunnettuja, sääntöjä, jotka mahdollistavat yhä useamman ihmisen sujuvan toimimisen maailmassa. Realisoitu maailma on siis ikään kuin hyvin suuri taikakehä, joka ei välttämättä koskaan täysin pääty, sillä joku voi toimia siellä jatkuvasti, eivätkä kaikki siihen osallistuvat koskaan kohtaa toisiaan. Siellä kuitenkin toimitaan yhteisten sääntöjen mukaan ja siihen osallistuvat ymmärtävät maailmojen toimintaperiaatteet. Kuitenkin taikakehästä poiketen realisoidut maailmat tiedostetaan täysin kuvitelluiksi. (Carbonell 2019, 16, 22–27.)

*Moderni fantasia* (alun perin modern fantastic) puolestaan tarjoaa ihmisille tauon arkisesta maailmasta pelien, elokuvien ja esimerkiksi ihan vain mielikuvittelun muodossa. Modernin fantasian avulla ihminen voi siirtyä hetkeksi arkitodellisuudesta henkisesti johonkin muualle ja ottaa tauon aikuisen elämästä. Tätä kautta myös realisoidut maailmat nousevat osaksi arkitodellisuutta, kun erilaiset mielikuvitusmaailmat saavat laajalevikkisen muotonsa erilaisilla ruuduilla sekä kirjallisuudessa. Realisoitujen maailmojen ei kuitenkaan tarvitse olla täysin fiktiivisiä, vaan ne voivat heijastaa todellisia paikkoja. Jos esimerkiksi teos sijoittuu 1800-luvun Pariisiin, on teoksen Pariisi realisoitu tila. Realisoitu Pariisi on tässä tapauksessa fiktiivinen, koska se toimii fiktiivisen kertomuksen paikkana. Se voi kaikin puolin muistuttaa todellista 1800-luvun Pariisia mutta koska kyseessä ei ole esimerkiksi tietokirja, ei voida sanoa tapahtumien sijoittuvan todelliseen Pariisiin. (Carbonell 2019, 24–25.)

### 1.3 Aiempi tutkimus

Roolipelaaminen ei ole ilmiönä tai tutkimuksen kohteena uusi aihe, vaikei se olekaan yleensä kovin näkyvästi esillä. Maailmanlaajuisesti roolipelaamista on tutkittu paljon, mutta Suomessa tutkimus keskittyy pääsääntöisesti liveroolipeliin tai siihen, miten roolipelejä voidaan käyttää apuna kasvatuksessa ja opetuksessa. Opetuksen apuna roolipeliä ja -leikkiä on käytetty muun muassa pelillistäen, jolloin tavallisiin tai tylsältä tuntuviin asioihin liitetään peleistä tuttuja, kiinnostavia ja inspiroivia piirteitä. (Koskimaa & Välisalo 2022, 245.) Kerronnan näkökulmasta tutkitut roolipelit painottuvat sen sijaan tietokonepeleihin ja esimerkiksi niiden tarinan rakentamiseen. (Stenros & Särkijärvi 2018, 8, 121.) Pelitutkimus on myös paikoin vaikeasti tavoitettavissa oleva aihe, sillä kirjallisuus sijoittuu laajasti eri

tieteenalojen kesken. Tästä syystä olen täydentänyt kirjallisuuttani myös tietokirjallisuudella, joka kuitenkin oman kokemukseni perusteella antaa hyvän katsauksen roolipelaamiseen aiheena.

Viime vuosina on julkaistu lukuisia pelitutkimuksen perusteoksia, jotka ovat helposti saatavilla ja tasapainottavat eri pelien ja pelityyppien välisiä eroja saatavissa olevan tutkimuskirjallisuuden suhteen. Tutkielmani kannalta keskeisiä ovat Jonne Arjorannan, Usva Frimanin, Katriina Heljakan, Jani Kinnusen ja Jaakko Stenrosin toimittama *Pelit kulttuurina* (2022), José P. Zagalin ja Sebastian Deteringin toimittama *Role-Playing Games: Transmedia Foundation* (2018) ja Curtis D. Carbonellin kirjoittama *Dread Trident: Tabletop Fantasy Role-playing Games and the Modern Fantasy* (2019).

### 1.3.1 Kansainvälinen pelitutkimus

Kansainvälisissä pelejä käsittelevissä julkaisuissa roolipelaaminen ja pöytäroolipelaaminen ovat laajemmin edustettuna kuin suomalaisessa tutkimuksessa. Oletan tämän johtuvan ainakin osittain siitä, että Suomeen verrattuna maailmalla, etenkin Yhdysvalloissa, pöytäroolipelaaminen on ollut kauemmin merkittävä osa pelaamista. Vaikka esimerkiksi *Dungeons & Dragons* tuli alun perin Suomeen jo 1980-luvulla, ei se noussut yhtä suureksi ilmiöksi kuin Yhdysvalloissa. Englanniksi julkaistut suurten julkaisijoiden, kuten Wizards of the Coastin tai Chaosiumin, roolipelikirjat ovat saaneet maailmalla myös huomattavasti enemmän yleisöä suomalaisiin peleihin verrattuna.

Greg Costikyan (2000) argumentoi sen puolesta, etteivät pelit ole oikeastaan kerrontaa varten, tai niitä ei ainakaan pitäisi käyttää siihen tarkoitukseen. Hänen mielestään hyvä peli antaa pelaajalle käytännössä vapaat kädet toimia miten lystää, mikä johtaa sekavaan kerrontaan. Sen sijaan hyvä kerronta rajoittaa pelaajaa liikaa, jolloin peli olisi tylsä. Näin ollen pelit ja tarinat muodostuvat toistensa vastakohtiksi. Koska roolipelin rytmi ei ole esimerkiksi novellin rytmi, on pelin tarina tylsä kaikille niille, jotka eivät ole olleet itse pelaamassa sitä. Pelien onkin tehtävä uhrauksia pelillisyydessään, jos niihin halutaan hyvä tarina. Peli on kuitenkin aina se ensisijainen tavoite ja tarinan tulisi tulla vasta sen jälkeen. (Costikyan 2000, 45–52.)

Will Hindmarch vastaa Costikyanille artikkelissaan ”Storytelling Games as a Creative Medium” (2007). Hän keskittyy erityisesti *Vampire the Masquerade* (White Wolf Publishing 1991) -nimisen pelin käsittelemiseen ja toteaa, etteivät tarinankerrontapelit ole aina välttämättä roolipelejä. Esimerkiksi *Vampire the Masquerade*ssa roolipelin osuus tulee

tarpeesta luoda pelistä tasapainoinen. Roolipelimekaniikat myös ohjaavat peliä tarvittaessa. Hänen mukaansa tarinankerrontapelien tarkoitus ei ole lähtökohtaisesti luoda hyvää tarinaa, vaan mahdollistaa pelaajien osallistuminen tarinan luomiseen (Hindmarch 2007, 47–52). Artikkelissaan ”Games, Storytelling, and Breaking The String” (2007) hän toteaa, että useille pelaajille roolipelien avulla kerrotut tarinat ovat huomattavasti merkityksellisempiä ja herättävät voimakkaampia tunteita verrattuna vaikkapa elokuvaan tai kirjallisuuteen. Tämä johtuu siitä, että pelaajat ovat itse mukana luomassa tarinaa ja näin investoituneempia siihen. Toisaalta joillekin pelaajille roolipelin tarina on toissijainen ominaisuus, kun mielenkiinto keskittyy heillä esimerkiksi haasteiden ja ongelmien ratkomiseen. (Costikyan 2007, 9–10.)

James Wallis (2007) puolestaan argumentoi, että itse pelaajat eivät varsinaisesti kerro tarinaa, vaan peli tekee sen heidän puolestaan. Hänen mukaansa peli luo illuusion vapaasta tahdosta, sillä pelin tarina etenee aina samoin, vaikka siinä olisikin useita erilaisia loppuja. (Wallis 2007, 69.) On kuitenkin huomioitavaa, että Wallis ei käsittele artikkelissaan pääasiallisesti roolipelejä, vaan esimerkiksi korttien avulla toimivia tarinankerrontapelejä, kuten *Once Upon A Time* (Atlas Games, 1994, 1995 ja 2012). Hänen mukaansa tarinapelien kulmakivet ovat genre, rakenne, säännöt ja pelin tasapaino, kun taas roolipelien rakenne muodostuu pelien säännöistä. (Wallis 2007, 73, 77.)

Carbonell (2019) käsittelee roolipelejä laajasti modernin fantasian näkökulmasta. Hän huomioi muun muassa sen, miten hyvin monet fantasiaroolipelit pohjautuvat tyyllisesti Tolkienin luomaan fantasiaan ja näin ollen ovat uusia toisintoja Keskimäestä. Fantasiaroolipelien maailmoilla on usein laaja historiansa ja tarustonsa, jota hyödynnetään peleissä eri tavoin. Samoin esimerkiksi Lovecraftin kauhutarinat ja amerikkalainen pulp-kirjallisuus ovat innoittaneet omat roolipeligenrensä. Vaikka nykyään videopelit ovat suosituin roolipelaamisen muoto, on kirjallisten roolipelien maailmojen rakentaminen antanut työkaluja myös digitaalisten pelien tekemiseen. (Carbonell 2019, 2, 22.)

Sarah Lynne Bowmanin ja Karen Schierin artikkeli ”Players and Their Characters in Role-Playing Games” (2018) käsittelee roolipelaajia ja heidän hahmojaan. Siinä analysoidaan esimerkiksi sitä, millaiset ihmiset luovat itselleen minkäkin laisia hahmoja ja miten tämä voi vaikuttaa esimerkiksi siihen, miten pelaa ja mitä peliltä odottaa. Artikkelin valottaa myös sitä, miten erilliseksi pelaajat kokevat oman itsensä ja oman hahmonsa, sekä miten pelaajilla on ”alibi” tehdä hahmossa sellaisiakin asioita, jotka eivät olisi muuten sosiaalisesti hyväksyttäviä. Käytännössä artikkeli käsittelee pelaajien ja heidän hahmojensa välistä

psykologiaa ja sitä, miten pelaajien suhteet hahmoihin ja sitä kautta pelaamiseen voivat vaihdella huomattavasti toisistaan. (Bowman & Schier 2018, 395–407.)

### 1.3.2 Suomalainen pelitutkimus

Suomalainen pelitutkimus on hajaantunut usealle tieteenalalle. Pelitutkimuksen poikkitieteellisyys määrittää nykyään lähinnä sitä näkökulmaa, josta aihetta lähestytään. (Arjoranta ym. 2022, 22–23.) Esimerkiksi Turun yliopistolla folkloristiikan oppiaineessa pelaamista on tutkittu jo ennen kuin pelitutkimuksen oppiainetta on sen nykyisessä muodossa ollut olemassa. Tästä esimerkkinä Merja Leppälahti, joka tutki suomalaista roolipelaamista vuonna 2002 julkaistua lisensiaatintutkimustaan varten. *Peli on elämää – Etnografiaa roolipelaamisesta* (Leppälahti, 2002) on yleiskatsaus suomalaisen roolipelaamisen kenttään 2000-luvun alussa. Leppälahti koosti aineistonsa teemakirjoituspyynnöllä, jota levitettiin roolipeliseurojen kotisivuilla, peliaiheisissa lehdissä, kirjastoilla ja esimerkiksi pelikaupoissa (Leppälahti 2002, 148).

Tutkimuksessaan Leppälahti kartoittaa millaisia roolipelaamisen muotoja suomalaiset harrastavat ja miten he pelaamisestaan kertovat. Nykynäkökulmasta, näin reilu 20 vuotta myöhemmin, Leppälähden tutkimus on yhä perusluonteeltaan kutakuinkin paikkansapitävä, joskin pelaaminen on muuttunut ja laajentunut sekä muotojensa että yleisöjensä puolesta, vahvistuneen digitalisaation ja uusien mediamuotojen mahdollistaessa entistä enemmän. Nykyään esimerkiksi suurin osa aikuisista pelaa edes joskus ja edes jotain, eikä pelejä nähdä enää vain lasten harrastuksena, vaan ne ovat arkistuneet kiinteäksi osaksi valtavirtakulttuuria. (Vahlo 2023, 301.) Pelejä määrittävät niiden säännöt, kun taas leikki on vapaamuotoisempaa. Ehkä juuri siksi peli on erityisen suosittua, sillä sen säännöt tuntiessa siihen on helpompi osallistua. Myös pelaamisen seuraamisesta on tullut osa leikkiä, mikä on erityisen oleellista striimattua peliä käsitellessä. Pelejä seurattaessa niitä voi kommentoida ja kokemuksen voi jakaa muiden katsojien kanssa. (Heljakka 2022, 267–275.)

Striimatuista peleistä puhuu myös Marleena Huuhka artikkelissaan ”Performing Gameplay – A Study of Video Game Performance” (2021). Hän keskittyy pelaamiseen luonteeseen performanssin näkökulmasta ja vertaa pelaamista ja performanssia toisiinsa.

Pelaamiskokemus ei esimerkiksi koskaan ole samanlainen toisella pelikerralla, kuten ei performanssikaan, sillä aina joku olosuhteissa on muuttunut. Pelaaminen on sidoksissa hetkeen, jolloin myös pelin ulkopuolella tapahtuvat asiat vaikuttavat pelikokemukseen, vaikkeivat liittyisi varsinaisesti itse peliin. (Huuhka 2021, 16–17.) Striimaamisen ansiosta

pelaaminen muuttuu jatkuvasti enemmän suoraksi performanssiksi, jossa pelaajat pelaavat yhtä lailla sekä itseään että yleisöään varten. Esimerkiksi e-urheilua saattaa turnauksen hetkellä seurata jopa miljoonia katsojia, joista osa on katsomossa pelipaikalla, kun taas toiset seuraavat turnausta etänä netin välityksellä. (Huuhka 2021, 17.)

Akateemisen pelitutkimuksen ja opinnäytetöiden lisäksi Suomessa on myös julkaistu paljon populaaria, yleisesti pelaamiseen liittyvää, kirjallisuutta, kuten *Roolipelimanifesti* (Pettersson 2005) ja *Grimmin saduista Controliin* (Hämäläinen & Rautalahti, toim. 2022, Jalava). Näiden kirjojen tavoitteena on avata pelaamisen maailmaa kaikille pelaamisesta kiinnostuneille, ei ainoastaan pelitutkijoille. Roolipelimanifesti on kirjana yleiskatsaus roolipelaamiseen. Siinä käsitellään larpin ja pöytäpelien perusasioita, annetaan neuvoja pelien rakentamiseen ja itse pelaamiseen. Teos on osin vanhentunut, esimerkiksi pelien versioiden tai pelaamalla tienaamisen osalta (Pettersson 2005, 13–14), mutta se on silti käyttökelpoinen perusteos niille, jotka haluavat tutustua roolipelaamiseen aiheena. Erityisesti pelitilanteiden kuvaus voi olla hyvin avaavaa sellaiselle lukijalle, joka ei ole aiemmin seurannut roolipelaamista tai osallistunut siihen.

Grimmin saduista Controliin edustaa puolestaan uudempaa suomalaista pelikirjallisuutta, ja koostuu useista esseistä. Teoksessa ruoditaan pelien ja niiden alkuperäistekstien eroja ja yhtäläisyyksiä, sekä valintoja, joita peliä käsitellessä on tehty. Etenkin Tuukka Hämäläisen ”Kafkan pelillinen muodonmuutos” ja Jani Saxellin ”Alan Wake ja Stephen King – taskulampun valokeilassa ihmisyyttä” -esseissä kuvataan käsittelyssä olevien pelien kerrontaa niiden visuaalisuuden kautta. Hämäläisen esseessä keskitytään Metamorphosis -nimiseen peliin (Ovid Works, All In 2020), jossa pelihahmo muuttuu Kafkan teosta mukaillen syöpäläiseksi. Hämäläinen kuvailee, miltä muutos hahmon silmissä näyttää ja kuinka esimerkiksi mittasuhteet ovat yhtäkkiä erilaisia. Saxell taas kiinnittää huomiota Alan Wake -pelien (Remedy Entertainment 2010 ja 2012) äänikerrontaan, ja nostaa esiin pelien tapahtumapaikalle oleellisen rock-musiikkiin liittyvän historian, johon olennaisesti liittyy myös pelin soundtrackin rock-tyylinen musiikki.

### 1.3.3 Esiintyminen ja peli

Kuten mikään muukaan tutkimuksen ala, pelitutkimukseen ei ole syntynyt itsestään, vaan siihen liittyy lukuisia eri aspekteja eri tieteenaloilta. Tämän huomaa erityisen hyvin suomalaisessa pelitutkimuksessa, joka on hajaantunut lukuisille eri tieteenaloille.

Roolipelaamisen rinnastaminen teatterin eri muotoihin ei ole uusi näkökulma roolipelaamisen

tarkastelemiseen, vaikka siitä onkin suhteellisen vaikeaa, muttei mahdotonta, löytää täsmällistä tutkimusta. Esimerkiksi Sarah Hoover, David W. Simkins, Sebastian Detering, David Meldman ja Amanda Brown kirjoittavat artikkelissaan ”Performance Studies and Role-Playing Games” (2018) siitä, miten pelaamista on aina käytetty välineenä tarkastella erilaisia teemoja ja performanssitilanteita uusista näkökulmista, vaikka moderni roolipelaaminen saikin alkunsa teatterin sijaan erityisesti strategiaroolipeleistä (Hoover ym. 2018, 224). Myös Tobin Nellhous on tarkastellut pelaamista teatterin näkökulmasta artikkelissaan ”Online Role-Playing Game and The Definitions of Theatre” (2017). Hän analysoi performanssin piirteitä nettiroolipelissä, jossa pelaajat toimivat virtuaalimaailmassa hahmojensa välityksellä. Esimerkiksi reaktiot ovat improvisoituja, mutta hyvin rajallisia pelin teknologian vuoksi. Tämän vuoksi emotit, eli toimintaa kuvaavat ilmaisut, joiden avulla ilmaistaan esimerkiksi tunnetiloja ja puheen sävyä, ovat erityisen tärkeitä. Pelaajan täytyy jatkuvasti miettiä ilmaisuaan tullakseen ymmärretyksi oikein. Pelaajat ovat jatkuvasti katsojia sekä esiintyjä, jolloin perinteinen erotus yleisön ja näyttelijän välillä lakkaa olemasta sellaisenaan. (Nellhous 2017, 348–350.)

Kuten teatterissakin, myös stand up- komediassa yleisön ja esiintyjän toimiva yhteys on oleellinen osa performanssin onnistumista. Stand up -komedia ei itsessään ole pelaamista eikä peli stand upia, mutta ne voivat sisältää yhteisiä piirteitä. Stand up voi olla esiintyjän ja yleisön välistä leikkiä tai peliä, kun taas peli voi sisältää stand upin piirteitä sekä huumorin että asioiden käsittelyn osalta. Molemmissa suuressa osassa on usein vaikeiden teemojen tai kokemusten käsitteleminen. Siinä missä koomikko voi ammentaa omista kokemuksistaan ja löytää vaikeimmistakin kokemuksistaan huumoriarvoa ja valoa, voi pelinvetäjä hyödyntää sekä omia kokemuksiaan, reaali maailman tapahtumia, että pelihahmojen taustatarinoita luodakseen pelimaailmaan konflikteja ja ristiriitoja. Iso osa stand upin vaikuttavuudesta syntyy ihmisten yhteydestä toisiinsa, mikä on erityisen tärkeää myös pelatessa, sillä jos yhteys ei toimi, vallitsee stand up -keikalla kiusallinen ilmapiiri, eivätkä pelaajat voi rentoutua tai heittäytyä pelimaailman vietäväksi. (Lindfors 2019, 51 ja 2023, 213, 216.) Esiintyjän ja yleisön yhteys on tärkeässä osassa myös pelien striimaamisessa, jolloin parhaassa tapauksessa striimaajan ja katsojien välinen vuorovaikutus on niin sujuvaa ja luontevaa, etteivät katsojat koe olevansa vain katsojia tai striimaaja vain striimaaja, vaan striimi on kaikille yhteinen vuorovaikutustilanne (Taylor 2018, 2, 6).

## 1.4 Paikantuminen folkloristiikan kenttään

### 1.4.1 Performanssin tutkimus

Performanssi on puhekielessä ja jopa tieteen saralla muuntuva käsite. Etenkin folkloristiikan kentällä todennäköisesti käytetyimmän määritelmän on esitellyt Richard Bauman teoksessa *Verbal Art as Performance* (1977). Piirteet, jotka tekevät kerrontatilanteesta performanssin ovat kuitenkin hyvin kulttuurisidonnaisia, minkä vuoksi ei voida yleistää tarkkoja ja spesifejä tapoja rajata kerronta performanssiksi. Eri kulttuurien performanssit vaativat erilaisia asioita ollakseen performansseja. Esimerkiksi joissain kulttuureissa tiettyjen performanssien vaatimuksena on siihen saatu koulutus tai tietty status yhteisössä. Jos koulutusta tai statusta ei ole, on toiminta vain performanssin imitaatiota. (Bauman 1977, 30–34.) Kuitenkin yhdeksi yhteiseksi piirteeksi voidaan nostaa se, miten joka kulttuurissa ja tilanteessa performanssi kehystetään omalla tavallaan. Esimerkiksi satu, joka usein alkaa ”Olipa kerran” ja päättyy ”Sen pituinen se” tunnistetaan saduksi juuri tästä kehyksestä. (Bauman 1992, 45.)

Dan Ben-Amosin ja Kenneth S. Goldsteinin teoksessa *Folklore: Performance and communication* (1975) keskittyy hyvin samankaltaisiin asioihin, kuin Baumankin. Esimerkiksi arikkelissaan ”A Parable in Context: A Social Interactional Analysis of Storytelling Performance” Barbara Kirshenblatt-Gimblett nostaa esiin sen, miten erilaisia sanontoja ja vertauskuvia käytetään tilanteen keventäjänä, mutta samalla näyttämään sen, kuka tilanteessa on käyttäytynyt huonosti (Kirshenblatt-Gimblett 1975, 118–122). Tällaisten vertauskuvien merkitys ei ole niissä itsessään, vaan siinä tarkoituksessa, jonka tilanteessa olevat sille antavat. Näin samaa vertausta voidaan käyttää erilaisissa tilanteissa erilaisiin tarkoituksiin. (Kirshenblatt-Gimblett 1975, 127–129.)

Myös Annikki Kaivola-Bregenhøj (2009, 2011) ottaa kantaa performanssin termiin. Performanssia käytetään terminä hyvin löyhästi ja epätarkasti, mikä johtaa siihen, että performanssi ja esitys menevät termeinä keskenään sekaisin, vaikka niillä on hänen mukaansa selkeä ero. Esimerkiksi kansankerronnassa on usein kyse enemmänkin esityksestä kuin performanssista, sillä kerrontatilannetta ei aina ole rajattu selkeästi muusta erilliseksi. Näin ollen vaikkapa kuulija ei välttämättä tunnista itselleen vierasta sanontaa sanonnaksi, vaan voi ihmetellä puhujan epäsovivaa kielenkäyttöä. (Kaivola-Bregenhøj 2011, 2, 7.) Hänen mukaansa esitys on yleensä kohdistettu pienemmälle ryhmälle ja on tilanteena yksityisempi, kun taas esiintymistä voidaan pitää performanssin verbinä, sillä se viittaa valmistellumpaan ja julkisempaan teokseen. (Kaivola-Bregenhøj 2009, 12.) Kuitenkin siinä missä Kaivola-

Bregenhøj tekee selvän eron performanssin ja esityksen termien välille, kun taas nykyisiä performanssin muotoja koskevia näkemyksiä tutkinut Kaarina Koski viittaa muun muassa teatteriin ja rituaaleihin esityksenä, vaikka usein ne luokitellaan performansseiksi (Koski 2023, 42).

Tutkielmani kannalta erityisen tärkeä performanssin muoto on improvisaatio. Se on teatterin laji, jossa esiintyjät keksivät esimerkiksi hahmot ja tarinan juonen esitystilanteessa.

Improvisaatiota hyödynnetään teatterikontekstin lisäksi myös esimerkiksi podcasteissa.

Podcastissa *Comedy Big Bang* (CBB) keskitytään haastattelemaan fiktiivisiä hahmoja, jotka esiintyjät improvisoivat äänitystilanteessa. Ennen hahmon esittäytymistä podcastin vieraat saattavat nimetä hahmon ja antaa sille esimerkiksi ammatin. Ennakolta hahmosta on hyvin vähän informaatiota, jolloin esiintyjä itsekään ei välttämättä tiedä, millainen hahmo on ennen kuin hän itse avaa suunsa. Kuitenkin hahmot saattavat palata haastatteluihin myöhemminkin, jolloin hahmon luonne ja historia syventyvät haastattelujen myötä. (Smith 2019, 172–173.)

Verrattuna perinteiseen improvisaatioesitykseen tällainen pitkä improvisaatio luo huomattavasti kokonaisempia hahmoja. Usein yksi improvisaatioesitys kestää enimmillään muutaman tunnin, jolloin hahmot tulevat tutuiksi vain sen esityksen antamassa kehyksessä. *Comedy Big Bangin* tai *Critical Role*n kaltaisessa pitkässä improvisaatiossa samat hahmot sen sijaan toistuvat ja syventyvät, kun taas tavallisessa improvisaatioesityksessä ne keksitään hetkessä ja ovat käytössä vain sen esityksen ajan.

#### 1.4.2 Kerronnantutkimus

Esseessä ”Folktale” (Dan Ben-Amos, 1992) nostetaan esiin satujen tyyppiluokitus, jonka mukaan voidaan luokitella kaikki sadut jo antiikin ajoista lähtien. Sadut kuitenkin ovat erillään luokitukselta, eivätkä suoraan ole tietoisia esimerkiksi arkkityypeistä. Kansantarinat heijastavat vallitsevan kulttuurin, ja etenkin kertojansa, arvoja, sillä loppujen lopuksi ne ovat perimiltään kertomuksia kertojasta itsestään. Vaikka toisinaan on pelätty kansantarinoiden katoavan TV:n ja elokuvien viedessä suuren alan viihdekentästä, eivät kertojat ole hiljenemässä. Sen sijaan kerronnan muodot muuttuvat ja omaksuvat uusia keinoja. Siinä missä tarinankertoja performanssin pitäjänä on ennen käyttänyt tehokeinoinaan pääasiassa eleitä, ilmeitä ja musiikkia, voidaan nyt käyttää apuna myös teknologiaa, esimerkiksi valoeffektejä tai projisointeja. (Ben-Amos 1992, 104–117.)

Erityisesti turkkilaista folklorea tutkineen Ilhan Basgözin esimerkissä tarinankertoja esiintyy yleensä paikallisessa kuppilassa, jonka yleisö tuntee tarinagenren ja näin ollen osaa reagoida

odotetuilla tavoilla ja oikeissa kohdissa. Kun sama kertoja kuitenkin viedään esiintymään sellaisen yleisön eteen, joka ei tunne tarinagenreä, ei yleisö osaa reagoida oikein, mikä vaikuttaa myös kertojan esitykseen. Vieras yleisö ei täydennä esitystä siihen kuuluvilla anekdooteilla, jotka tulisivat tutulta yleisöltä automaattisesti. Näin ollen vieraan yleisön edessä esitys on huomattavasti tylsempi ja lyhyempi. Jos kertoja ei luota yleisöönsä, ei hän myöskään voi olla sille niin avoin kuin haluaisi. Tämä johtaa kertojan identiteetin kaunistelemiseen, eikä performanssista voi tulla läheskään samanlainen kuin tutun ja luotetun yleisön edessä. (Basgöz 1975, 145–147, 158.)

Vastaavia teemoja käsitellään myös Annikki Kaivola-Bregenhøjn teoksessa *Kertomus ja kerronta* (1988), jossa käsitellään kansankertoja Juho Oksasen tarinaohjelmistoa ja sitä, miten se muuttuu eri kerrontakerroilla. Oksanen muun muassa saattaa sivuhenkilön kuvausta tarkentaakseen laajentaa kertomustaan toisen kertomuksen alulla, kun taas toisinaan hän pitää kuvailun huomattavasti suppeampana. Hän myös saattaa sanavalinnoillaan kyseenalaistaa kertomuksen todenperäisyyttä tai toistaa samoja kohtia uudelleen, jos kerronta on syystä tai toisesta katkennut. Kaivola-Bregenhøj myös analysoi, mistä tällaiset muutokset kertomuksissa johtuvat. Tällaisia syitä voivat olla esimerkiksi jännitys uutta tilannetta kohtaan. Myös kertojan ja haastattelijan välinen suhde vaikuttaa kerrontatilanteeseen. (Kaivola-Bregenhøj 1988, 196–201.)

### 1.4.3 Pelitutkimus

Pelit ovat yllättävän iso osa ihmisten elämää, sillä Pelaajabarometrin mukaan 80,3 % suomalaisista 10–75-vuotiaista pelaa videopelejä edes joskus. Pelilajityypeille ei kuitenkaan ole mitään universaalisti vakiintunutta luokittelutapaa, vaan eri toimijat käyttävät hyvinkin erilaisia tapoja kategorisoidessaan pelejä. Usein perus kategoriat lainataan videopeleihin kuitenkin pöytäroolipeleiltä ja muilta analogisilta peleiltä. Pelit ovat usein niin laajoja kokonaisuuksia, ettei yksi yksittäinen genreluokittelu välttämättä kerro kuluttajalle kovin paljon. Silti luokittelut ovat tärkeitä, sillä ne mahdollistavat eri genreistä puhumisen ja ohjaavat yhteisen termistön avulla pelaajia sopivan sisällön pariin. Yksi luokittelutapa onkin pelaajalähtöinen tyyppiluokittelu, jolloin pelaajat itse voivat ilmaista, mihin genreen mikäkin peli kuuluu. Ongelma tässä tietenkin on se, että pelaaja voi helposti luokitella pelin sen toiminnon mukaan, mikä häntä pelissä eniten kiehtoo, jolloin eri pelaajat, jotka keskittyvät pelissä eri asioihin, voivat luokitella peliä täysin eri termeillä. (Vahlo 2023, 301–303, 328, 330.)

Yksi tapa luokitella pelejä, on kuvailla sitä, mistä näkökulmasta pelaaja itse pelin näkee. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan peleissä pelaaja tarkastelee pelimaailmaa oman hahmonsa silmin, kun taas kolmannen persoonan peleissä pelaaja näkee hahmonsa sen ulkopuolelta. Tämä voi myös vaikuttaa siihen, miten pelaaja kuvailee toimintaansa pelatessa. Ensimmäisen persoonan peleissä pelaaja voi helposti puhua hahmostaan itsenään, niin että hän itse teki jonkin tietyn asian. Kolmannen persoonan peleissä pelaaja puolestaan voi helposti kokea olevansa hahmostaan erillinen ja kuvailla hahmon tehneen asioita. Toisinaan nämä näkökulmat myös vaihtelevat. Näkökulmaan vaikuttaa se, miten sisällä hahmossaan pelaaja kokee olevansa ja miten hän pelimaailman näkee. Koska ensimmäisen persoonan peleissä pelaaja näkee pelimaailman hahmonsa silmin, voi esimerkiksi tietokoneen ruutu tuntua ikään kuin ikkunalta pelimaailmaan. Kolmannessa persoonassa se puolestaan voi tuntua nimenomaan ruudulta, jolta pelaaja peliä katsoo. (Vahlo 2023, 320.)

Pöytäroolipeleissä immersion näkökulma vaihtelee. Toisinaan pelaajat puhuvat hahmonaan, tai ovat sisällä hahmossa, toisinaan he taas puhuvat hahmostaan kolmannessa persoonassa. Usein esimerkiksi hahmojen keskustellessa keskenään pelaajat ovat erityisen sisällä hahmossaan ja puhuvat silloin myös hahmostaan ensimmäisessä persoonassa. Toimintaa puolestaan saattaa olla helpompi kuvata kolmannessa persoonassa, etenkin jos ollaan keskellä taistelua ja täytyy hahmottaa pelin karttaa. Usein pelaajat, jotka ovat pelanneet paljon ja joille oma hahmo on tuttu, puhuvat hahmostaan ensimmäisessä persoonassa aina, jopa myöhemmin pelistä kertoessaan. Mielestäni tässä voidaan vetää yhteyksiä sekä improvisaatioon että yleiseen tarinankerrontaan sen suhteen, miten pelaaja, tai kertoja, tuo itselleen mieluisat asiat itseään lähelle ja etäännyttää itsensä vaikeista asioista. Jos hahmo on pelaajaa kiinnostavassa ja innostavassa tilanteessa, voi olla mielekkäämpää sukeltaa hahmoon täysin ja elää hetki hahmona. Jos taas hahmo on vaikeassa tilanteessa, etenkin jos käsiteltävä aihe on pelaajalle itselleen hankala, ulkoistaa pelaaja usein itsensä hahmostaan ja puhuu tästä kolmannessa persoonassa.

#### 1.4.4 Etiikka ja tutkijapositio

Olen itse pelannut pöytäroolipelejä noin vuodesta 2018 ja seurannut pelejä podcastien muodossa hiukan kauemmin. Critical Rolea olen seurannut noin vuodesta 2018 ja olen katsonut heidän kaikki tähän asti pelaamansa kokonaiset kampanjat. Lisäksi olen osallistunut heidän fanikulttuuriinsa myös muilla tavoilla. Peleissä minua on aina kiinnostanut niiden kerronta ja performanssin piirteet, sillä oma taustani on teatterissa.

Olen päättänyt analysoida nimenomaan julkista roolipeliä siksi, että sen aineisto on ensinnäkin helposti saatavilla ja tarkoitettu julkiseksi. Jos olisin valinnut analysoitavakseni yksityisen kotipelin, olisi minun täytynyt taltioida pelitilannetta jollain tavalla itse, mikä olisi voinut vaikuttaa myös itse peliin. Lisäksi tällöin olisi täytynyt miettiä yksityisyyden suojaa ja anonyymiteettiä koskevia kysymyksiä. Sen sijaan julkinen peli on jo valmiiksi kaikkien katsottavissa ja alun alkaenkin tarkoitettu taltioitavaksi, joten kamerat eivät muuta pelitilannetta millään tavalla. Aineistossani esiintyvät henkilöt ovat julkisuuden henkilöitä, jotka pelaavat ja tekevät kaikenlaista siihen liittyvää työkseen. He tietävät olevansa monille esimerkkinä hyvästä roolipelaamisesta, joten vaikka normaali katsoja ei tarkastelekaan peliä akateemisella tarkkuudella, tietävät pelaajat olevansa aina jonkinlaisen analyysin kohteena. Lisäksi oma analyysini ei keskity henkilöihin, vaan heidän käyttämiinsä kerronnan keinoihin. Tarkoitukseni ei ole ruotia sitä, mitä joku sanoo henkilökohtaisesti, vaan sitä, miten asia vaikuttaa peliin ja sen kerrontaan yleisesti.

Tekijänoikeuksien näkökulmasta olen päättänyt olla tallentamatta aineistoani videomuodossa omalle tietokoneelleni. Sen sijaan tarkastelen aineistoani Critical Rolen oman suoratoistopalvelu, *Beaconin*, kautta. Beacon on maksullinen, mutta samat videot löytyvät myös ilmaiseksi YouTubesta. Ainoa ero näiden videoiden välillä on se, että Beaconin versioista on leikattu pois videon alussa esitetyt taideteokset sekä jakson keskellä oleva tauko, eikä videon keskellä tule mainoksia samalla tavalla, kuin YouTubessa voi tapahtua. Liitteestä 3 löytyvän kuvakaappauksen yhteyteen olen merkinnyt tarkat tiedot siitä, mistä aineiston jaksosta ja mistä kohtaa jaksoa se on otettu.

Critical Role on oma kaupallinen yhtiönsä, joka valvoo omien tuotteidensa tekijänoikeuksia melko tarkasti. Omien tuotantojensa käyttämisestä koskevien sääntöjen mukaan he kuitenkin kannustavat seuraajiaan esimerkiksi fanituotantoihin tietyin reunaehdoin. Suurimpana ehtona on, että suoraan Critical Rolen sisältöä käyttävät tuotteet eivät saa olla kaupallisia tai vastoin Critical Rolen arvoja, jos ne ovat julkisessa levityksessä. Esimerkiksi meemit, kompilaatiovideot ja fanitaide kuuluvat tärkeänä osana Critical Rolen fanikulttuuriin. (<https://critrole.com/critical-role-content-policy>, luettu 27. 1. 2026.) Critical Rolella siis tuskin olisi ongelmaa muutaman kuvakaappauksen suhteen, minkä lisäksi kuvakaappaukset myös kuuluvat sitaattioikeuden piiriin niiden ollessa osana tutkimusta.

## 2 Aineisto ja menetelmät

### 2.1 Critical Role

Critical Role on yksi maailman tunnetuimmista *Dungeons & Dragons* -peliporukoista ja -striimaajista. Se aloitti striimaamisen vuonna 2015 Geek and Sundry -nimisellä Twitch-kanavalla ja itsenäistyi omaksi yhtiökseen vuonna 2019. Critical Rolin pöytä koostuu kahdeksasta jäsenestä, jotka ovat pelin ulkopuolella muun muassa ääninäyttelijöitä. Pöytään kuuluu pelinvetäjänä Matthew Mercer ja pelaajina Marisha Ray, Laura Bailey, Liam O'Brian, Sam Riegel, Ashley Johnson, Travis Willingham ja Taliesin Jaffe. Lisäksi pelissä toisinaan käy vierailijoita, jotka viipyvät yleensä muutamien jaksojen ajan. Yhdessä aineistoni jaksossa normaalien pelaajien lisäksi pöydässä on pelaajana myös Erika Ishii. Olen koonnut liitteeseen 3 tarkemmat tiedot heidän pelaamista hahmoistaan.

Suurin osa Critical Rolin tekemistä pelistriimeistä koostuu heidän pitkestä pääkampanjoistaan, joista tällä hetkellä menossa on neljäs. Kolmessa ensimmäisessä on sääntökirjana *Dungeons & Dragonsin* 5. editio. Lisäksi peleissä käytetään monenlaisia niin sanottuja kotisääntöjä, jotka ovat pöydän yhdessä sopimia lisiä virallisiin sääntöihin ja mekaniikkoihin. Näitä kotisääntöjä käytetään vähintäänkin koko kampanjan ajan, toisinaan useammassakin kampanjassa. Critical Role pelaa toisinaan kertapeleinä tai minikampanjoina muitakin pöytäroolipelejä. Yleensä pelit nauhoitetaan studiossa, mutta silloin tällöin Critical Role pelaa myös liveyleisön edessä.

Alun perin Critical Rolin pelistriimit lähetettiin suorana sekä Twitchissä että YouTubessa joka torstai-ilta Yhdysvaltain Tyynenmeren aikaa (UTC -7). Kuitenkin maaliskuussa vuonna 2020 he joutuivat pysäyttämään lähetykset muutamaksi kuukaudeksi koronaviruksen vuoksi. Kun striimit taas jatkuivat saman vuoden heinäkuussa, siirtyi Critical Role suorista lähetyksistä tallenteisiin, ja siihen, että kuun viimeisenä torstaina ei tullut jaksoa. Se salli tuotannolle enemmän epävarmoina aikoina tarvittavaa joustoa. Tässä tuotantotavassa on pysytty myös koronapandemian jälkeen. Siirtyminen ennalta nauhoitettuihin peleihin vaikutti siihen, etteivät pelaajat ja katsojat voi enää vuorovaikuttaa kesken pelin. Aiemmin pelaajat ovat esimerkiksi saattaneet lukea chatia pelin aikana ja saada siitä ideoita. Muuten pelien nauhoittaminen ei käytännössä vaikuta itse peliin. Sitä ei edelleenkään leikata tai editoida millään tavalla.

Critical Role on yhtiönä kasvanut ja kehittynyt, minkä myötä myös studio ja pelityyli ovat kehittyneet. Nykyään heillä on käytössään huomattavasti enemmän ja kehittyneempää teknologiaa verrattuna heidän ensimmäisiin pelistriimeihinsä. Heillä on myös käytössä jonkin verran rekvisiittaa, kuten erilaisia karttoja, jotka kuvaavat pelin maailmaa tai auttavat taistelutilanteissa hahmottamaan maastoa. Critical Rolen alkupuolen pelit olivatkin rekvisiitaltaan lähempänä tavallista kotipeliä, kun taas nykyään suurempi rahoitus on mahdollistanut rekvisiitan paremman tuotantoarvon. Pelin ulkoisten tehokeinojen suhteen Critical Role onkin tällä hetkellä esimerkki siitä, mitä kaikkea pöytäroolipelissä voidaan hyödyntää tehokeinoina, sen sijaan että se kuvaisi mitä siinä yleensä käytetään.

## 2.2 Aineisto

Puhuessani julkisesta roolipelistä tarkoitan pelejä, joita seuraamaan kenellä tahansa on pääsy. Julkiset roolipelit voivat olla esimerkiksi podcasteja ja striimejä, jotka julkaistaan netissä kaikkien nähtäville. Tällaisten pelien tavoite on olla viihteellisiä, minkä vuoksi ne voivat hyödyntää tehokeinoinaan myös sellaisia elementtejä, joita yksityiset kotipelit harvemmin käyttävät, esimerkiksi lavastusta, valoja ja rekvisiittaa. Julkisessa pelissä pelin tahti saattaa myös olla ripeämpi verrattuna kotipeliin. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että podcastista on leikattu pois tyhjät kohdat, joissa kukaan ei tee mitään. Etenkin striiminä pelatuissa peleissä, joita ei ole pelitilanteen jälkeen editoitu, pelinvetäjä kannustaa nopeisiin päätöksiin ja pelaajat miettivät tekonsa hyvin etukäteen.

Julkisessa pelissä pyritään myös välttämään pelaajien kesken pelin ulkopuolella syntyneitä vitsejä, jotka eivät aukea peliä seuraaville katsojille. Sen sijaan pelin aikana syntyneet vitsit ovat yleisiä, sillä on oletettavaa, että katsoja on katsonut aikaisempiakin jaksoja ja tuntee aiemmat tapahtumat. Jos taas vasta alkaa katsomaan pelejä, saattavat nämäkin vitsit jäädä epäselviksi tai aueta vasta myöhemmin, jos vitsi on esimerkiksi toistuva ja sen kontekstiin palataan myöhemmin. Vaikka puhun näistä tehokeinoista ja piirteistä nimenomaan julkisen pelin piirteinä, mikään ei estä yksityistä kotipeliä hyödyntämästä niitä samaan tapaan. Kotipelit ovat kuitenkin yksityisiä ja ellei ole osa pöytää, pääsee niitä harvemmin seuraamaan. Näin ollen kotipeli on tarkoitettu viihdyttämään vain pientä ryhmää, joten se voi helpommin sisältää pelinulkoisia sisäpiirinvitsejä, eikä sen tarvitse olla rakenteeltaan yhtä koherentti tai visuaalisuudeltaan yhtä näyttävä.

Aineistoni koostuu kolmesta Critical Rolen kolmannen kampanjan jaksosta. Kolmas kampanja, *Bells Hells*, sijoittuu aiempien kampanjoiden tapaan Mercerin kehittämään

maailmaan, Exandriaan, ja pelattiin 21.10.2021–6.2.2025. Aineistoni, jaksot 26, *Hidden Truths*, 31, *Breaking Point* ja 37, *From The Boughs*, on pelattu kampanjan alkupuolella heinäkuun ja lokakuun 2022 välillä. Olen valinnut nämä jaksot sillä perusteella, että ne edustavat Critical Rolelle hyvin tavanomaista kerrontaa, mutta jokaisessa jaksossa tulee esiin myös hyvin erityisiä kerronnan tehokeinoja, joita ei kaikissa jaksossa ole. Ne ovat myös pituudeltaan normaalien jaksojen mittaisia, noin neljä tuntia jokainen. Liitteeseen 1 olen koostanut listan viittaamista kohdista aineistoissani ja kertonut hiukan enemmän kohdan kontekstista. Käyn ne liitteessä läpi siinä järjestyksessä, jossa ne tekstissä esiintyvät. Näin ollen ne on luetteloitu alaviitteiden numeroiden mukaan. Viitteiden alun merkintä, esimerkiksi C3E26, viittaa kolmanteen kampanjaan ja jakson numeroon. Tämän jälkeen olen merkinnyt viitteen aikaleiman. Vaikka puhun analyysissä samoista kohdista useamman kerran, olen merkinnyt ne alaviitteisiin aina vain ensimmäisellä kerralla, jottei viitteiden numerointi sekoitu. Lisäksi olen lisännyt liitteeseen 1 linkit jaksojen tarkempiin juonitiivistelmiin, jotka löytyvät Critical Rolan fanien ylläpitämältä sivustolta <https://criticalrole.fandom.com>. Liitteeseen 2 olen kerännyt pelisanastoa, joka voi auttaa aineiston ymmärtämisessä. Olen koostanut sanaston sen perusteella, millaista termistöä itse pelatessani käytän.

Valitsin sellaiset jaksot, joiden välissä ei ole lopulta kovin montaa jaksoa. Kolmannessa kampanjassa jaksoja on kaiken kaikkiaan 121 ja tapahtumapaikat sekä hahmojen väliset suhteet vaihtelevat suuresti, kun aika kuluu. En siis valinnut esimerkiksi yhtä heti alusta, yhtä keskeltä ja yhtä lopusta. Tämäkin olisi voinut olla yksi tapa saada koko kampanjan kattava aineisto. Itse kuitenkin päädyin tekemään rajaukseni niin, että jaksojen välillä ei pelin juonessa tapahdu valtavia harppauksia ja esimerkiksi pelaajien hahmot pysyvät samoina. Jos olisin valinnut yhden jakson ihan kampanjan alusta, yhden keskeltä ja yhden lopusta, olisi Riegelin hahmo vaihtunut kesken. Valitsemissani jaksoissa kuitenkin tapahtuu merkittäviä asioita tarinan kannalta, sillä se tuo esiin monenlaisia kerronnan keinoja.

En valinnut aineistooni yhtään liveyleisön edessä pelattua peliä, sillä niissä pelitilanne on hyvin erilainen. Esimerkiksi jo se, että pöytä näkee ja kuulee yleisön reaktiot, vaikuttaa heidän olemukseensa suuresti. Lavalla pelatessaan pelaajat on asetettu istumaan riviin pöydän yhdelle puolelle, jolloin heidän on hankala kuulla toisiaan, vaikka heillä onkin käytössään monitorit ääntä varten, eivätkä he voi fyysisesti vuorovaikuttaa kuin vieruskaveriensa kanssa. Lisäksi käytössä oleva teknologia on hyvin erilaista kuin studiossa. Halusin valita aineiston, joka edustaa Critical Rolan peliä perusmuodossaan. Critical Role myös uudisti pelikonseptiaan aloittaessaan neljännen kampanjansa syksyllä 2025. Neljäs kampanja

poikkeaa aiemmista siinä, että siinä pelinvetäjänä toimii Brennan Lee Mulligan, pelaajia on enemmän ja he vuorottelevat jaksoissa, ja pelin maailma on uusi. Lisäksi he käyttävät vuoden 2024 päivitettyjä sääntöjä. Koska neljäs kampanja on niin uusi ja tyyllisesti huomattavan erilainen verrattuna aiempiin, en halunnut ottaa siitä esimerkkejä, sillä itsekkin vasta tutustun siihen.

Jaksossa 26, Hidden Truths, normaalin pöydän lisäksi pelissä on mukana vierailijana Erika Ishii, joka on ollut mukana jo tätä aikaisemmassakin jaksossa, joten hänen hahmoaan, Duskia, ei erikseen esitellä. Katsojalle kuitenkin näytetään Duskista puolia, joita muut pelaajat eivät pelin hetkellä vielä saa tietää, sillä muita pyydetään poistumaan paikalta kohtausten ajaksi. Jaksossa 31, Breaking Point, puolestaan nähdään lisää siitä, miten rajattua tietoa voidaan hyödyntää kerronnan intensiteetin rakentamiseen. Siinä Sam Riegelin hahmo, Fresh Cut Grass, jatkossa F.C.G., muuttuu hetkellisesti muiden viholliseksi ja hyökkää näiden kimppuun, kun hänen stressimittarinsa täyttyy. Jakso 37, From The Boughs, taas sijoittuu käytännössä Marisha Rayn hahmon, Laudnan, mielen sisälle, eräänlaiseen unimaailmaan, jossa muiden on selvítettävä, miten saisivat Laudnan sielun vapaaksi, jotta voivat herättää tämän taas henkiin.

### 2.3 Metodologia

Metodinani käytän sisällönanalyysia, jossa keskeistä on järjestää poimitut huomiot erilaisiin kategorioihin ja muodostaa niistä edelleen yläkategorioita. Olen katsonut aineistovideoni läpi muutamaan kertaan ja tehnyt niistä muistiinpanot sen mukaan, millaisia kerronnan keinoja niissä käytetään. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 112–114.) Tavoitteeni ei ole kartoittaa jokaista kertaa, kun kutakin keinoa käytetään, vaan poimia niistä esimerkkejä, jotta laaja kuva käytetyistä keinoista pääsee muodostumaan. Yläkäsitteen, ”kerronnan keinot roolipelissä”, alle olen jakanut kaksi kategoriaa: ”yleiset kerronnan keinot” ja ”kerrontaa tehostavat keinot”, jotka puolestaan jakautuvat useampiin alaluokkiin. Valitsemani pääkategoriat eivät olleet selkeä tai yksiselitteinen valinta, vaan mietin paljon, millaiset luokat kuvaisivat aineistoani parhaiten. Vaihtoehtoina oli muun muassa jakaa kerronnan keinot teknologian mahdollistamiin ja ihmisistä lähtöisin oleviin, tai sen mukaan, mitä keinoja kokemukseni perusteella kotipeleissä käytetään ja mitkä ovat studioympäristön ja ison tuotannon mahdollistamia. Päätin kuitenkin tehdä jaon sen mukaan, mitkä keinot sisältyvät niin sanotusti peruspeliin, eli mitä ilman pelistä puuttuisi omasta näkökulmastani hyvin olennaisia osia, ja mitkä keinot tuovat peruspeliin jotakin lisää ja esimerkiksi tehostavat immersiota.

Olen keskittynyt erityisesti sellaisiin piirteisiin, jotka vievät tarinaa eteenpäin tai tehostavat kerrontaa erityisen hyvin. Esimerkiksi sanavalintoihin en ole keskittynyt, elleivät ne jotenkin erityisesti nouse erottumaan aineistosta. Tutkimuksen ulkopuolelle olen jättänyt myös sen katsojan näkökulmasta peliin vaikuttavan sisällön, joka tapahtuu varsinaisen pelitilanteen ulkopuolella. Esimerkiksi juuri tapahtuneita asioita koskeva kommentointi sen jälkeen, kun pelinvetäjä ilmoittaa pelin päättyneen siltä kerralta, tai taustalla tapahtuva vitsailu, joka ei varsinaisesti liity pelin sisältöön. Nämä piirteet ovat katsojan näkökulmasta hauska lisä peliin ja näyttävät pelaajien olevan vain pelaajia, jotka reagoivat pelin tapahtumiin, mutta eivät omasta näkökulmastani ole varsinaisesti kerrontaa, vaikka ne siihen voivatkin vaikuttaa. Sen sijaan esimerkiksi vitsit, jotka ovat alkaneet pelin sivussa tapahtuvina kommentteina, mutta jollain tapaa päätyvät osaksi pelin narratiivia, olen sisällyttänyt analyysiin.

Analyysini taustalla vaikuttaa näkemykseni julkisesta roolipelistä performanssina. Tekemäni poiminnat ovatkin olennaisia kerronnan lisäksi myös pelin performanssin kannalta. Roolipeli on arkisesta kontekstista erotettua kommunikaatiota, jota tehostetaan erilaisin keinoin, muun muassa poikkeavilla puhetavoilla ja tunnelmaa luovalla valosuunnittelulla. Sillä on selkeä rajauksensa arkitodellisuudesta ja yleisönsä katsojan muodossa. Critical Rolen tapauksessa pelitilanne korostuu muusta lähetyksessä tapahtuvasta kommunikaatiosta, kuten ilmoituksista tai sponsorien mainoksista, alkuintron avulla. Mercer myös selkeästi ilmaisee pelin alkaneeksi ja päättyneeksi. Peli altistuu yleisön kommentoinnille ja kritiikille jatkuvasti erilaisten nettikeskustelujen muodossa, vaikka pöytä ei pelitilanteen aikana kommentteja kuulekaan. Myös esimerkiksi se, että peli tapahtuu lavastetussa studiossa ja siinä käytetään äänitehosteita, korostaa pelin performanssia. (Bauman 1992, 44–46.)

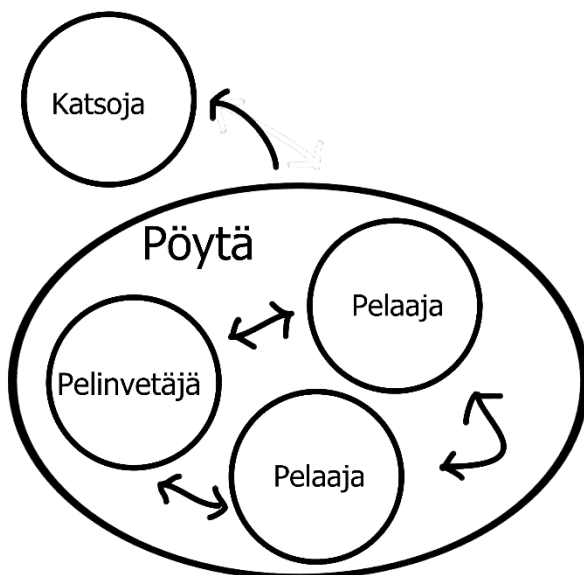
Nämä performanssin piirteet ohjaavat tulkintaani myös kerronnan keinoista. Koska taustani on teatterissa, minulle on luontaista keskittyä sellaisiin kerronnan keinoihin, jotka myös teatterikontekstissa olisivat kerronnassa olennaisia. Vastaavasti jätän huomiotta sellaisia yleisiä piirteitä, jotka teknisesti ovat kerronnan keinoja, mutta jotka itsessään eivät välttämättä tuo siihen mitään lisää. Esimerkiksi dialogi on keinona otettu huomioon vain, kun se välittää hahmoista tai heidän välisistä suhteistaan jonkinlaista informaatiota. Toisaalta taas kohtausten leikkaaminen on otettu huomioon omana piirteenään, vaikka se ei itsessään tuokaan lisää informaatiota, vaan lähinnä jakaa sen osiin ja kuljettaa tarinaa eteenpäin.

### 3 Roolipelin kerronnan keinot

#### 3.1 Roolipelin kerroksellisuus

Roolipelaaminen on kerronnan kannalta katsottuna monimutkainen rakennelma, joka koostuu useista eri kerroksista. Vaikka kokonaisuutena se on pöydän yhteistyönä tapahtuvaa tarinankerrontaa, peliä ja leikkiä, on siinä tarkemmin katsottuna useita yleisön tasoja, joissa kertoja vaihtuu lennosta ja vain ulkopuolinen katsoja on aina vain katsojan roolissa.

Oheiseen kaavioon olen kuvannut tämän rakenteen yksinkertaistetusti. Kuten improvisaatioissakin, myös roolipelissä pöydän jäsenet ovat aina joko katsojan tai kertojan roolissa riippuen siitä, kuka on äänessä. Pelaajat kertovat tarinaa oman hahmonsa näkökulmasta, kun taas pelinvetäjä vastaa maailman elävöittämisestä ja kaikista muista hahmoista. Näin ollen perinteinen jako kertojan ja yleisön välillä lakkaa olemasta, sillä kaikki osallistujat ovat molempia samaan aikaan. (Nellhous 2017, 349–350.) Kaavioon olen kuvannut tilanteen kahdella pelaajalla, mutta todellisuudessa pelaajia on yleensä enemmän, jolloin myös rakenne monimutkaistuu, kun kertojia tulee lisää. Pelitilanteessa kertoja ei yleensä ole pitkään sama, vaan vuoro vaihtuu orgaanisesti, kun pelin eri aspektit kaipaavat huomiota. Pelinvetäjän tehtävänä on myös pitää huolta siitä, että kaikki pelaajat saavat niin halutessaan oman vuoronsa kertoa asioita hahmonsa näkökulmasta.



Kuva 1. Roolipelin kerrokset yksinkertaisesti kuvattuna. Kaavio: Emma Venäläinen.

Julkinen roolipeli on kiinnostava rakenne suhteessa Huizingan taikakehään, sillä pöytä on ikään kuin oma taikakehänsä (Huizinga 1984, 16–20). Toisaalta myös katsoja kuuluu tähän

piiriin, mutta hän on mukana passiivisena osallistujana. Onkin siis näkökulmasta kiinni, mitä kaikkea tähän taikakehään sisältyy. Jos puhuttaisiin yksityisestä roolipelistä, ei katsojaa olisi, jolloin pöydän voisi kaaviossa korvata taikakehällä. Näin kuvattaisiin kerronnan rakenteen lisäksi sitä, ketkä ovat osallisina tässä taikakehässä.

### 3.1.1 Pelinvetäjä ja pelimaailma

Roolipelin lähtötilanne on usein se, että siihen tarvitaan pelinvetäjä, pelaajat, kyniä ja paperia. Pelinvetäjän tehtävänä on luoda maailma, johon pelaajat luovat sopivat hahmot. Maailman ei kuitenkaan tarvitse olla pelinvetäjän itsensä keksimä, vaan valmiita pohjia on saatavilla lukemattomat määrät. Critical Rolen käyttämä Exandria on Matthew Mercerin luoma maailma, jossa Critical Rolen pelaajat ovat tottuneet navigoimaan jo vuosien ajan. Jokaisen kampanjan myötä maailma on täydentynyt ja saanut lisää eloisuutta. Exandriasta on myös kirjoitettu kolme pelikirjaa, minkä vuoksi se on helposti saatavilla pelin pohjaksi myös tavallisille kotipelaajille. (Carbonell 2019, 27, 51.) Pelikirjat eivät kuitenkaan ole ainoa keino, Critical Rolen striimien lisäksi, tutustua Exandriaan. Kahdesta ensimmäisestä kampanjasta on tehty animaatio-sarjat *The Legend of Vox Machina* ja *The Mighty Nein* (Metapigeon, Titmouse ja Amazon MGM Studios 2022– ja 2025–), minkä lisäksi Critical Role on julkaissut lukuisia sarjakuvia, jotka keskittyvät kuvaamaan sekä pelaajien hahmojen, että sivuhahmojen menneisyyttä tarkemmin. Viimeisimpänä lisänä Critical Rolen transmediaaliseen multiversumiin on julkaistu kaunokirjallisia romaaneja, kuten *Critical Role: Vox Machina – Kith and Kin* (Nijkamp 2021) ja *Tusk Love* (Guanzon 2025).

Transmediaalisuudella tarkoitetaan esimerkiksi tarinankerrontaa, jossa eri medioissa, kuten vaikkapa peleissä ja sarjakuvissa, kerrotut tarinat läpäisevät medioiden rajat ja nivoutuvat yhteen. Ne eivät kuitenkaan välttämättä muodosta yhtä yhtenäistä kokonaisuutta, vaikka hyödyntävätkin samoja hahmoja. Sen sijaan ne saattavat muodostaa useita rinnakkaisia tarinamaailmoja, jotka eivät missään vaiheessa kuitenkaan kohtaa. Tästä esimerkkinä toimii Critical Rolen ja *Dungeons & Dragonsin* lisäksi vaikkapa Marvel, jonka tuottamat elokuvat, sarjakuvat ja pelit muodostavat samoja hahmoja ja maailmoja hyödyntäen lukuisia rinnakkaisia tarinoita ja tarinamaailmoja. Toisinaan tällaisten eri medioiden välillä muodostuneiden rinnakkaismaailmojen kokonaisuutta kutsutaan multiversumiksi. (Koskimaa & Välisalo 2022, 177, 184.)

Pelinä *Dungeons & Dragons* on luonut tuhansia rinnakkaisia tarinamaailmoja, sillä joka ikinen siihen liittyvä pelimaailma koko sen historian ajalta kuuluu sen multiversumiin, oli

kyseessä sitten julkaistu peliteos tai pienen kotipelin vetäjän luoma maailma. Koska *Dungeons & Dragons* on maailman tunnetuin pöytäroolipeli ja sen tiimoilta on julkaistu niin paljon materiaalia, muodostaa se hyvän esimerkin valtavasta kuvittelusta realisoitusta maailmasta, jota on helpoin käsittää pelaamalla. Yksi keskeisimmistä asioista pelin kannalta onkin se, että koko pöytä ymmärtää miten maailma ja peli suhteessa maailmaan toimii. Näin peli on jouhevaa jokaisen osallistujan kannalta. Toisaalta tästä syystä sivullisen voi olla vaikeaa hahmottaa, mitä pelissä tapahtuu ja mitä eri toiminnot pelin kokonaisuuden kannalta merkitsevät. (Carbonell 2019, 48.)

Pelin sujuvuuden ja sen, että pelaajat osaavat toimia käsillä olevassa maailmassa, varmistaminen on yleensä pelinvetäjän vastuulla. Koska Critical Role on pelannut Exandriassa jo vuosia, on sen toiminta heille tuttua. Kuitenkin Mercer luo jatkuvasti uusia alueita ja laajentaa jo tunnettujen alueiden sisältöä luodakseen uusia haasteita pelaajilleen. Tämä on myös osa pelin rakennetta, sillä pelaajat odottavat yllättäviä tilanteita ja ovat innoissaan oppiessaan uusia asioita jo tutusta maailmasta. Pelinvetäjän tehtävänä onkin tarjota pelaajilleen pelin kontekstissa uskottava ympäristö, jonka ongelmia pelaajat voivat hahmojensa avulla ratkoa. Tärkeänä aspektina tässä toimii muun muassa maailman elävöittäminen erilaisten maastojen, kulttuurien ja sivuhahmojen avulla. Pelinvetäjä ikään kuin luo raamit pelaajien kokemalle seikkailulle. Hän asettaa maailmaan tarinallisia koukkuja, joihin reagoimalla pelaajat vaikuttavat tarinan kulkuun.

### 3.1.2 Pelaajat ja heidän hahmonsensa

Siinä missä pelinvetäjä tarjoaa pelaajille seikkailuympäristön, luovat pelaajat sinne tarinan päähenkilöt, joiden ympärille kaikki merkittävät tapahtumat rakentuvat. Vaikka pelinvetäjän voisi kuvitella toimivan pelin pääkertojana, koska hän tuntee pelimaailmasta kaiken mahdollisen ja päättää, miten maailma pelaajien hahmoihin reagoi, ovat pelaajat vähintään yhtä tärkeässä asemassa. Pelihahmojen rakentamista voi verrata pitkään improvisaatioon, sillä pelin alkaessa pelaajat tietävät hahmoistaan vain sen, minkä ovat etukäteen suunnitelleet, mutta matkan varrella hahmot kehittyvät. Pitkässä kampanjassa hahmot ovat yleensä kompleksisia ja moniulotteisia. Ne saavat syvyyttä, kun erilaiset tilanteet pelissä haastavat sekä pelaajan että hahmon maailmankäsitystä, moraalialia ja oikeudentuntoa.

Riippuu täysin pelaajasta, miten lähellä tai kaukana pelaaja hahmonsensa pitää suhteessa itseensä. Esimerkiksi useat strategisia pelejä pelaavat käyttävät hahmoaan lähinnä työkaluna, jonka avulla he voivat edetä pelin maailmassa. Tällaisilla pelaajilla korostuu pelin tuoman

alibin merkitys. Alibin varjolla tehdyt asiat ovat hahmon tekemiä, eivät pelaajan. Tällainen alibi on pöydän yhdessä tunnustama ja se koskee kaikkia osallistujia, ja kuuluu pelin taikakehän sääntöihin. Sen sijaan hahmoonsa samaistuvat pelaajat mieltävät hahmonsa usein ikään kuin oman itsensä jatkeeksi tai peiliksi. Tällaiset erilaiset suhtautumiset omaan hahmoonsa vaikuttavat muun muassa siihen, miten erillisiä toimijoita pelaaja ja hahmo pelaajan kokemuksen mukaan ovat. Sen perusteella pelaaja myös havittelee peleissä erilaisia asioita, esimerkiksi hahmon onnistumisista seuraavaa validaatiota tai sosiaalista kanssakäymistä. (Bowman & Schirer 2018, 397–402.)

Hahmon rakentaminen hiljalleen tekee siitä usein kokonaisemman, kuin ennalta suunniteltuna. Comedy Big Bangissa haastattelija kyselee hahmoilta käytännössä ihan mitä tahansa, minkä seurauksena hahmo voi päätyä puhumaan ihan mistä tahansa ja haastattelijan tehtävänä on auttaa esiintyjää rakentamaan hahmoaan. Toisinaan esiintyjät ”putoavat hahmosta” tai ”rikkovat hahmon” (englanniksi breaking the character) ja kysyvät, kommentoivat tai reagoivat jotain omana itsenään. Tämä kertoo podcastin rennosti otteesta, sillä ei haittaa, jos välillä vaikka alkaa nauraa jonkun hahmon jutuille. Tällaista näkee harvemmin kokoillan improvisaatioesityksessä, ellei kyseessä ole lyhyistä improvisaatiotekniikoista koostettu näytös, jossa tekniikkojen välillä näyttelijät voivat kommentoida lavan tapahtumia. Läsnaolopakon murhamysteerin kaltaisessa esityksessä hahmon rikkominen helposti rikkoisi myös näytelmän illuusiota ja tunnelmaa. (Smith 2019, 174–178.)

Roolipelissä pelinvetäjä luotsaa pelin tarinaa ja on suunnitellut pelille jonkinlaisen suunnan, mutta hänkään ei voi tietää, millaisiin päätöksiin pelaajat ja heidän hahmonsa päätyvät, nopan ratkaisemista tilanteista puhumattakaan. Pidemmissä kampanjoissa hahmot ehtivät kehittyä huomattavan paljon kertapeleihin verrattuna. Lisäksi kampanjan aikana käydään usein läpi hahmojen taustatarinoita pelin muodossa, ei ainoastaan kerrottuna, mikä antaa syvyyttä hahmoille. Vaikka pelaajat ovat suunnitelleet hahmojensa taustatarinat, he eivät usein lopulta tiedä siitä läheskään kaikkea, sillä pelinvetäjä täydentää tarinaa saadakseen sen sopimaan pelin kokonaisuuteen. Yksittäinen pelikerta voi ulkopuoliselle kerrottuna vaikuttaa kaoottiselta kokonaisuudelta, missä ei ole välttämättä minkäänlaista järkeä, mutta kampanjaa tiivistäessä, kun ei keskitytä yksittäisiin kohtauksiin, tapahtumat yleensä muodostavat koherentin tarinan.

### 3.1.3 Peliporukka eli pöytä

Kerrontatilanteessa jokainen osallistuja sijoittaa itsensä monimutkaisiin positioihin suhteessa muihin osallistujiin ja tilanteen jouhevan etenemisen takaamiseksi pyrkii myös päättämään muiden positiot suhteessa itseensä. Nämä positiot määrittävät muun muassa sitä, millaisista asioista on mielekästä puhua missäkin tilanteessa tai mitä vastaavasti kannattaa välttää. Kertoja myös manipuloi etäisyyttä itsensä ja kertomuksen välillä tuoden miellyttävämmät asiat lähemmäs itseään ja pitääkseen epämiellyttävät puolestaan kauempana. Kertojan yrityksestä huolimatta tällainen kiertely ei välttämättä kuitenkaan pelasta kuulijaa ajattelemasta epämieluisia asioita, vaan se voi nimenomaan tuoda ne asiat hänen mieleensä. Tilanne on herkkä ja sekä kertojan että kuulijan on tehtävä päätöksiä pelkän olettaman perusteella, jotta tilanne saadaan eteenpäin. (Palmenfelt 2006, 105–107.)

Kertojan navigointia voi peilata roolipeliin sen perusteella, miten pelitilanne muuttuu riippuen siitä, keitä pöydän ääressä istuu. Tilanne ei tietenkään ole suoraan verrannollinen, sillä pelitilanne elää ja kehittyy jatkuvasti, eikä samaa tarinaa kerrota kahta kertaa. Pelin tyyliin kuitenkin vaikuttaa pöydän kokoonpano ja mitä osallistujat pelaajina tai hahmoina haluavat muille jakaa. Etenkin kampanjan alussa hahmot eivät usein juuri tunne toisiaan, eivätkä pelaajat halua paljastaa toisilleen kaikkea. Pelaajat kuitenkin päätyvät laukaisemaan toisissaan reaktioita navigoidessaan hahmojensa kanssa pelimaailmassa ja selvittäessään, kehen voi luottaa ja miten.

Jos paikalla on vierailijoita, ovat vakiopelaajat usein hiukan varovaisempia, koska eivät vielä tunne vierailijan pelityyliä. Uusi pelaaja myös muovaa pöydän dynamiikkaa väistämättäkin, vaikka vierailija olisikin muille tuttu. Vierailijan hahmo ei kuitenkaan ole yleensä muille tuttu, joten pelaajien hahmot ovat varovaisia. Vastaavasti jos peli pelataan yleisön edessä, on pelaajilla sanomaton tavoite tehdä pelistä viihdyttävämpää tarkoituksella. Usein yleisön edessä pelatuissa peleissä pelin kulku on suunniteltu pelinvetäjän puolesta niin, että juonessa tapahtuu merkittäviä asioita. Joidenkin asioiden tapahtumista voidaan esimerkiksi viivyttää normaalia myöhemmäksi, jos tiedetään tulossa olevan tällainen livepeli.

## 3.2 Yleiset kerronnan keinot

Sekä Deborah A. Kapchan (1995) ja Anthony Buccitelli (2012), tuovat esiin nykyaikaisen performanssitutkimuksen monipuolisuuden ja termistön selkeyden tärkeyden. Suullisen taiteen tutkijoille performanssin käsite voi nimittäin olla rajoittava, sillä performanssia ei aina

voida kirjoittaa suoraan tekstiksi. Koska performanssi yleensä on myös visuaalinen, jää kirjoitetusta muodosta puuttumaan esimerkiksi eleiden tuomat merkitykset. Näin ollen tutkijan on ollut vaikeaa tallentaa ja dokumentoida performanssi kattavasti. (Kapchan, 1995, 481.) Nykyään käytännössä jokaisella on puhelimen myötä mukanaan myös videokamera, joka osittain vastaa tähän ongelmaan. Toisaalta tekstin sekaan on yhä edelleen haastavaa upottaa videota, joka olisi käytettävästä mediamuodosta huolimatta välittömästi aina lukijan saatavilla, toisin kuin tekstimuotoinen transkriptio.

Nykyaikaisessa nettikontekstissa performanssin ongelma voi olla puolestaan siinä, millaisia tekstejä määritellään performansseiksi. Usein nettikirjoittelussa toistuvat samankaltaiset keinot, kuin kerrontatilanteissakin, mutta yleisön reaktiot eivät tule reaaliajassa kirjoittajaan nähden, joten kirjoitustilanteessa kirjoittaja ei voi vastavuoroisesti reagoida yleisöön.

Kuitenkin henkilöt, jotka tuottavat sisältöä nettiympäristöihin, tuntevat alustojen reaktiotavat ja ymmärtävät, että esimerkiksi YouTube -videolla todennäköisesti on enemmän katsojia kuin reaktioita, sillä jokainen katsoja ei jätä kommenttia tai muuta reaktiota, ainoastaan oman lisänsä videon näyttökertoihin. Koska tällaisissa tilanteissa yleisö ei ole läsnä performanssin syntyessä, on performanssin luonne hiukan erilainen, ei niin vastavuoroinen. Tämä täytyy ottaa huomioon tutkimusta tehdessä, mutta se ei silti välttämättä tee performanssista vähemmän performanssia. (Buccitelli 2012, 68–74.)

Aineistossani käytännössä kaikkia keinoja voisi kuvata performanssin piirteiksi, sillä kaikki erittelemäni kerronnan keinot tehostavat performanssia jollain tavalla. Yleisiin kerronnan keinoihin olen kuitenkin koonnut ne keinot, jotka ovat julkisen roolipelin mielekkyyden kannalta välttämättömiä ja toistuvat paljon. Voisi sanoa, että yleisten kerronnan keinojen avulla pelistä voi jo rakentaa toimivan performanssin. Tässä tapauksessa on kuitenkin huomioitava, että jokainen pöytä on erilainen, eivätkä listaamani yleiset kerronnan keinot välttämättä toteudu kaikissa kotipeleissä. Toisaalta joku toinen voi pitää muita keinoja välttämättöminä.

### 3.2.1 Näyttelemisen

Tähän kategoriaan olen koonnut pääasiassa pelaajista lähtöisin olevia kerronnan keinoja. Näyttelemisen kuvaa piirteiden hahmolähtöisyyttä ja sitä, miten pöytä tuo esiin narratiivia hahmojen muodossa. Critical Role koostuu ääninäyttelijöistä, jotka työkseen pelaavat yleisöä varten kuvatussa pelissä. On siis selvää, että he haluavat pelin olevan viihdyttävää. Näyttelemisen kategoriaan sisältyvät teemoina puhetapa ja kehonkieli, hahmojen välinen

dialogi ja vitsailu. Ne ovat tärkeimpiä hahmolähtöisiä kerronnan keinoja, joita ilman peli tuntuisi vajavaiselta tai tylsältä, tai joita ilman hahmot tuntuisivat irrallisilta.

Lähes kaiken pelissä tapahtuvan taustalla vaikuttaa myös improvisaatiosta tuttu niin kutsuttu ”yes and” -sääntö. Se on periaate, jonka mukaan mitään toisen tarjoamaa ehdotusta ei lähtökohtaisesti kieltäydytä, vaan se hyväksytään ja siitä ammennetaan uutta inspiraatiota. Vaikka joku hahmo siis tekisi jotakin absurdia, eivät muut pelaajat totea teon olevan typerä, vaan ottavat sen vastaan sellaisenaan ja reagoivat, kuten heidän hahmonsensa reagoisivat. Sen sijaan, että pelaajat kehottaisivat toista keksimään jotain muuta, saattaisivat hahmot esimerkiksi kommentoida toisen hahmon tekoa hassuksi ja heittää siitä vitsiä. Näin kenenkään ideoita ei lähtökohtaisesti tyrmätä, vaan niistä ammennetaan uutta ja ratkaisu muovataan yhdessä. Periaate ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki pelaajat voisivat saada pelissä kaiken tahtomansa läpi, vaan sen tarkoitus on kannustaa yhteistyöhön ja muiden ideoiden kunnioitukseen. (Sawyer 2010, 68.)

### **Puhetapa ja kehonkieli**

Yksi yksinkertaisimmista, mutta samalla hyvin monimutkaisista keinoista välittää informaatiota hahmosta on hahmon puhetapa. Critical Rolin jäsenet ovat äänenkäytön ammattilaisia, joten heille erilaisten omituisille otuksille kiinnostavan ja kuvaavan äänen löytyminen tuskin on yhtä haastavaa kuin monille muille. Puhetapa on selkeä keino erottaa pelaaja hahmosta täsmentämättä sitä erikseen. Esimerkiksi jaksossa 26 hahmot kohtaavat goblinin.<sup>1</sup> Ensin Mercer kuvailee kuinka hahmot kuulevat äänen, minkä jälkeen hän omaksuu hahmon kehonkielen ja alkaa puhua hahmon äänellä. Hahmo puhuu huomattavasti nopeammin kuin Mercer hahmoa kuvaillessaan. Lisäksi hänellä on hyvin erilainen aksentti. Kun Mercer goblinin repliikin jälkeen siirtyy kuvailemaan tätä ulkonäöllisesti, hänen äänensä ja olemuksensa neutralisoituu.

Myöhemmin samassa jaksossa Bells Hells on jakautumassa suorittamaan erillisiä tehtäviä. Kun ensimmäinen ryhmä on lähdössä, Ray kuvailee, kuinka Laudna ottaa Ashtonin olkapäästä kiinni. Seuraa uhkailua, jonka aikana Rayn äänenpaino muuttuu kiivaammaksi.<sup>2</sup> Repliikin aikana Rayn ääni pysyy tyylillisesti normaalina, eikä hän käytä tehokeinona samanlaista outoutta, kuin Mercer edellisessä esimerkissä. Sen sijaan puhetapa muuttuu

---

<sup>1</sup> C3E26 [56:00] Goblin

<sup>2</sup> C3E26 [1:10:25] Laudna uhkailee Ashtonia

kiivaammaksi ja sen intensiteetti kasvaa sitä mukaa, kun Laudna latelee Ashtonille uhkauksiaan. Vastaavasti puhetapa muuttuu silmänräpäyksessä lempeäksi Laudnan vastatessa Duskillle, kun tämä tulee ihmettelemään tilannetta. Molemmissa äänenkäytön esimerkeissä on huomattavissa se, miten paljon ääni vaikuttaa tunnelmaan. Kummassakin tilanteessa myös puhujan kehonkieli muuttuu. Kuitenkin sama viesti ja tunnelma välittyisi, vaikkei saatavilla olisikaan visuaalista versiota samasta tilanteesta.

Kehonkieli täydentää hahmoa samaan tapaan kuin puhetapa. Koska pelatessa istutaan pöydän ääressä, on kehollisuus rajatumpaa, sillä pelaajat eivät vapaasti pääse liikkumaan tilassa. Sen sijaan esimerkiksi liveroolipelissä tämä ei ole ongelma, sillä peliin kuuluu hahmon omaksuminen koko keholla. Critical Rolen tapauksessa pelaajat käyttävät kehollisuutta eri tavoin. Esimerkiksi Raylla on tapana eläytyä Laudnaan myös sellaisissa hetkissä, kun Laudna ei aktiivisesti ole huomion kohteena, vaan vaikkapa seuraa tilannetta sivusta. Tämä on Rayn tapa ilmaista Laudnan olevan läsnä kohtauksessa.

Laudnaa kuvaava kehonkieli on usein jollain tapaa outoa. Esimerkiksi kun Laudna uhkailee Ashtonia, liikkuu Ray muuten, mutta pitää silmänsä koko ajan suurina ja katseen tiukasti paikallaan. Koko keskustelun aikana hän ei myöskään räpäytä silmiä kertaakaan. Kun Laudna ja Orym ovat vahdissa ja Mercer kuvailee, mitä he näkevät, leikkii Ray hiuksillaan kuvatakseen Laudnan tylsistymistä.<sup>3</sup> Tässäkin fokus on periaatteessa siinä, mitä Mercer kertoo, mutta katsojan huomio kiinnittyy Rayn toimintaan. Vastaavasti O'Brien istuu neutraalisti kuunnellessaan, eikä näytä suuria reaktioita. Toisaalta Orym on luonteeltaan huomattavasti Laudnaa rauhallisempi hahmo, joten hänen kehonkielensä ei muutenkaan ole yhtä dramaattista. Onkin vaikeaa sanoa, eläytyykö O'Brien hahmoonsa vai ei. Hänen olemuksestaan voi päätellä vain sen, että hän kuuntelee tarkkaavaisesti.

Yleisesti onkin helpompaa erottaa hahmon ja pelaajan kehonkieli toisistaan, kun hahmon olemus on jollain tapaa liioiteltu tai siinä on jonkinlainen erikoisuus. Koska pelinvetäjällä on mahdollisuus hyödyntää lukemattomia hahmoja, on hänellä myös oiva tilaisuus ilmentää kehollisuuden monipuolisuutta hahmojen kuvaamisessa. Bells Hells tapaa goblinin jälkeen sikaria polttavan kääpiön.<sup>4</sup> Kun he jututtavat kääpiötä, nojautuu Mercer toisen kätensä varaan ja ottaa kasvoilleen tylyn ilmeen ja madaltaa puheääntään. Kääpiön puheen lomassa hän myös

---

<sup>3</sup> C3E26 [2:18:00] Laudna ja Orym vahdissa

<sup>4</sup> C3E26 [58:00] Sikaria polttava kääpiö

esittää ottavansa sauhut sikarista, jota hän pitelee vain etusormellaan, kuvantaakseen sitä, että kääpiön peukalo puuttuu.

Mercer käyttää kehonkieltä ja puhetapaa kuvaamaan myös hahmon lajia. Bells Hellsin kohdatessa eisfuuran, lintumaisen olennon nimeltä Justi<sup>5</sup>, Mercer omaksuu hyvin lintumaisen olemuksen. Hän nostelee päätään ja kääntelee sitä epätavallisiin kulmiin tehden liikkeitä terävästi. Hän seuraa keskustelutovereitaan hyvin tarkasti ja heijaa itseään hitaasti sivulta toiselle. Justin puhetapa on toisteleva, ääni korkeahko ja puheen rytmi epätasainen. Samalla Mercer tekee naksuttelevaa ääntä, joka muistuttaa joidenkin lintujen tekemää ääntä. Lopputulos on Mercerille tyypillinen lintuhahmo, mutta poikkeaa merkittävästi muiden hahmojen olemuksesta. Todennäköisesti tällainen erikoinen hahmo olisi raskasta pelata pidempään, sillä se vaatii pelaajaltaan paljon, mutta sivuhahmona se on kiinnostava ja mieleenpainuva.

### **Hahmojen välinen dynamiikka**

Improvisaatioesityksessä se, miten osallistujat reagoivat toistensa repliikkeihin vaikuttaa usein jopa enemmän, kuin mitä sanotaan, sillä erilaiset reaktiot samoihin sanoihin tuottaisivat hahmojen välille eri dynamiikan. Muutenkin hahmojen välisten dynamiikkojen ja tapahtumien rakentaminen on improvisaatioissa tärkeämpää, kuin lopullinen tuote. Improvisoitujen näytelmien juoni on usein absurdi ja melko yksinkertainen, mutta parhaimmillaan hyvinkin eppinen. Silti kiinnostavinta siinä on, miten kokonaisuus rakennetaan. Vastaan tulevia haasteita ei oteta ongelmina itsenään, vaan niiden ratkaiseminen on yksi tärkeimmistä työkaluista. Yleisölle näkyvä sujuva esiintyminen on merkki hyvin yhteen toimivasta ryhmästä, sillä vaikka improvisaatioissa voi kehittyä harjoittelemalla, sitä ei voi harjoitella yksin. (Sawyer 2010, 27, 95–98, 163, 174.)

Myöskään roolipeli ei olisi kiinnostavaa, jos pelaajien hahmot eivät toimisi yhdessä. Hahmojen välinen dynamiikka tuo esiin hahmojen luonteiden erilaisia puolia ja vaikuttaa isolta osalta siihen, miten hahmot pelin aikana kehittyvät. Toisinaan hahmojen välinen vuorovaikutus on hyvin kevyttä, mutta toisinaan se koskettaa vakaviakin aiheita. Kumpikaan ei ole toista huonompi, vaan molemmilla on omat hetkensä. Kevyt jutustelukin voi tuoda esiin hahmon syvyyttä ja sitä, millaisista lähtökohdista hahmo on peräisin. Jaksossa 26 F.C.G. kysyy Duskilta ja Farnelta neuvoa huonojen uutisten kertomiseen, minkä seurauksena

---

<sup>5</sup> C3E26 [1:23:00] Justi

käytävän keskustelun aikana kaikki kolme hahmoa paljastavat olevansa huonoja kertomaan huonoja uutisia, vaikka eivät sitä suoraan sano.<sup>6</sup>

Kohtauksessa katsoja voi olettaa aiempien tapahtumien perusteella, että F.C.G. aikoo kertoa eräälle sivuhahmolle toisen sivuhahmon kuolleen. Hahmoina Fearne ja Dusk, jotka molemmat ovat kotoisin kaoottisesta Feywild-ulottuvuudesta, eivät tiedä tätä, toisin kuin pelaajat, ja kehottavat F.C.G:tä ensin kehumään, sitten kertomaan huonot uutiset ja sitten taas kehumään. Hahmot ruokkivat toistensa kaoottisuutta, sillä F.C.G. ottaa vinkit vastaan neutraalisti niitä kyseenalaistamatta, kun taas Fearne ja Dusk innostuvat siitä, että he olisivat molemmat antaneet saman vinkin. Lisäksi Dusk kertoo suosimastaan tavastaan dramaattisen esimerkin, jossa ensin kehutaan säätä, sitten kerrotaan lapsen kuolleen ja lopuksi kehutaan paitaa. Dusk ei kuitenkaan kerro esimerkkiään dramaattisella tavalla, vaan hyvin neutraalisti, ikään kuin tämä olisi jokapäiväinen uutinen.

Jos on seurannut Critical Rolea pidempään, on hahmojen kaoottisuuden yhteys Feywildiin selvä. Siellä kaikki on korostetumpaa ja Exandriaan verrattuna vääristynyttä, moraalit hämärtyvät, eikä kehenkään voi luottaa. Feywild onkin *Dungeons & Dragonsin* versio kansantarujen keijukaismaailma, jossa onnistuneesti selvitäkseen täytyy tietää, miten maailma toimii ja kuinka haltijakansan kanssa tulee toimia. Näin ollen katsoja voi olettaa, että kun F.C.G. kysyy hyvin ymmärrettävän kysymyksen kahdelta keijukaismaailman kasvatilta, ei hän todellisuudessa tule saamaan järkeviä neuvoja tähän tilanteeseen. Myös Riegel pelaajana tietää tämän, mikä todennäköisesti onkin syy siihen, että F.C.G. kysyy neuvoa juuri Fearnelta ja Duskilta. F.C.G. on luonteeltaan luottavainen ja usein seuraa saamiaan neuvoja kyseenalaistamatta. Riegel tietää, että todennäköisesti hän voi luoda tällä tavoin koomisen hetken, joka jatkuu myös seuraavaan kohtaukseen, jossa uutiset kerrotaan. Jos F.C.G. kysyisi neuvoa esimerkiksi tyynen rauhalliselta ja järkevästi ajattelevalta Orymilta, ei vastaavaa komediaa todennäköisesti syntyisi.

Toinen esimerkki hahmojen aiempaa hyvin erilaisesta dynamiikasta on se, kun Imogen jaksossa 31 vakuuttaa Fearnelle, että hänen on täysin sallittua olla vihainen.<sup>7</sup> Tässä kohtauksessa Fearne on ensinnäkin huomattavasti rauhallisempi, kuin aiemmassa esimerkissä. Hän on enimmäkseen kuuntelijan roolissa samalla, kun Imogen puhuu hänelle hyvin empaattisesti siitä, miten Fearnen vanhemmat olisivat voineet tehdä asioita paremmin.

---

<sup>6</sup> C3E26 [1:41:15] F.C.G., Dusk, Fearne ja huonot uutiset

<sup>7</sup> C3E31 [1:50:10] Fearnen terapiahetki

Kohtauksessa Imogen on hyvin välittävä, mutta kuitenkin suora Fearnea kohtaan. Kun F.C.G. tulee paikalle, pyytelee Imogen tältä kovasti anteeksi sitä, että piti Fearnelle terapiapuhetta, vaikka tietää F.C.G:n olevan heistä se ammattilainen siinä. Tilanne on herkkä, eikä Imogen halua loukata minkään osapuolen tunteita, vaan ottaa kaikki huomioon. F.C.G:tä ei puolestaan lainkaan haittaa, että Imogen toisinaan tekee hänen töitään. Sen sijaan hän haluaa nähdä, kuinka Imogen homman hoitaa. Vaikka kohtauksen tässä kohtaa kaksi kolmasosaa hahmoista on samoja kuin edellisessä esimerkissä, on heidän dynamiikkansa hyvin erilainen. On tietysti huomioitava, että myös tilanne on eri, eivätkä samat hahmot käyttäydy kaikissa tilanteissa samalla tapaa. Fearnen terapiahetkessä on sekin ero aiempaan esimerkkiin, että tässä Fearne on se, joka saa neuvoja, kun taas aiemmin Fearne oli neuvovana osapuolena.

Tällaiset pienellä porukalla käydyt vakavat keskustelut ovat tärkeitä hahmojen kehityksen kannalta. Usein juuri pienemmissä ryhmissä käydyissä keskusteluissa hahmot uskaltavat olla haavoittuvaisempia ja tulla kohdatuksi itsenään. Myös sillä on väliä, kenen välillä vastaavat keskustelut käydään. Kun hahmot sallivat itsensä olla haavoittuvaisia toisen hahmon nähden, luovat he välilleen syvempää luottamusta. Ensin heidän on kuitenkin luotettava toisiinsa sen verran, että uskaltavat olla haavoittuvaisia. Critical Rolen peleissä yleinen tilanne tällaisille keskusteluille on yövahdissa. Jos hahmo haluaa keskustella kaksin toisen hahmon kanssa, hän saattaa pyytää toista kanssaan samalle vahtivuorolle tai vaihtoehtoisesti liittyä jo vahtiin ilmoittautuneen seuraan. Esimerkiksi aivan jakson 26 alussa Fearne ilmoittautuu yövahtiin ja pyytää Duskin seurakseen.<sup>8</sup> Hän on aiemmin saanut kuulla Duskin tuntevan vanhempansa ja haluaa tietää siitä lisää. Kun muut nukkuvat, on vahdissa olevilla hahmoilla mahdollisuus keskustella kahden kesken syvällisemmin. Yövahdin aikana hahmojen väliset suhteet yleensä syvenevät.

## Huumori

Kaikenlainen huumori sekä hahmossa että sen ulkopuolella on oleellinen osa pelaamista. Se luo yhteyttä sekä pelaajien että hahmojen välille ja vakavien tilanteiden jälkeen se keventää tunnelmaa ja puhdistaa ilmaa. Huumori ja siihen osallistuminen viestii yhteenkuuluvuudesta ja siitä, että pöytä on samalla aaltopituudella keskenään. Jos pelaajien on epämukava olla, ei hahmojenkaan välinen vitsailu toimi tai se on kiusallista. (Lindfors 2019, 53, 61–62.)

Pelatessa käytetty huumori voi olla pelaajien vitsailua keskenään, hahmojen vitsailua tai

---

<sup>8</sup> C3E26 [13:05] Dusk ja Fearne yövahdissa

jotain siltä väliltä. Joskus esimerkiksi pelaajat luovat koomisia tilanteita hahmojensa välityksellä niin, että pöytä tietää kyseessä olevan vitsi, kun taas hahmot ovat vakavia. Esimerkiksi, kun F.C.G. pyytää neuvoa Duskilta ja Fearnelta, tietää Riegel saavansa vain huonoja neuvoja. Huumoria käsitellessä onkin erityisen tärkeää huomioida roolipelin kerroksellisuus, sillä se, kuka vitsin kertoo, on erittäin oleellista.

Jaksossa 26 F.C.G. valvoo muiden unta ja keskustelelee näkemästään Imogenin kanssa.<sup>9</sup> Keskustelu alkaa vakavissaan, kun F.C.G. ja Imogen miettivät, kuinka F.C.G. voisi huomata Imogenin näkevän painajaisia. Keskustelu ottaa kuitenkin humoristisen sävyn, kun F.C.G. alkaa käymään läpi sitä, mitä kukakin Bells Hellsin jäsen tekee unissaan. Kun F.C.G. kuvailee jokaisen hahmon kohdalla, mitä tämä unissaan normaalisti tekee, lähtee kyseisen hahmon pelaaja vitsiin mukaan tai muuten kommentoi F.C.G:n kertomaa. F.C.G. ei kuitenkaan ensin halua kertoa, mikä Orymin nukkuessa tekemä asia on. Näin Riegel pohjustaa vitsiä, jossa jokainen toinen Bells Hellsin jäsen tekee jotain erikoista tai jännittävää unissaan, kuten saa eläimellisiä piirteitä tai hohtaa, kun taas Orym piereskelee. Todellisuudessa vitsi on suhteellisen normaali pieruvitsi Riegeliltä, mutta hauskan siitä tekee se, että F.C.G. ei vitsaile tilanteessa. Sen sijaan hän on jopa hieman nolona kertoessaan siitä. Vastaavasti myöhemmin samassa jaksossa Orym palaa tähän aiheeseen<sup>10</sup> aivan toisen keskustelun yhteydessä. Näin Riegelin alulle panema vitsi jatkaa eloaan ja jälleen hahmot ovat vakavissaan, kun taas pelaajat eivät.

Toisinaan pelimaailma ja reaaliaailma sekoittuvat toisiinsa, kun pelaajien vitsailu päätyykin osaksi hahmojen kanssakäymistä. Bells Hells -kampanjassa etenkin Willingham tekee tätä toisinaan tarkoituksella. Hänen pelaamansa Chetney on puuseppä, mikä on tärkeä aspekti hahmossa. Korostaakseen tätä hahmon piirrettä Willingham tuo kampanjan aikana kaikille kanssapelaajille jonkin puisen lahjan oikeasti. Samaa tehokeinoa käytetään myös stand up -komiikassa, kun koomikko tuo lavalle jonkin reaaliaailmaan kuuluvan esineen, minkä avulla hän muuttaa esiintymisen henkilökohtaisemmaksi ja ikään kuin hetkellisesti siirtyy pois valokeilasta. (Lindfors 2019, 50.)

Jaksossa 31 Chetney saapuu paikalle, kun Imogen, F.C.G. ja Fearné pitävät terapiasessiota. Hän tuo Fearnelle nukun, johon Fearné voi purkaa tunteensa huutamalla.<sup>11</sup> Willingham

---

<sup>9</sup> C3E26 [41:20] Nukkuvien kuvailu

<sup>10</sup> C3E26 [1:8:30] Orymin ilmavaivat

<sup>11</sup> C3E31 [1:54:05] Nuket 1

ojentaa Johnsonille oikeasti pienen puisen nukken. Näin Willingham sekoittaa pelin ja reaalimaailman rajoja, kun hän tuo esineen reaalimaailmasta pelin maailmaan, mutta samalla hän nostaa hetkellisesti Chetneyn todellisuuteen. Myöhemmin samassa jaksossa Chetney lahjoittaa Fearnelle vielä kokonaisen nukkeperheen, jonka on veistänyt yön aikana.<sup>12</sup> Ilmeistä ja eleistä päätellen sekä pelaajat että hahmot ovat yllättyneitä Willinghamin eleestä tuoda lahjaksi vielä lisää puisia nukkeja. Lahjojen antaminen ei itsessään ole suoraa vitsailua, mutta Willinghamin ajoitus lahjoille, sekä niille kehykseksi annettu tarkoitus on humoristinen.

### 3.2.2 Pelin maailma

Pelin maailman kategoriaan sisältyvät kerronnan keinot liittyvät suurimmalta osin siihen, miten pelinvetäjä joko rakentaa maailmaa tai ohjaa pelin tempoa. Siinä missä näyttelemisen ei itsessään tarvitse välttämättä pelinvetäjää ollakseen kiinnostavaa ja toimivaa, on pelinvetäjä pelin maailmalle välttämätön. Hän elävöittää maailman, kuvailee sitä ja täyttää sen sivuhahmoilla, jotta hahmoilla olisi luonteva ympäristö toimia. Koska pelinvetäjä laatii myös pelin tarinan raamit, on hän vastuussa jännityksen rakentamisesta. Tällaisia keinoja voisi kuvailla elokuvallisiksi, sillä useissa keinoissa keskiössä on huomion rajaaminen tarkoituksella tiettyihin yksityiskohtiin, jotka antavat maailmasta tarkoin valittua informaatiota. Jos peliä verrattaisiin elokuvaan, olisi pelinvetäjän tehtävänä toimia muun muassa ohjaajana, kuvaajana ja leikkaajana. Hänen tehtävänä on varmistaa, että kokonaisuus säilyy tarkoituksenmukaisena ja pelin fokus oikeissa asioissa. (Bacon 2000, 23.)

Kuitenkaan aivan kaikki pelimaailmassa tapahtuva ei ole pelinvetäjän päätettävissä. Pelin maailmaan liittyvät myös pelimekaniikkojen tuomat rajat. Tämä tulee esiin etenkin noppaa heitettäessä, sillä nopan silmäluku määrittää paljon siitä, mitä hahmojen on mahdollista tehdä. Koska hahmot eivät ole kaikkivoipia, vaan niillä on myös rajoitteita, kuten esimerkiksi heikompiä kykyjä, kannustaa se pelaajia laajentamaan näkökulmaansa sen suhteen, mitä kaikkea pelimekaniikkojen rajoissa on mahdollista saavuttaa. (Sawyer 2003, 94.) Kaikki tämä vaikuttaa siihen, miten pelimaailma toimii ja millaisiin tilanteisiin pelaajien hahmot pelissä päätyvät. Pelimaailman mielekkyyteen vaikuttaa myös se, minkä verran siinä on tuttua ja vierasta verrattuna oikeaan maailmaan. Jos pelimaailma on tarkoituksettomasti vajavainen tai muuten epäuskottava, ei pelaaja välttämättä osaa toimia maailmassa oikein. Uskottavaksi pelimaailma rakentuu silloin, kun se sisältää sopivassa suhteessa todellisesta maailmasta

---

<sup>12</sup> C3E31 [2:34:00] Nuket 2

peräisin olevia tuttuja asioita sekä pelin maailmaan kuuluvia uusia piirteitä. Tämän vuoksi pelinvetäjän on rakennettava pelin maailma osaksi omaa kerrontaansa, jotta maailman tapa toimia tulee tutuksi. (Björk & Zagal 2018, 355.)

### **Pelimaailman kuvaaminen**

Iso osa maailman rakentamisesta tapahtuu yksityiskohtiin keskittymisen ja pelimaailman historian kautta. Jotta Exandria ei tuntuisi tyhjältä ja sen asuttamat kansat kasvottomalta massalta, nostaa Mercer usein esiin yksityiskohtia, joihin hahmot kiinnittävät huomionsa. Hän saattaa esimerkiksi yllättäen kertoa ohikulkijoista, joilla ei välttämättä tarinan kannalta ole juurikaan merkitystä, mutta heidän olemuksensa kertoo senhetkisestä ympäristöstä jotakin. Jaksossa 26 osa Bells Hellsistä on menossa Finders Takers -nimiseen kauppaan, jonka ulkopuolella he kohtaavat kaksi vierasta hahmoa.<sup>13</sup> Mercer kuvailee tarkasti, miltä hahmot näyttävät, miten he liikkuvat ja katselevat ympärilleen. Sen jälkeen hän kertoo, kuinka hahmot poistuvat paikalta.

Bells Hellsillä on hahmoihin vain lyhyt katsekontakti, jonka jälkeen hahmot eivät ole enää varsinaisesti relevantteja. Tarinan tunnelman kannalta heillä kuitenkin on merkitystä. Mercer kuvailee, kuinka hahmoista nuorempi kantaa käsissään kivääriä ja tarkastelee sitä ennen kuin laittaa sen sivuun ja jatkaa matkaansa. Vanhempi hahmo puolestaan mulkoilee Bells Hellsiä, kunnes seuraa seuralaistaan. Molempien ulkoasu on epäsiisti ja jokseenkin epämiellyttävä. Vaikka hetkeä aiemmin Mercer on maininnut alueen olevan kaupungin huonompaa puolta, elävöittää hahmojen kuvaus sitä. Ohikulkijoista saatujen kontekstivihjeiden perusteella hahmot voivat myös päätellä, millaiseen kauppaan ovat menossa. Mercer noudattaakin näin ”näytä, älä kerro” -periaatetta. Vaikka hän fyysisesti kertoo, millaisia hahmot ovat, hän tekee sen luodakseen mielikuvia hahmoista, joiden perusteella pelaajat ja katsojat voivat taas päätellä millaisessa ympäristössä liikutaan. Sama efekti on usein myös pelissä eri hahmojen käymällä dialogilla, joka paljastaa hahmoista enemmän kuin he sanovat ääneen. (Bacon 2000, 28.)

Yksi Mercerin tavoista kiinnittää pelaajien huomio pieniin yksityiskohtiin on viitata hyvin merkittäviin asioihin vain ohimennen. Jaksossa 26, kun Bells Hells on kokoontunut Imahara Joe -nimisen keksijän luo ja keskustelevat F.C.G:n alkuperästä, mainitsee Joe F.C.G:n olevan ”Pre-Divergence stuff” (suomeksi juttu ajalta ennen divergenceä) ja ”Avalir design”

---

<sup>13</sup> C3E26 [1:43:00] Satunnaiset ohikulkijat

(suomeksi Avalirilaista designia).<sup>14</sup> Critical Rolen aiemman kampanjan katsoneet tietävät tämän olevan viittaus Exandrian merkittäviin historiallisiin paikkoihin ja tapahtumiin. Divergence oli jumalten ja kuolevaisten välinen sota, jonka päätteeksi jumalat sulkiivat itsensä pois Exandriasta. Avalir taas oli leijuva kaupunki, jota johtivat jumalia uhkaavat mahtavat velhot, ja joka romahti divergencen aikana. Pelaajat tietävät tämän, mutta hahmot eivät, minkä vuoksi he kysyvätkin tarkennusta. Kyseessä voi toisinaan olla myös tahaton kerronnan keino, jossa kertoja jättää huomaamattaan kuulijalle olennaisia asioita kertomatta, sillä ei itse pidä niitä relevantteina. Aika on usein kertomuksissa vain viitteellinen sivuseikka, eikä siihen juuri keskitytä, sillä tapahtumat ovat kerronnan keskiössä. (Kaivola-Bregenhøj 2006, 34; Heimo 2006, 53.) Tässäkään tapauksessa tarkka ajallinen määre ei ole Joelle kovin relevantti yksityiskohta, sillä keskeistä on se, että F.C.G. on historiallisesti merkittävä reliikki. Mercer puolestaan mainitsee divergencen ja Avalirin täysin tarkoituksella kiinnittääkseen pelaajien huomion.

Pelin maailmaa voidaan kuvata myös suoraan kertomalla. Koska Critical Role on pelannut Exandriassa jo pitkään, tuntevat pelaajat maailmaa laajasti. Heille ei kuitenkaan aina ole selvää, mikä kaikki heidän tuntemansa informaatio on yleisesti Exandrian asukkaille tuttua tietoa, ja mitä varten täytyy olla lukenut esimerkiksi vanhoja arkistoja. Tällaisissa tilanteissa pelaajat usein kysyvät asiaan selvennystä, jotta hahmot eivät olisi liian kaikkitietäviä. Esimerkiksi sen jälkeen, kun Bells Hells sai tietää F.C.G:n olevan muinaista tekoa, kysyy O'Brien Merceriltä siitä, kuinka yleisesti tunnettuja paikannimiä Aeor tai Avalir ovat.<sup>15</sup> Tällaiset selvennykset pelaaja kysyy yleensä itsenään, eikä hahmossa. Pelinvetäjän on näin helpompi vastata pelaajalle suoraan. pelinvetäjä voi myös päättää, kuten Mercer tässäkin tapauksessa tekee, että pelaajat voivat noppaa heittämällä saada lisätietoja. Jos he saavat tarpeeksi suuren numeron, on hahmo opiskellut historiaa ja tietää aiheesta enemmän. Näin myös Mercerin on helpompi määritellä, millainen tieto on yleistä.

### **Nopan päättämät käänneet**

Pöytäroolipeleihin kuuluu yleensä aina jokin satunnaisuutta lisäävä tekijä, joista yleisin on nopan heittäminen. Esimerkiksi *Dungeons & Dragonsissa* käytetään seitsemän erilaista noppaa sisältävää noppasettiä, joista jokaisella nopalla on oma roolinsa. Useimmin käytössä on 20-sivuinen noppa. Eri pelit käyttävät kuitenkin erilaisia noppajärjestelmiä, esimerkiksi

---

<sup>14</sup> C3E26 [3:32:40] Pre-divergence ja Avalir

<sup>15</sup> C3E26 [3:44:45] O'Brien kysyy loresta

Vampire The Masqueradessa heitetään enimmäkseen 10-sivuisia noppia, kun taas *Candela Obscura* (Darrington Press 2023) hyödyntää perinteisistä 6-sivuisista nopista koostuvaa settiä. Kaikki pelit eivät kuitenkaan käytä vastaavia mekaniikkoja, vaan keskittyvät yhteiseen kerrontaan. Vastaavasti, vaikka pelissä itsessään olisikin jokin tällainen mekaniikka, eivät kaikki pöydät käytä sitä.

20-sivuista noppaa heitetään *Dungeons & Dragonsissa* muun muassa silloin, kun yritetään tehdä jotain haastavaa tai saada lisää tietoa jostakin, kuten edellisessä esimerkissä O'Brienin kysyessä Avalirista. Yleensä noppaa ei pyydetä heittämään tilanteissa, joissa lopputulos on käytännössä itsestään selvä, esimerkiksi hyvin helpoissa asioissa tai vastaavasti täysin mahdottomissa. Nopan heittämisen idea on mahdollisuudessa onnistua tai epäonnistua. Nopan lukuun lisätään eri kykyjen määrittämiä numeroita ja päämääränä on ylittää pelinvetäjän haasteelle asettama rajanumero. Tätä rajanumeroa pelaajat eivät kuitenkaan välttämättä ennakkoon tiedä.

Toisinaan noppaa heitetään hyvin harvakseltaan, kun taas toisinaan hyvinkin tiheään tahtiin. Esimerkiksi *Dungeons & Dragonsin* taistelutilanteissa käytännössä kaikki ratkaistaan nopalla. Hyökkäykset heitetään 20-sivuisella nopalla ja jos hahmo osuu, heitetään asetta vastaavaa noppaa määrittämään tapahtuneen vahingon suuruutta. Usein isoimpia hetkiä ovat ne, jolloin 20-sivuinen noppa päättyy näyttämään joko isointa tai pienintä lukua. Critical Rolen peleissä tällainen ”natural 20” (suomeksi usein luomu 20), kuten sitä usein kutsutaan, on lähestulkoon aina onnistuminen. Taistelutilanteissa se myös tarkoittaa vahingon määrän tuplaamista. ”Natural 1” (suomeksi luomu 1) puolestaan on käytännössä aina epäonnistuminen, joka joissain tapauksissa voi johtaa joko itseen tai omiin liittolaisiin kohdistuvaan vahinkoon. Jakson 37 lopussa olevassa taistelussa tällaisia hetkiä tulee useita. Esimerkiksi, kun O'Brien kuvailee, kuinka Orym liikkuu vuorollaan puun oksalta toiselle, kertoo Mercer sen olevan haastavaa ja vaatii akrobatiaa.<sup>16</sup> O'Brien selvästi valmistautuu epäonnistumiseen ja hautaa kasvonsa käsiinsä ennen nopan heittoa. Hän kuitenkin saa luvuksi 20 ja näin onnistuu pyrkimyksissään. Muut pelaajat riemuitsevat onnistumisesta. Mercer myös kiroaa ihmetellen O'Brienin noppaa, joka on useamman kerran antanut isoja onnistumisia.

Aina 20-sivuinen noppa ei kuitenkaan ole se, joka määrittää suuria hetkiä. Aivan jakson 37 lopussa Bailey kuvailee, kuinka Imogen pyrkii sytyttämään taistelun keskiössä olevan puun

---

<sup>16</sup> C3E37 [3:34:00] Orym puussa

palamaan loitsimalla siihen salamaniskun. Koska kohde on puu, se ei voi yrittää väistää, joten loitsu osuu siihen automaattisesti. Mercer pyytää Baileyta heittämään loitsun aiheuttaman vahingon, mistä lopputulos on 33 pistettä. Se on tarpeeksi tuhoamaan puun ja päättämään taistelun, joten Mercer kysyy Baileyilta ”How do you wanna do this?” (suomeksi kuinka haluat tehdä tämän?).<sup>17</sup> Tämä on fraasi, jota Mercer käyttää usein taistelutilanteissa, joissa pelaaja onnistuu voittamaan merkittävän vastustajan ja usein lopettamaan taistelun siihen. Se on Mercerin tapa tarjota kertojan vuoro hienosti onnistuneelle pelaajalle, jolla on nyt tilaisuus kuvailla sankarimaista onnistumistaan täysin vapaasti. Usein Mercer vielä täydentää pelaajan kuvausta tehden siitä mahdollisuuksien mukaan vielä näyttävämmän.

### **Jännitys**

Yksi tärkeimmistä aspekteista pelin kiinnostavuuden kannalta on sen sisältämä jännitys. Jännitystä luodessaan pelinvetäjä asettaa hahmot riskeille ja vaaroille alttiiksi ja kuvailee ympäristöä niin, että pelaajat tietävät sen sisältävän haasteita. Jännitys korostaa pelin merkityksellisyyttä luomalla epävarmuustekijöitä, jotka pelaajien on pystyttävä voittamaan onnistuakseen. Kun tunnelma on rakennettu oikein, immersio on niin voimakasta, että pelaajat unohtavat kyseessä olevan peli. Esimerkiksi aiemmin kuvatussa jaksossa 37 taistelutilanteessa Bells Hells on pelastamassa Laudnaa, joka on muutamaa jaksoa aiemmin kuollut ja jota nyt yritetään herättää eloon. Taistelun panokset ovat korkeat, sillä heidän epäonnistuessaan Laudnaa ei voida enää herättää. Samalla he yrittävät myös itse pysyä elossa. Juuri tällaiset panokset tekevät pelistä merkityksellisen, sillä hahmot ovat tärkeitä myös pelaajilleen, jolloin he kokevat hahmojensa kanssa aitoja tunteita. (Huizinga 1984, 65.)

Jakso 37 onkin kokonaisuudessaan hyvä esimerkki siitä, miten Mercer rakentaa jännitystä peleissään. Jakson jännitystekijät ovat korostuneita ja se lähentelee genreltään jo kauhua, sillä tunnelma on niin tiivi. Mercer pohjaa jakson rakenteen ikään kuin toisteisuudelle ja episodimaisuudelle, sillä hahmot todistavat yksittäisiä kohtauksia Laudnan elämästä. Toistuvasti he päätyvät seuraamaan tämän varjohahmoa ja tämän myötä oppivat painajaismaailman toiminnasta uusia asioita. Mercer luo tunnelmaa kuvailemalla ympäristöä runsaasti ja tehostaa kuvailuaan äänellään säätelemällä sen nopeutta ja tekemällä äänitehosteita. Näin kohtaukset muodostuvat lähes elokuvamaisiksi, sillä kuvailu ja tunnelman rakentaminen on niin eloisa ja sanat valittu tarkoin. Toisinaan hän puhuu

---

<sup>17</sup> C3E37 [3:53:20] Imogenin ”How do you wanna do this?”

rauhallisesti, joskus hiukan normaalia hitaammin ja joskus puheen tahti taas kiihtyy jännityksen huippukohtaa varten. Yleensä hän käyttää kuvailuun hiukan matalampaa äänirekisteriä kuin normaalisti puhuessaan. Näin hän tekee esimerkiksi rakentaessaan tunnelmaa juuri ennen jakson 37 tauon alkua.<sup>18</sup> Runsas kuvailu ja pieniin yksityiskohtiin huomion kiinnittäminen luo uhkaavaa tunnelmaa, joka huipentuu Delilah Briarwoodin hahmon saapumiseen. (Kaivola-Bregenhøj 2009, 5–6.)

Jaksossa hahmot ovat poikkeuksellisen uhkaavassa, painajaista muistuttavassa, ympäristössä, jossa eivät voi luottaa mihinkään. He päätyvät esimerkiksi latoon, jonka seinustalla kasvavat köynnökset yrittävät vangita ja tukahduttaa heidät ladon sisälle.<sup>19</sup> Mercer pyytää ladossa sisällä olevia heittämään noppaa selvittääkseen, minkä verran hahmot voivat vastustaa köynnösten vaikutuksia. Vaikka osa hahmoista onnistuukin heitossa, he kärsivät silti köynnöksistä. Jokainen sisällä oleva menettää vähintään yhden nopan, jolla voisi levon aikana parantaa itseään. Näin Mercer näyttää kyseessä olevan hyvin vaarallinen ympäristö, joka vaikuttaa hahmoihin myös pitkällä aikavälillä. Tällaisia efektejä ei yleensä saa kumottua kovinkaan helposti, vaan ne ovat usein pitkävaikutteisia ja joskus jopa kasautuvat.

Mercer lisää jakson alussa jo vaativan ympäristön luomaan jännitykseen haasteen, jossa pelaajien on onnistuttava erilaisissa heitoissaan neljästi ennen kahta epäonnistumista.<sup>20</sup> Hän ei määrittele seurauksia sen tarkemmin, mutta sekä katsoja että pelaajat voivat olettaa haasteessa epäonnistumisen vaikeuttavan etenemistä. Yksi esimerkki epäonnistumisesta haasteeseen kuuluvassa heitossa saadaan, kun Bells Hells seuraa ikkunasta, kuinka huoneessa Laudnaa valmistellaan illallista varten.<sup>21</sup> Imogen yrittää vakuuttaa Laudnalle, etteivät häntä pukevat hahmot ole oikeasti tämän vanhemmat ja että mikään tapahtuva ei ole aitoa. Mercer pyytää Baileyta heittämään noppaa ilman että nopan lukuun lisätään mitään. Bailey saa nopan luvuksi kuusi, mikä merkitsee epäonnistumista. Laudna poistuu ja vanhemmat kääntyvät katsomaan Bells Hellsiä, jonka jäsenet uhkailevat vanhempien hahmossa olevaa Delilah Briarwoodia. Tässä kohtaa Mercer onnistuu säikäyttämään pelaajat kunnolla, sillä hän syöksyy yhtäkkiä paikaltaan eteenpäin käsiään kurottaen. Seuraa huutoa ja hermostunutta naurua, kun jännitys purkautuu. Säikähdysten suuruudesta voi myös päätellä pelaajien olleen

---

<sup>18</sup> C3E37 [2:06:15] Jännityksen rakentaminen ennen taukoa

<sup>19</sup> C3E37 [1:22:25] Vaarallinen ympäristö

<sup>20</sup> C3E37 [32:55] Haaste

<sup>21</sup> C3E37 [1:41:30] Epäonnistuminen ja säikäytys

niin uppoutuneena peliin ja Mercerin kerrontaan, etteivät he osanneet odottaa mitään näin yllättävää.

Panoksia jaksossa lisää myös se, ettei taistelussa tajuttomaksi menneitä hahmoja voi parantaa. Kun lopputaistelussa F.C.G:n elämäpisteet menevät nollille, haihtuu tämä paikalta.<sup>22</sup> Tämä on merkki pelaajille siitä, että tässä taistelussa täytyy pystyä ennakoimaan ja parantamaan hahmoja ennen kuin ne ehtivät mennä tajuttomaksi. Muuten koko heidän missionsa Laudnan pelastamiseksi epäonnistuu. Tilanteen dramatiikkaa lisää se, että hiukan F.C.G:n haihtumisen jälkeen Riegel poistuu pöydästä, sillä hän ei voi tehdä pelin suhteen enää mitään. Mercer asettaa näin korkeat panokset onnistumiselle, mikä lisää innostusta, kun Imogen aivan jakson lopussa saa puun sytytettyä palamaan. Taistelu on ollut tiukka, mutta lopulta se saadaan voitettua ja tehtävä onnistuu. Myös katsoja iloitsee hahmojen onnistumisen puolesta, sillä tilanteen jännitys ja korkeat panokset välittyvät vahvasti myös katsojalle.

### **Leikkaaminen**

Isossa osassa kerronnan eri muotoja kohtausten leikkaaminen on tärkeä keino, jolla tarinaa viedään eteenpäin. Myös roolipeli koostuu kohtauksista, vaikka ne eivät olekaan yhtä selkeitä tai suunniteltuja kuin esimerkiksi näytelmissä. Useimmiten pelissä leikkaajana toimii pelinvetäjä, sillä on hänen vastuullaan kuljettaa peliä eteenpäin, kun edellinen aihe vaikuttaa olevan käsitelty. Pelin performanssin kannalta tärkeimmät pelinvetäjän tekemät leikkaukset ovat pelin rajojen asettamiset. Kun Mercer ilmoittaa tauon alkaneeksi tai pelin päättyneeksi, myös pelin performanssi katkeaa. Vastaavasti hän myös aloittaa pelin ja näin käynnistää performanssin.

Usein Mercer leikkaa kohtausten siirtämällä hahmojen huomion johonkin uuteen asiaan heidän ympäristössään. Esimerkiksi, kun jaksossa 26 goblin lähestyy Bells Hellsiä, siirtää Mercer huomion tähän ensin goblinin repliikillä, minkä jälkeen hän alkaa kuvailla goblinin ulkonäköä. Koska Mercer muuntaa ääntään goblinin repliikkiä varten, huomaavat pelaajat heti kyseessä olevan vieras hahmo. Lisäksi se, että goblin johdattaa muita vieraita hahmoja Bells Hellsin luo, aiheuttaa valppautta. Esimerkiksi Baileyn olemus muuttuu heti tarkkaavaisemmaksi, kun kuulee goblinin osoittavan ryhmää. Näin hetkeä edeltäneestä keskustelusta siirrytään täysin uuteen tilanteeseen, jossa hahmojen on alkuun arvioitava, uhkaavatko uudet hahmot heitä. Myös jaksossa 31 Mercer käyttää vastaavaa leikkaustapaa,

---

<sup>22</sup> C3E37 [3:21:40] FCG tajuttomaksi

kun kesken hahmojen keskustelun Fearnen äiti, Birdie, kävelee paikalle.<sup>23</sup> Chetney on kysymässä Imogenilta, haluaako tämä nähdä, kun Chetney muuttuu ihmissudeksi. Imogen vaikuttaa kiusaantuneelta. Silloin Birdie saapuu ilmoittamatta. Jälleen Mercer leikkaa kohtauksen repliikillä. Tällä kertaa Birdie käy toteamassa saapuneensa huoneeseen huonoon aikaan ja menevänsä keittämään kahvia. Hän ei jää kohtaukseen sen pidemmäksi aikaa, mutta edellinen keskustelu katkeaa ja huomio siirtyy seuraavaan asiaan. Mennessään Birdie viittaa ohimennen heidän tekemiinsä suunnitelmiin, mikä vie myös Bells Hellsin puheenaiheen tulevien tapahtumien suunnitteluun.

Toisinaan hahmot käyvät kiinnostavaa dialogia myös silloin, kun yleinen fokus on muualla. Joskus tämä on tarkoituksellista, joskus huomio siirtyy sattumalta hetkessä muualle. Jaksossa 31 Orym irrottaa maagisesta kaukoputkesta linssin, jota Ashton haluaa tutkia.<sup>24</sup> Orym antaa linssin Ashtonille, joka lyö sitä vasarallaan. Jaffen tarkoitus tässä on testata, hajoaako linssi vasaran lyöntiin, sillä Jaffen käsityksen mukaan taikaesineet eivät hajoa niin helposti. Kuitenkin samalla hetkellä, kun Orym antaa linssin Ashtonille, siirtyy muun pöydän huomio rinnakkaiseen keskusteluun. O'Brien ja Jaffe kuitenkin keskittyvät siihen, mitä heidän omat hahmonsakaan tekevät. O'Brien esimerkiksi ottaa kasvoilleen innostuneen hämmästyneen ilmeen kuullessaan Ashtonin aiheet. Hän huomaa, etteivät muut huomanneet, mitä juuri tapahtui, joten hän jää odottamaan saadakseen suunvuoron ja kertoakseen tästä. Tilanne on merkittävä, koska hahmot ovat tehneet paljon töitä linssin saamiseksi, mutta jos se nyt hajoaa Ashtonin lyöntiin, he eivät ole varmoja, mitä siitä seuraa. Näin ollen O'Brien päätyy hakemaan hetkelle erikseen huomiota, jotta he tietävät särkykö linssi. Jos O'Brien ei kiinnittäisi muiden huomiota tapahtuneeseen, vaan hän ja Jaffe antaisivat asian olla, menisi hetki helposti ohi katsojaltakin.

Leikkaaminen ei aina ole kaikista erottuvin kerronnan keino roolipeleissä, sillä usein se ei ole samaan tapaan suunniteltua kuin esimerkiksi hahmon kehonkieli. Se koostuu usein muista kerronnan keinoista, sillä käytännössä se on uuden informaation ajoittamista sopivaan kohtaan. Toisinaan se tapahtuu huomaamatta ja suunnittelematta, mutta oikein ajoitettuna se tehostaa kerronnan dramatiikkaa. Esimerkiksi jaksossa 37 Mercer ilmoittaa jakson tauosta, kun hän on juuri kuvaillut, kuinka Delilah Briarwood ilmaantuu savuhahmona Bells Hellsin eteen. Ensin hän käyttää useita minuitteja kuvaillen ympäristöä yksityiskohtaisesti niin, että

---

<sup>23</sup> C3E31 [3:31:10] Birdie saapuu paikalle

<sup>24</sup> C3E31 [31:55] Orym, Ashton ja linssi

pelaajat ovat täysin uppoutuneet hänen kuvailuunsa. Lopuksi hän rakentaa jonkinlaisen huippukohdan, mikä yleensä saa hahmot reagoimaan, esimerkiksi hyökkäämään. Kuitenkin ennen kuin he ehtivät toimia, Mercer palauttaa äänensä normaaliin ja ilmoittaa, että on tauon aika. Tällainen leikkaaminen asettaa suuren latauksen siihen, kun peli jatkuu, sillä kaikki tietävät, että silloin tapahtuu jotain merkittävää.

### 3.3 Kerrontaa tehostavat keinot

Siinä missä yleiset keinot sisältävät laajasti pelin mielekkyyteen ja toimivuuteen vaikuttavia kerronnan keinoja, koostuvat kerrontaa tehostavat keinot vähemmän välttämättömistä piirteistä. Niissä näkyy erityisesti pöydän kokemus pelin rakentamisessa sekä rahoituksen tuomat mahdollisuudet, kuten valosuunnittelu ja rekvisiitta. Monet kerrontaa tehostavat keinot vaativat erityisesti pelinvetäjältä valppautta, tilannetajua ja joskus jopa huolellista suunnittelua. Niissä oleellista on tunnelman ja hahmojen välisten jännitteiden luominen. Vaikka tehostavat keinot ovat mielestäni erityisesti julkisen pelin piirteitä, käytetään niitä yleisesti myös kotipeleissä.

Olen jakanut kerrontaa tehostavat keinot kahteen alakategoriaan. Rajallinen informaatio pitää sisällään kaikki ne kerronnan piirteet, joissa kaikki pelissä mukana olevat, mukaan lukien hahmot, tai sitä seuraavat eivät siinä hetkessä tiedä kaikkea oleellista informaatiota. Katgoria on sen suhteen rajoiltaan häilyvä, että käytännössä aina pelinvetäjä tietää asioista paljon enemmän kuin yksikään pelaaja tai hahmo. Näin ollen tilanteet, joissa informaatio ei jollain tavalla olisi rajattua, on vaikea poissulkea mistään pelitilanteesta. Teknologia ja rekvisiitta -katgoria puolestaan on paljon yksiselitteisempi kuin mikään muista katgorioista, sillä se koostuu pelin materiaalisesta puolesta. Siihen kuuluvat piirteet ovat lähinnä kerronnan apuvälineitä, eivätkä itsessään välttämättömiä käytännössä missään pelissä. Kuitenkin etenkin rekvisiitta helpottaa sekä pelaajia että katsojia hahmottamaan pelimaailmaa hyödyntämällä visuaalisuutta muuten verbaalisen pelin apuna.

#### 3.3.1 Rajallinen informaatio

Iso osa tarinoiden mielenkiinnosta tulee siitä, ettei kaikkea kerrota kuulijalle heti. Sanomattomat asiat ohjaavat huomiota siinä missä sanotutkin, jolloin kertojan on mietittävä tarkkaan, kuinka hän sanansa asettaa. Kiertämällä aihetta kertoja voi luoda kuulijalleen mielikuvia sanomattomista asioista joko tahallaan tai vahingossa. (Palmenfelt 2006, 107.) Kokeneen kertojan on mahdollista käyttää tätä tehokeinona kerronnassa. Kun aihe on

kuulijoille tuttu, voivat he muodostaa pienestäkin viittauksesta assosiaation aiheeseen, eikä kertojan näin tarvitse mainita asiaa suoraan. Vastaavasti jos kuulija ei tunne asiaa entuudestaan, ei hän voi tietää, mitä aihetta kertoja kiertää. Roolipeleissä informaation rajaaminen on hyvin yleistä, sillä kiinnostava peli koostuu usein mysteerien ratkomisesta. Etenkin Critical Rolen tapauksessa hahmojen tehtävänä on usein kerätä informaatiota useasta eri paikasta saadakseen kokonaiskuvan käsillä olevasta asiasta. Näin esimerkiksi suuremmat peliä eteenpäin vievät tehtävät muodostuvat omiksi tarinankaarikseen, joista kampanjat lopulta koostuvat.

Tähän kategoriaan olen koonnut esimerkkejä monenlaisista rajattua informaatiota hyödyntävistä kerronnan keinoista. Useimmat tapaukset informaation rajaamisesta on tehty tarkoituksella ja kohdistuvat erityisesti muihin pelaajiin, mutta esimerkiksi intertekstuaalisten viittausten toimivuus on riippuvainen siitä, miten hyvin katsoja tuntee Critical Rolen pelit tai populaarikulttuurin. Intertekstuaalisuudella tarkoitetaan vuoropuhelua eri medioiden ja esimerkiksi populaarikulttuurin välillä. (Haapala 2010, 95.) Tällaisia viittauksia ymmärtääkseen täytyy tuntea myös viitattava kohde jollain tasolla. Aineistossani intertekstuaalisuus ei pyri suoraan rajaamaan informaatiota, mutta jos katsoja ei tiedä viittauksen kontekstia, puuttuu häneltä tarpeellinen informaatio tilanteen ymmärtämiseksi.

### **Yksittäiseen hahmoon keskittyminen**

Selkein roolipelaamisessa käytetty informaation rajaamisen keino on niin kutsuttu vessapelaaminen, jossa pelinvetäjä ja pelaaja keskustelevat kahdestaan muista erillisessä tilassa. Yleensä näissä tilanteissa pelinvetäjä kertoo pelaajalle vain tämän hahmoon keskittyvää tietoa, jota hän ei jostain syystä halua muun pöydän tietävän. Terminä vessapelaaminen viittaa kotipeleihin, jotka on pelattu pienissä yksioissa, joissa ainoa muista erillinen tila on kylpyhuone. Näin ollen pelinvetäjä ja pelaaja ovat menneet kylpyhuoneeseen keskustellakseen muista erillään. (Pettersson 2005, 167.) Critical Rolella tilanne hoidetaan kotipeleihin nähden päinvastoin, sillä Mercer voi pyytää haluamiaan pelaajia jäämään pöytään ja muita poistumaan.

Mercer tekee näin esimerkiksi jaksossa 26. Hän pyytää vakiopelaajia poistumaan ja Ishiitä jäämään pöytään yksin.<sup>25</sup> Tämä johtuu siitä, ettei Dusk ole kuka väittää olevansa, eikä Mercer halua sen vielä paljastuvan muille pelaajille. Dusk ei siis voi avoimesti puhua johtajansa kanssa, jos muut pelaajat ovat läsnä, mutta kun muut pelaajat ovat poistuneet, voi Dusk juonia johtajansa kanssa aivan rauhassa. Mercer kuitenkin haluaa näyttää kohtausten katsojille, sillä se rakentaa jännitystä. Katsojat tietävät näin ollen Duskiasta enemmän kuin muut pelaajat ja heidän hahmonsaa. Tämän seurauksena katsojien on mahdollista odottaa hetkeä, jolloin Duskin henkilöllisyys paljastuu. Jos Mercer ei haluaisi katsojien tietävän Duskin todellista luonnetta, hän kävisi vastaavat keskustelut Ishiin kanssa yksityisesti. Se, että kohtaus näytetään katsojille, kertoo myös siitä, että tarkoituksena on paljastaa Duskin oikea henkilöllisyys myös muille pelaajille hiukan myöhemmin. Mercer on käyttänyt samaa tehokeinoa aiemminkin muiden kampanjoiden alussa, esimerkiksi sellaisina hetkinä, kun hahmo näkee merkittävää unta. Kun unet ovat tulleet pelissä puheeksi ja yleisesti muiden hahmojen tietoon, on niitä koskevat kohtaukset pelattu jatkossa koko pöydän läsnä ollessa.

Hiukan kevyempi keino on rajata yksi hahmo fokuksen kohteeksi, kun muu pöytä on paikalla. Esimerkiksi unia käsittelevät kohtaukset antavat saman informaation koko pöydälle, mutta hahmoista vain unen näkijä tuntee saadun informaation. Jaksossa 26 Imogen näkee unta punaisesta myrskystä.<sup>26</sup> Hahmot ovat nukkumassa tai yövartiossa ja Mercer kiinnittää pelin fokuksen Imogeniin. Tästä kaikki tietävät, että tulossa on unikohtaus, sillä niin on tapahtunut aiemminkin. Samaan tapaan, kuin Ishiikin jäädessään yksin pöytään, Bailey ilmaisee olevansa stressaantunut ja jännittynyt kohtausten siirtyessä Imogenin uneen, sillä ne ovat olleet tähän mennessä aina hyvin uhkaavia. Vaikka koko pöytä on pelitilanteessa läsnä, on Imogen yksin kohtauksessa. Pelaajat voivat tehdä muistiinpanoja ja seurata tapahtumia sivusta, mutta heidän hahmonsaa eivät voi auttaa Imogenia, vaikka tämä sattuisikin tarvitsemaan apua.

Tällaiset yhteen hahmoon keskittyvät kohtaukset, joista muut hahmot on jollain tavalla rajattu kokonaan pois, antavat mahdollisuuden näyttää tärkeitä hahmoon liittyviä asioita suoraan. Tunnelma olisi hyvin eri, jos Mercer vain toteais Imogenin nähneen taas unta punaisesta myrskystä, kuin että hän näyttää kaikille unen silloin kun se tapahtuu. Duskin tapauksessa pelaajat eivät voi kysellä kohtausten yksityiskohtia, sillä Mercer ja Ishii eivät kerro siitä heille mitään. Näin ollen myöskään Bells Hells ei voi millään tavalla ennakoita vielä Duskin

---

<sup>25</sup> C3E26 [24:35] Dusk yksin pöydässä

<sup>26</sup> C3E26 [30:45] Imogenin uni

tulevaa petosta. Sen sijaan Imogenin unet eivät ole salaisuus, vaan niistä on keskusteltu koko ryhmän kesken aiemmin jo moneen kertaan. Voi olla, että Mercer näyttää Imogenin unet koko pöydälle, sillä ne ovat kiinteä osa kampanjan suurempaa mysteeriä, sen sijaan että ne liittyisivät vain Imogenin taustatarinaan. Näin hän antaa kaikille pelaajille saman informaation, vaikka kohtauksessa onkin vain Imogen. Duskin petturuus puolestaan olisi vaikeampi toteuttaa, jos koko pöytä tietäisi ennakkoon hänen todellisen luonteensa.

### **Ryhmän jakaminen**

Toisinaan pelissä tulee tilanne, jossa useampia asioita on tehtävä samaan aikaan. Silloin ryhmä voidaan jakaa kahteen tai useampaan osaan. Critical Rolella tätä tapahtuu kolmen ensimmäisen kampanjan aikana toisinaan. Useimmiten ryhmä jaetaan esimerkiksi käymään kauppaa ja hankkimaan informaatiota samaan aikaan, mutta joskus ryhmät päätyvät kokonaan omiin seikkailuihinsa toisista erillään. Jaksossa 26 nähdään Critical Rolelle hyvin tyypillinen ryhmän jakautuminen. Siinä Bells Hells jakautuu kolmeen ryhmään. Ensin seurataan, kuinka Ashton, Chetney ja Imogen vierailevat All-Minds-Burnin palatsissa ja tapaavat Justin. Samaan aikaan F.C.G., Fearne ja Dusk käyvät Finders Takersissa. Lisäksi Orym ja Laudna käyvät vaateostoksilla ja asettuvat vahtimaan rakennusta, jossa heidän tehtävänsä kannalta merkittävä henkilö tietävästi majoilee.<sup>27</sup>

Ryhmän jakautuessa voidaan tehokkaasti saada monta osaa samasta tehtävästä tehtyä, mutta pelillisesti kohtausten asettaminen samalle aikajänteelle on haastavaa. Bells Hellsissä on useampi hahmo, joka voi pitää toisiin hahmoihin yhteyttä maagisesti viestejä lähettämällä, mutta ryhmän jakautuessa viesteihin on vaikea vastata, sillä viestin saajan kohtausta ei usein tässä vaiheessa ole vielä pelattu. Pelillisesti on helpompaa, jos hahmot eivät voi olla yhteydessä toisiinsa, kun he ovat erillään, jolloin kohtauksia ei varsinaisesti tarvitse synkronoida kesken kaiken, vaan riittää että alku ja loppu sijoittuvat samoihin kohtiin pelin sisäisessä ajassa. Tämä haastaa myös kerrontaa, sillä normaalisti lineaarisesti etenevä peli joutuu hyppimään ajassa edestakaisin saadakseen kohtaukset asettumaan järkeväksi kokonaisuudeksi. Tässäkin tapauksessa Mercer joutuu erikseen korjaamaan kohtausten ajoitusta, kun ryhmien keskustelut lisäävätkin yllättäen sisältöä aiempaan kohtaukseen.

Ryhmien jakautuessa myös informaatio on jakautunutta, eivätkä kohtausten ulkopuoliset hahmot voi osallistua sillä hetkellä seurattavien hahmojen toimintaan. Pelaajat ovat kuitenkin

---

<sup>27</sup> C3E26 [2:05:15] Orym ja Laudna

usein kaikki edelleen pöydän ääressä, jolloin he voivat auttaa toisia pelaajia, jos joku on vaikkapa unohtanut jonkin asian, jonka hänen hahmonsa pitäisi muistaa. Muut pelaajat voivat tällöin auttaa unohtanutta pelaajaa ja muistuttaa häntä. Tällaista kohtausten ulkopuolella käytävää keskustelua ja muiden neuvomista pelin ulkopuolella kutsutaan metapelaamiseksi. Kun hahmot taas päätyvät kaikki samaan paikkaan, he toisinaan kertovat lyhyesti keräämänsä tiedon, mutta usein pelaaja vain kertoo hahmon kertovan tietonsa muille. Koska kaikki ovat olleet koko ajan pöydässä, vältetään näin samojen asioiden toistaminen useaan kertaan.

### **Informaation pimentäminen**

Pelaajien tai pelinvetäjän ei tarvitse kertoa toisille kaikkea. Yleensä pelinvetäjä on pöydässä se, jolla on eniten salaisuuksia, sillä hän on vastuussa pelin kokonaisuudesta. Kuitenkin myös pelaajat voivat salata toisiltaan asioita. Toisille valehteleminen on pelissä sallittua, kun se ei vahingoita peliä. Erityisesti pelinvetäjä voi joutua turvautumaan valehteluun saadakseen pelin kulkemaan haluamaansa suuntaan. (Pettersson 2005, 122.) Myös Bells Hells -kampanjassa pöydän toisilleen valehtelu on melko yleistä. Esimerkiksi Riegelin pelaama Braius, joka tulee mukaan kampanjaan vasta aivan sen lopussa, valehtelee jatkuvasti esimerkiksi siitä, mitä jumalallista entiteettiä hän seuraa.

Myös Dusk väittää olevansa aivan toinen kuin oikeasti on. Kun Ishii jää Mercerin kanssa pöytään kahden kesken, esittää hän ensin hätääntynyttä, mutta kun muut ovat menneet, hän rauhoittuu ja ottaa Merceriin viekkaan katsekontaktin.<sup>28</sup> Duskin keskustellessa johtajansa kanssa tämän puhetapa ja kehonkieli on hyvin erilaista kuin Bells Hellsin kanssa toimiessa. Bells Hellsille hän esittää olevansa luonteeltaan kepeä, ystävällinen ja puhelias, mutta todellisuudessa hän on hyvinkin laskelmoiva ja vain käyttää Bells Hellsiä hyväkseen löytääkseen Fearnen vanhemmat. Duskin henkilöllisyys ei paljastu vielä jaksossa 26, mutta siitä annetaan viitteitä. Ishii esimerkiksi kuvailee, kuinka Duskin kasvojen läpi kulkee häivähdys sateenkaaren värejä. Se on viittaus siihen, että Dusk on oikeasti vaihdokas, joiden normaali ihonväri on ikään kuin helmiäinen, jossa on kaikki värit samaan aikaan. Heidän luontaisiin kykyihinsä kuuluu ulkonäön aivan toiseksi muuttaminen. Vihjeet Duskin todellista identiteettiä kohtaan on tarkoitettu kertomaan muille pelaajille, että Duskin on jotain mitä he eivät vielä tiedä, jotain outoa. Katsoja kuitenkin tietää tässä vaiheessa pelaajia enemmän, jolloin on mahdollista seurata, milloin pelaajat alkavat epäillä jotain.

---

<sup>28</sup> C3E26 [25:25] Duskin oikea luonne

Aina informaation pimittäminen ei kuitenkaan ole varsinaisesti valehtelua. Joskus annetaan tarkoituksella ymmärtää väärin tai jätetään asioita kertomatta. F.C.G:n taustatarinaan kuuluu olennaisesti se, että hänen robottiystävänsä sekä rakentajansa, Dancer, kuolivat heidän silloiseen ryhmäänsä kohdistuneessa hyökkäyksessä, josta F.C.G. ei muista lähes mitään. Jaksossa 26 F.C.G. kuitenkin kuulee, ettei Dancer olekaan kuollut.<sup>29</sup> Kohtauksessa F.C.G:n on tarkoitus kertoa Esmerille Dancerin kuolleen, mutta Esmer luulee F.C.G:n vitsailevan, sillä hän näki Dancerin noin kuukausi sitten ja on tälle hyvin vihainen. Koko pöytä on hämmästyntynyt ja ilmeistä sekä kehonkielestä päätellen jokseenkin shokissa, kun Esmer vauhkoaa siitä, miten Dancer kohteli häntä huonosti. Se, että Dancer on elossa, asettaa koko F.C.G:n taustatarinan kyseenalaiseksi, eikä kukaan voi olla varma siitä, mitä F.C.G:n taustatarinassa on todella tapahtunut. Kohtauksesta ei kuitenkaan voi päätellä, tietääkö Riegel itse hahmonsä todellisen taustatarinan. Hän näyttää hämmentyneeltä, mutta on otettava huomioon, että hän on myös näyttelijä.

Jaksossa 31 selviää, mitä F.C.G:n aiemmalle ryhmälle on todellisuudessa tapahtunut. Siinä F.C.G. lähettää magian välityksellä viestin Dancerille halutessaan vilpittömästi kuulla tästä. Dancer kuitenkin vastaa hätäntyneenä ja käskee F.C.G:tä jättämään tämän rauhaan. Mercer kertoo Riegelille tämän ottavan neljä pistettä, mutta ei tarkenna mitä.<sup>30</sup> Riegel kuitenkin ymmärtää pisteiden merkityksen ja hetken pohdittuaan kertoo, kuinka F.C.G. menee veltoksi, eikä reagoi muihin. Imogen yrittää kuunnella tämän ajatuksia, mutta kuulee vain lukemattomien äänten kakofoniaa. Kun Chetney sitten kolauttaa F.C.G:tä päähän, hyökkää F.C.G. yllättäen muun Bells Hellsin kimppuun. Käy ilmi, että Riegel ja Mercer ovat sopineet F.C.G:lle pelimekaniikan, jossa tämä ottaa stressipisteitä tilanteissa, jotka hahmo kokee jollain tavalla ahdistaviksi tai epämiellyttäviksi. Koska F.C.G. on luonteeltaan lempeä ja pitää mielellään huolta muista, hän myös usein patoaa omat tunteensa, jolloin stressipisteiden täytyessä hän muuttuu aivan kuin toiseksi ja hyökkää.

Stressipisteiden täytyminen ja sen seuraukset yllättävät sekä muut pelaajat että katsojan. Kuitenkin se myös palkitsee tarkkaavaisesti peliä seuranneen, sillä esimerkiksi Willingham mainitsee arvanneensa F.C.G:n olleen se hyökkääjä, joka lähes tappoi Dancerin. Yleensä Mercer rakentaakin pelin niin, etteivät yllättävätkään hetket ole täysin ennalta-arvaamattomia, jos on seurannut peliä tarkasti ja painanut mieleensä esiin tulleita yksityiskohtia. Tästä syystä

---

<sup>29</sup> C3E26 [1:49:00] F.C.G. kuulee, ettei Dancer olekaan kuollut

<sup>30</sup> C3E31 [2:46:00] Salatut pelimekaniikat

monet pelaajat tekevätkin pelin aikana muistiinpanoja, jotta heidän olisi helpompi pysyä mukana mysteerien ratkomisessa.

### **Intertekstuaalisuus**

Katsojalle palkitsevaa on myös intertekstuaalisten viittausten ymmärtäminen. Critical Rolen tapauksessa viittaukset koskevat yleensä populaarikulttuuria, siitä tuttuja henkilöitä tai heidän omia pelejään. Intertekstuaalisuudesta puhuttaessa kyseessä ei siis varsinaisesti ole pöydän puolesta rajattu informaatio, vaan informaation rajat määrittyvät katsojan mukaan riippuen siitä, miten paljon tämä tuntee ympäröivää kulttuuria. Jos on seurannut Critical Rolea pidempään, on katsojan helppo ymmärtää esimerkiksi aiempiin kampanjoihin liittyvät viittaukset.

Usein pelissä esiintyvä intertekstuaalisuus on lähinnä vitsailua. Jaksossa 37 hahmot liikkuvat Whitestone-nimisen kaupungin eräänlaisessa uni- tai painajaisversiossa. Oikea Whitestone oli merkittävä tapahtumapaikka myös ensimmäisessä kampanjassa. Näin ollen pelaajat viittaavat ohimennen ensimmäisen kampanjan tapahtumiin useampaan otteeseen jakson aikana.

Esimerkiksi Imogen pohtii, että he voisivat hankkia baretit.<sup>31</sup> Tämä on viittaus siihen, kun taisteluun valmistuessaan Riegelin ensimmäisen kampanjan hahmo, Scanlan, totesi haluavansa baretin, minkä hankkimisesta tulikin hänelle tärkeä osa valmistautumista.

Myöhemmin, kun Orym tutkii erästä ovea, F.C.G. ehdottaa, että hänen pitäisi kokeilla avata se miekalla.<sup>32</sup> Tämä puolestaan viittaa ensimmäisessä kampanjassa siihen, kun silloisten hahmojen oli jostain syystä aina hyvin vaikeaa päästä sisään lukituista ovista ja toisinaan niistä pyrittiin pääsemään läpi jopa miekkojen avulla. Tällaiset intertekstuaaliset viittaukset eivät tuo pelillisesti varsinaisesti uutta sisältöä, mutta kerronnan puolesta ne ovat pieniä humoristisia tunnelman kevennyksiä niille, jotka ymmärtävät mihin viitataan.

Myös Mercer rakentaa peliin viittauksia. Toisinaan ne ovat humoristisia, samaan tapaan kuin aiemmat esimerkit, mutta toisinaan ne on tehty myös vakavissaan. Jaksossa 26 Bells Hells käyvät Imahara Joe -nimisen keksijän luona. Hahmon nimi on viittaus Grant Imaharaan, joka oli elokuvateollisuudessa tunnettu keksijä. Hän teki erikoistehosteita muun muassa Star Wars -elokuvaan. Imahara kuitenkin menehtyi vain 50-vuotiaana vuonna 2020 ja Mercerin luoma hahmo onkin eräänlainen kunnianosoitus tätä kohtaan. Jos Imahara ei ole katsojalle nimenä tai

---

<sup>31</sup> C3E37 [18:50] Baretit

<sup>32</sup> C3E37 [28:35] Miekalla oven avaaminen

henkilönä entuudestaan tuttu, ei hän varsinaisesti menetä mitään keskeistä narratiivista. Sen sijaan, jos katsoja tunnistaa Imaharan nimen, yhdistää hän välittömästi hahmon ja todellisen henkilön toisiinsa kontekstin perusteella.

Joskus hahmojen nimet kulkevat intertekstuaalisuuden rajapinnalla, kun ne ovat tuttuja myös muista kampanjoista, mutta eivät ainakaan toistaiseksi osa meneillään olevaa kampanjaa. Jaksossa 31 Bells Hells kuulee henkilöstä nimeltä Ludinus.<sup>33</sup> Hän on voimakas velho, joka kuului olennaisesti O'Brienin edellisen kampanjan hahmon, Calebin, taustatarinaan. Tässä vaiheessa Bells Hells ei ole kuitenkaan kuullut hänestä ennen. Pelaajat tunnistavat nimen välittömästi, mikä aiheuttaa muun muassa O'Brienin hahmon rikkoutumisen hetkellisesti hänen innostuessaan. Kuitenkaan katsojalle, joka ei ole nähnyt Critical Rolen toista kampanjaa, Ludinus on nimenä vieras. Tässä vaiheessa se ei kuitenkaan haittaa, sillä hahmo tulee myöhemmin tutuksi Bells Hellsiä seuraavalle katsojalle. Aiemman kampanjan nähnyt katsoja kuitenkin osaa kuitenkin yhdistää nimen hahmoon, vaikka se on tässä kohtaa lähinnä vain viittaus. Nimen tunnistaneet ja hahmon tuntevat voivat kuitenkin varautua jo siihen, että Bells Hells joutuu tulevaisuudessa kohtaamaan tämän vanhan ja voimakkaan velhon.

### 3.3.2 Teknologia ja rekvisiitta

Critical Rolen peleissä käytetyistä kerronnan keinoista ehkä vähiten kotipeleissä käytettyjä ovat erilaisen teknologian ja rekvisiitan laaja hyödyntäminen. Tämä johtuu usein kustannuksista ja käytännöllisyydestä, sillä kotipeleissä tärkeintä on pöydän viihtyvyys ja se, että pöytä ymmärtää, miten asiat toimivat. Heidän ei tarvitse ajatella katsojaa tai pelin viihdearvoa yleisölle. Teknologian mahdollistamista keinoista kotipeleissä on kokemukseni mukaan käytössä eniten taustamusiikki, sillä se on pelinvetäjälle verrattain helppoa erilaisten soittolistojen ja sovellusten avulla. Tunnelmavaloja tai fyysistä rekvisiittaa puolestaan käytetään vähemmän. Koska Critical Rolen pelit on kuvattu studiossa, on heillä käytössä myös paljon teknologiaa. Esimerkiksi valosuunnittelu on tehty niin, että Mercer voi ohjata sitä haluamallaan tavalla sulavasti kesken pelin. Sen sijaan fyysistä rekvisiittaa hyödynnetään Critical Rolen peleissä yleensä vain tarvittaessa. Bells Hellsissä poikkeuksen tähän tekevät Willinghamin antamat puiset lahjat. Yleisesti erilaisen teknologian tai rekvisiitan hyödyntäminen lähinnä tukee kerrontaa ja auttaa hahmottamaan sitä, sen sijaan että se varsinaisesti toisi siihen uutta sisältöä.

---

<sup>33</sup> C3E31 [21:10] Ludinus

## Valot ja visuaalisuus

Helppoisin huomattavat teknologian mahdollistamat kerronnan apuvälineet Critical Rolon peleissä ovat visuaalisia. Pelissä mukana pysymisen ja hahmojen tunnistamisen avuksi pelin alussa ruudulle tulee jokaisen osallistujan sekä tämän hahmon nimi.<sup>34</sup> Sen lisäksi ruudun sivussa vuorottelevat kunkin hahmon kuva ja tiedot, joista katsoja näkee muun muassa hahmon luokan ja eri kykyjen luvut.<sup>35</sup> Nämä ovat molemmat täysin katsojille suunnattuja apuvälineitä, jotta sellainenkin katsoja, jolle Critical Role on uusi tuttavuus, voi hahmottaa peliä ja hahmoja paremmin.

Esimerkiksi taistelujen aikana hahmojen tiedot ovat olennaisia. Koska hahmokortit näkyvät taistelun aikana katsojalle, voi tämä seurata peliä helpommin. Hahmokorteista käy kykyjen lisäksi ilmi esimerkiksi hahmon elämäpisteiden maksimimäärä ja suojauksen numero, jolloin katsoja voi seurata myös itsenäisesti, mitkä iskut osuvat hahmoon ja mikä on tämän elämäpisteiden tilanne. Tämä voi lisätä pelin jännittävyyttä katsojalle, sillä etenkin sellainen katsoja, joka tuntee *Dungeons & Dragonsia* paremmin, voi verrata hahmokortteja vastustajista saatuihin tietoihin ja arvioida taistelun etenemistä sitä kautta. Hahmokorteista käy myös esiin hahmon taso ja luokka, jolloin katsoja voi itsenäisesti *Dungeons & Dragonsin* pelimateriaaleja hyödyntäen arvioida, millaisia kykyjä hahmoilla on käytettävissään. Poikkeuksen tähän tekevät mahdolliset hahmoja koskevat kotisäännöt, joita ei välttämättä ole julkaistu koskaan missään, eivätkä niiden yksityiskohdat näin ollen ole katsojan saatavilla.

Suurimman efektin tarinallisesti tekee kuitenkin valosuunnittelu. Mercerillä on käytössään ohjauspaneeli, jonka avulla hän säätää studion valoja tunnelman luomiseksi kohtauksen mukaan. Yleisimmät muutokset ovat pieniä, kuten auringonnousuja tai -laskuja. Ne auttavat hahmottamaan pelinsisäistä aikaa ja ohjaavat pelaajia vuorokaudenajan mukaisiin tehtäviin. Jaksossa 26 Bells Hells on sopinut menevänsä Imahara Joen luo illalla. Koska sitä ennen ryhmä on ollut hajallaan ja Mercerin on täytynyt säätää pelinsisäistä aikaa edestakaisin, korjaa hän ajoitusta lopulta vaihtamalla valotilannetta.<sup>36</sup> Kun hahmot kokoontuvat, vaihtuu studion valo hiljalleen neutraalista lämpimään ja pelaajien taustalla oleva sininen hehku laskee ja muuttaa väriään auringonlaskuun sopivaksi. Tämän huomattaessaan sanoittaa Ray oletuksen

---

<sup>34</sup> C3E26 [2:05:05] Nimikyltit

<sup>35</sup> C3E31 [15:50] Orymin hahmokortti

<sup>36</sup> C3E26 [2:37:25] Päivävalo illaksi

ajoituksen korjaamisesta ääneen. Näin valotilanteen vaihtuminen rytmittää ja selkeyttää peliä ja vie sitä eteenpäin.

Mercer käyttää valojen avulla luotuja efektejä myös ikään kuin lavasteena. Esimerkiksi Imogenin nähdessä unta punaisesta myrskystä jaksossa 26 on studio valaistu punaiseksi. Lisäksi pelaajien takana ikään kuin lentää hiekkaa, mikä on oletettavasti saatu aikaan jonkinlaisten projisointien, eli heijastuksien, avulla. Vastaavia efektejä käytetään myös läpi jakson 37, kun hahmot ovat Laudnan painajaismaailmassa.<sup>37</sup> Koko jakson 37 ajan pelaajien taustalla on synkkä punainen hehku, kun siellä yleensä on esimerkiksi sinistä taivasta muistuttava valo, kuten jaksossa 26. Lisäksi ympäri studiota roikkuvissa lyhdyissä palaa vihreä valo, kun ne yleensä hohtavat lämmintä valoa. Imogenin unen tapaan pelaajien taakse on myös heijastettu projisoinnit, jotka tällä kertaa muistuttavat jonkinlaista tiheää metsikköä tai risukkoa. Sekä Imogenin unessa, että Laudnan painajaismaailmassa valosuunnittelun tavoitteena on luoda tavallisesta poikkeava, uhkaava tunnelma. Huomioitavaa on, että siinä missä Imogenin uni ja sen valotilanne kestää vain yhden kohtauksen verran, on jakson 37 valotilanne normaalista poikkeava koko jakson ajan ja luo jaksolle ominaista kauhutunnelmaa.

### Äänitehosteet

Usein pelin taustalla käytetään jonkinlaista taustamusiikkia täyttämään mahdollisia hiljaisia hetkiä ja luomaan tunnelmaa. Kun tilanne on rauhallinen, myös musiikki soi rauhallisena, eikä siihen juuri kiinnitä huomiota. Jakso 26 on hyvä esimerkki rauhallisesta taustamusiikista Critical Rolen peleissä. Toisinaan se erottuu selkeästi, mutta siihen ei juuri kiinnitä huomiota, sillä sen tehtävä on olla taustalla ja tukea rauhallista tunnelmaa, kuten esimerkiksi All-Minds-Burnin palatsissa.<sup>38</sup>

Tällaisissa hetkissä musiikki ei itsessään tuo kerrontaan juuri mitään, mutta voidaan toisaalta myös argumentoida, että rauhallisen musiikin huomaamattomuus vahvistaa kerrontaa siitä, että kaikki on hyvin, tai vähintäänkin neutraalisti. Sen sijaan jaksossa 37 musiikki on koko jakson ajan tasaisen uhkaavaa.<sup>39</sup> Se poikkeaa huomattavasti sävyiltään esimerkiksi jaksoon 26 verrattuna, jossa tunnelma on kevyt. Jaksossa 37 musiikki on tunnelmaltaan raskasta ja synkkää. Vaikkei musiikki erotu koko jakson läpi yhtä selkeästi, kuin esimerkin kohdalla,

---

<sup>37</sup> C3E37 [16:45] Laudnan painajaismaailma

<sup>38</sup> C3E26 [1:24:40] Rauhallinen musiikki

<sup>39</sup> C3E37 [3:25:00] Jännitysmusiikki

rakentaa se silti valosuunnittelun kanssa normaalista Exandriaan sijoittuvasta jaksosta poikkeavan, uhkaavan tunnelman.

Critical Rolen peleissä käytetty taustamusiikki on ei-diegeettistä, mikä tarkoittaa, ettei se varsinaisesti kuulu pelinsisäiseen maailmaan. Musiikki ei siis soi vaikkapa Imahara Joen verstaalla paikan päällä, ainoastaan studiossa. Käytännössä kaikki Critical Rolen peleissä esiintyvä diegeettinen, eli pelinsisäisessä maailmassa tapahtuva, musiikki on lähtöisin pöydästä ja toimii yleensä esimerkiksi jossain soivan musiikin kuvailuna. Koska pelit näytetään katsojille editoimattomina, puuttuu niistä myös kaikenlainen muu toimintaa korostava, digitaalisesti tuotettu äänimaailma. Esimerkiksi ilmeitä ja eleitä korostavat tehosteet ovat aina lähtöisin pelaajista, jotka pelihetkellä tekevät efektit itse niin halutessaan. Koska pöytä koostuu ääninäyttelijöistä, ovat tällaiset efektit hyvin yleisiä. Erityisesti Mercerille on tyypillistä tehostaa kuvailuaan itse tekemillään ääniefekteillä. Esimerkiksi, kun jaksossa 37 F.C.G. haihtuu taistelukentältä, tekee Mercer eräänlaisen suhahdusäänen ottaessaan F.C.G:tä kuvaavan figuurin pois pöydältä. Tämän jälkeen, hahmon haihtumista kuvaillessaan, hän tekee puff-äänen, sekä siihen liittyvän käsieleen, mikä kuvaa onnistuneesti sitä, kuinka F.C.G. yhtäkkiä haihtuu olemattomiin. (Bacon 2000, 235–236.)

### **Rekvisiitta**

Critical Role käyttää peleissään säännöllisesti rekvisiittaa havainnollistamaan pelin yksityiskohtia, joissa esimerkiksi etäisyyksien tai hahmojen tarkan sijainnin hahmottaminen on tärkeää. Useimmiten rekvisiitta koostuu kartoista ja hahmojen miniatyyreistä. Tällaisen rekvisiitan käyttö on melko yleistä myös kotipeleissä, ainakin oman kokemukseni mukaan, mutta usein kartat on piirretty paperille hyvin yksinkertaisesti ja hahmoja kuvaavat esimerkiksi pullonkorit tai nopat miniatyyrihahmojen sijaan. Sen sijaan Critical Rolella on tuotantonsa vuoksi mahdollista teettää Exandriaa kuvastavia karttoja hahmojen navigoinnin avuksi, tai hankkia taisteluympäristöjä havainnollistavia maastokarttoja, jotta pelaajat tietävät, millaisissa olosuhteissa taistelu tapahtuu.

Suurin osa rekvisiitan käytöstä koostuukin tarpeesta havainnollistaa taistelutilanteita. Jaksossa 37 Delilah Briarwoodia vastaan tapahtuvan taistelun ympäristöä kuvastaa monimutkainen kolmiulotteinen pienoismaisema, jonka Mercer on rakentanut erilaisista elementeistä.<sup>40</sup> Tällaisia karttoja kutsutaan taistelukartoiksi (englanniksi battle map) ja niiden tarkoitus on

---

<sup>40</sup> C3E37 [2:35:10] Taistelukartta

auttaa hahmottamaan hahmojen liikettä maastossa, sillä taisteluissa hahmojen etäisyyksillä toisistaan sekä sijainneilla yleisesti on suuri merkitys. Mercerin rakentamat taistelukartat ovat visuaalisesti näyttäviä ja sisältävät usein erilaisia efektejä, kuten tässä tapauksessa savua. Siitä sekä pelaajat että katsojat näkevät taistelutantereen maaston pieniä yksityiskohtia myöten.

Katsojalle näkyvä kuva pelistä on jaettu useampaan ruutuun, jossa yleensä on kaksi suurempaa ruutua, joissa näkyvät pelaajat ja kaksi pienempää ruutua, joista ylemmässä näkyy pelinvetäjä ja alemmassa muun muassa hahmokortit. Koska ympäristön hahmottaminen on taistelun seuraamisen kannalta niin keskeistä ja taistelukartat niin näyttäviä, näytetään karttaa yleensä ensin katsojalle isossa kuvaruudussa, jolloin ruudulla on yksi iso ruutu, jossa kuvataan karttaa, ja kolme pienempää ruutua, joissa kuvataan pelaajia ja pelinvetäjää. Näin myös katsoja pääsee tutustumaan karttaan paremmin, kun sille annetaan hetkeksi suurempi tila ruudulta. Taistelun edetessä kartan kuva siirtyy samaan ruutuun hahmokorttien kanssa. Taistelun alkaessa Mercer sijoittaa myös kaikkia taisteluun osallistuvia hahmoja kuvastavat miniatyyrit taistelukartalle. Taistelukartat ja miniatyyrit ovat keskenään samassa mittakaavassa, joten esimerkiksi jakson 37 lopputaistelun kartassa olevan puun kokoluokka hahmottuu paremmin. Kartan pohjalla näkyy myös ruudukko, joka auttaa hahmottamaan etäisyyksiä.

Toisinaan käytössä on myös aivan tavallisia karttoja. Esimerkiksi jaksossa 31 hahmot suunnittelevat tulevia liikkeitään, joten Mercer tuo pöytään kartan auttamaan näissä suunnitelmissa.<sup>41</sup> Tämä kartta on paperia ja tehty näyttämään vanhalta ja kuluneelta. Sekin näytetään katsojalle isossa ruudussa, joskin tällä kertaa, oletettavasti teknisten ongelmien vuoksi, ruudun asettelu ei aivan toimi. Pääasia kuitenkin on, että myös katsoja pystyy hahmottamaan, millaisista välimatkoista ja millaisesta ympäristöstä on kyse. Tällaiset tavalliset kartat ovat Critical Rolella kuitenkin huomattavasti harvemmin käytössä, kuin taistelukartat. Etenkin kolmannessa kampanjassa niitä nähtiin verrattain vähän, kun taas toisessa pelaajien käytössä oli lopulta kartta lähestulkoon jokaiselle alueelle, jossa hahmot seikkailivat. Sekä tällaisten normaalien karttojen että taistelukarttojen tarkoitus on auttaa pelaajia ja katsojia hahmottamaan Exandriaa. Ne ovat kerronnan visuaalisia apuvälineitä ja tekevät pelimaailmasta konkreettisemmän.

---

<sup>41</sup> C3E31 [58:10] Normaali kartta

Rekvisiitaksi voidaan laskea myös Willinghamin puulelut, joita Chetney muille hahmoille lahjoittaa. Niiden merkitys ei kerronnan apuvälineenä ole yhtä suuri kuin kartoilla, sillä ne eivät sisällä yhtä suurta määrää informaatiota. Siinä missä kartat on luotu visualisoimaan pelimaailmaa ja auttamaan sen käsittämisessä, ovat puulelut hauska lisä. Kuitenkin myös ne tekevät Exandriaa ja tässä tapauksessa erityisesti hahmoja konkreettisemmiksi, kun pelaajat voivat käsitellä niitä samalla tavalla kuin hahmot käsittelisivät. Onkin huomionarvoista, että taistelukarttaa tutkiessaan pelaajien suhde vaihtelee, sillä toisinaan he kertovat asiat hahmossa ja toisinaan pelaaja kertoo, mitä hahmo tekee. Normaalina karttaa ja leluja käsitellessään pelaajat sen sijaan pysyvät sisällä hahmossaan koko ajan.

## 4 Keinoista muodostuu kokonaisuus

### 4.1 Ammattimaista tarinankerrontaa

Critical Role käyttää peleissään lukuisia kerronnan keinoja verbaalisesta kerronnasta fyysisiin kerronnan apuvälineisiin. Käytännössä kaikki käsitellyt keinot tähtäävät yhteisenä päämääränään siihen, että peli on viihdyttävää sekä pöydälle että katsojille. Ne siis korostavat pelin performanssia. Verbaalisia keinoja analysoidessani en ole keskittynyt esimerkiksi narratologian tapaan siihen, mitä sanotaan, vaan siihen, miten sanotaan ja millainen vaikutus sillä peliin ja sen performanssiin yleisesti on. Koska Critical Rolen kaltaisessa julkisessa roolipelissä viihdearvo on niin keskeisen tärkeää, onkin selvää, että yksi sen olennaisimmista tarkoituksista on olla performanssi. Performanssin kriteerit se täyttääkin muun muassa olemalla yleisölle suunnattu peli, jolla on oma rajattu tila ja kontekstinsa. (Bauman 1992, 45.)

Pelitalanteen kerronta on monikerroksisista jo itsessään roolipelin kerroksellisuuden vuoksi. Kerroksia kuitenkin lisäävät ne kaikki käytössä olevat kerronnan keinot, jota on mahdollista hyödyntää toistensa kanssa samaan aikaan. Esimerkiksi taustamusiikki, valotilanne ja Mercerin värikäs kuvailu luovat yhdessä huomattavasti voimakkaamman kuvan pelimaailmasta, kuin jos sen ilmentämiseen käytettäisiin vain jotakin näistä keinoista. Kerronnan keinojen päällekkäisyys onkin yksi syy siihen, miksi peli voi olla myös katsojalle hyvin mukaansatempaava kokemus, sillä keinot täydentävät toisiaan toisinaan hyvinkin elokuvallisesti. Vaikka periaatteessa katsoja peliä seuratessaan vain katsoo seitsemästä yhdeksään henkilön keskustelua, voi kokemus kaiken kuvailun ansiosta olla hyvinkin kokonaisvaltainen. Pelin tunnelma välittyy vahvasti kuvaruudun välityksellä, niin, että katsoja voi kokea olevansa lähes osa pöytää. Tämä on myös Critical Rolen yksi tavoite, sillä niin pitkään, kun katsojat viihtyvät heidän performanssinsa parissa, voivat he huoletta jatkaa pelinsä striimaamista.

Runsaat katsojamäärät takaavatkin myös Critical Rolen tuotannon runsauden. Jos vertaa kolmannen kampanjan jaksoja ensimmäisen kampanjan ensimmäisiin jaksoihin, jotka on lähetetty Twitchissä vuonna 2015, ovat jaksot tuotantoarvoltaan täysin eri tasolla. Nykyään Critical Rolen tuotanto on suurta. Heidän lavasteensa ovat monimutkaiset, teknologia räätälöity palvelemaan peliä ja visuaalisuus hiottua. Tuotannon laajuus onkin yksi tekijöistä, joka vahvimmin erottaa Critical Rolen tavallisesta kotipelistä. Siinä missä vaihtuvat valot,

projisoinnit ja tarkoin valikoitu äänimaailma lisäävät sekä pelaajien että katsojien immersiota, korostavat ne myös sitä, että Critical Role on tarkoitettu isojen massojen katsottavaksi.

Critical Rolessa kaikki pelaajat ovat näyttelijöitä ammatiltaan, joten he ovat myös tarinankerronnan ammattilaisia. Näin ollen he osaavat käyttää kehonkieltä, erilaisia puhetapoja ja sopivia ajoituksia hyödykseen, jotta saavat rakennettua joko hahmostaan tai vaikkapa meneillä olevasta kohtauksesta kiinnostavan. Esimerkiksi pöydän tyhjentäminen muista pelaajista luo jännitettä pelaajien kesken, sillä poistuneet pelaajat eivät heti saa tietää, mitä pöydän ääressä heidän poissa ollessaan tapahtuu. Katsoja puolestaan on ikään kuin juonessa mukana pöytään jääneen pelaajan ja pelinvetäjän kanssa, sillä hän tietää tapahtumista enemmän kuin muut pelaajat. Yleensä pelaajat tietävät enemmän kuin katsoja, sillä he suunnittelevat itse hahmonsia ja voivat keskustella pelistä keskenään myös pelitilanteen ulkopuolella, mutta tällaisessa tilanteessa katsojalla, pelinvetäjällä ja pöytään jääneellä pelaajalla on ikään kuin yhteinen salaisuus. Katsojalle ei ole selvää, mistä kaikesta pelaajat pelitilanteen ulkopuolella keskusteleivat, mutta pidempään Critical Rolea seurannut katsoja voi päätellä kontekstista, että he eivät lähtökohtaisesti kerro toisilleen tällaisten kohtausten sisältöä, jotta yllätys ei mene pilalle, sillä he haluavat toisinaan yllättää myös toisensa.

## 4.2 Tuttu ja tuntematon pelimaailma

Pelin yllätyksellisyys onkin tärkeä lisä sen tunnelman rakentamiseksi. Pelaajat tietävät pelimaailmasta lähtökohtaisesti vain sen, mitä pelinvetäjä on siitä heille kertonut. Critical Rolon tapauksessa pelaajien ymmärrys Exandriasta on laaja, muttei täydellinen, sillä jokainen kolmesta ensimmäisestä kampanjasta sijoittuvat eri mantereille Exandriassa. Pelinvetäjä tietää kuitenkin kaiken tarpeellisen pelimaailmasta ja voi näin ollen rakentaa ennalta-arvaamattomia paikkoja, hahmoja ja kohtaamisia. Kuten uskottavassa pelimaailmassa, täytyy tapahtumissa olla kuitenkin jotain tuttua, jotta ne voivat tuntua luontevilta. Pelinvetäjän tehtävä onkin seurata pelaajien asettamaa suuntaa ja sovittaa pelinsä teeman sen kulun mukaiseksi. Esimerkiksi, kun F.C.G. saa tietää Dancerin olevan elossa, hän haluaa tavata tämän. Dancer kuitenkin kieltäytyy kertomasta F.C.G:lle olinpaikkaansa ja pyytää tätä pysymään kaukana. Mercer rakentaa näin Riegelille kaksi yllätystä liittyen tämän hahmon taustatarinaan. Hahmojen tarkoitus on selvittää F.C.G:n taustaa ja kertoa Dancerin kuolemasta tämän tutuille, mutta asiat eivät olekaan niin kuin he olettavat. Samaan aikaan Mercerin on kuitenkin myös

varauduttava siihen vaihtoehtoon, että F.C.G. haluaa kiellosta huolimatta lähteä etsimään Danceria.

Yleisesti Exandria on hyvin lähellä Tolkienin kirjoittamien *Hobitin* ja *Taru sormusten herrasta* -trilogian estetiikkaan pohjautuvaa fantasiamaailmaa, josta on muodostunut ikään kuin fantasiakirjallisuudessa ja pöytäroolipeleissä käytettyjen maailmojen pohja. Critical Rolen kampanjat myös noudattavat eepisyytensä puolesta Tolkienin romaaneissaan asettamaa esimerkkiä suuren tehtävän suorittamisesta. (Carbonell 2019, 22.) Mercer ei kuitenkaan jätä maailmansa rakentamista tähän, vaan täyttää Exandriaa myös reaali maailmasta tutuilla piirteillä. Esimerkiksi jaksossa 26 Bells Hells käy Imahara Joen luona kysyäkseen apua crawlereiden, eli eräänlaisten autoa muistuttavien kojeiden, hankkimiseen. Tällaiset tuttuja asioita muistuttavat piirteet yhdistettynä samaistuttaviin ja kiinnostaviin hahmoihin tekevät Exandriasta mielenkiintoisen. Kun maailman tutuus ja vieraus ovat sopivassa tasapainossa, ymmärtävät sekä pelaajat että katsojat maailman toimintaperiaatteita paremmin. Elävöittäessään Exandriaa kiinnostavilla paikoilla ja auki jäävillä mysteereillä Mercer puolestaan kutsuu pelaajia tutustumaan maailmaan tarkemmin.

Seikkaillessaan ympäri Exandriaa pelaajat tekevät usein muistiinpanoja käymistään paikoista ja kohtaamistaan hahmoista. Tämän huomaa, kun esimerkiksi Imogenin uneksiessa punaisesta myrskystä alkavat useat kohtauksen sivussa olevat kirjoittaa ahkerasti. Mercer palkitseekin pelaajia siitä, että he muistavat tai ovat kirjanneet ylös yksityiskohtia, jotka ovat pelissä tulleet vastaan. Esimerkiksi Ludinuksen nimen mainitseminen saa pelaajista, etenkin O'Brienista, vahvan reaktion. Tarkoitus ei kuitenkaan ole vain mainita pelaajille aiemmasta kampanjasta tuttua hahmoa, vaan myös laittaa pelaajat muistelemaan, miksi hahmo oli edellisessä kampanjassa merkittävä. Tällaisilla näennäisesti ohimenevillä maininnoilla pelinvetäjä voi antaa pelaajille huomattavasti enemmän informaatiota, kuin mitä hän ääneen sanoo. Ludinuksen tapauksessa pelaajat voivat esimerkiksi muistella, millaisessa asemassa tämä oli velhojen hierarkiassa ja miettiä, mitä hänen ilmaantumisensa uuteen kampanjaan merkitsee tulevien tapahtumien kannalta.

Tuttujen paikkojen uudelleen esiin tuominen laajentaa näkemystä Exandriasta ja siitä, miten se toimii. Laudna on alun perin kotoisin Whitestonesta, joka tämän mielessä vääristyy painajaismaiseksi ja vihamieliseksi ympäristöksi siellä asuvan Delilah Briarwoodin ansiosta. Kun Bells Hells yrittää pelastaa Laudnaa, joutuvat pelaajat tasapainoilemaan tutun ja tuntemattoman ympäristön välillä, sillä heille oikea Whitestone on tuttu, mutta Laudnan

versio siitä ei. Siinä missä oikea Whitestone on Bells Hellsin aikaan normaali ja kukoistava kaupunki, on Laudnan versio siitä autio ja rapistunut. Mercer tuo ympäristön arvaamattomuuden ja vihamielisyyden esiin asettamalla pelaajille haasteita ja ansoja. Hän saa luotua uhkaavan tunnelman myös käyttämillään valoilla ja äänillä sekä runsaalla kuvailulla, joka keskittyy kaupungin vääristyneisiin yksityiskohtiin. Mercerin kuvailun pohjalta pelaajille aiemmin tuttu kaupunki on yhtäkkiä vieras.

Pelimaailman rajojen selvittäminen onkin yksi olennainen osa Critical Rolen kampanjoita. Yksi pelin keskeisimmistä mysteereistä on, miten Exandria maailmana lopulta toimii. Erityisesti Exandrian punainen kuu, Ruidus, on suuressa roolissa siinä, sillä Ruiduksella vaikuttaa olevan suuri vaikutus etenkin Imogeniin. Tähän viitataan esimerkiksi sen jälkeen, kun Imogen herää painajaisestaan ja näkee ulkona kuun aiheuttaman punaisen hohteen. Vääristyneessä painajaiskaupungissa toimiminen kertoo myös siitä, mikä kaikki pelimaailmassa on mahdollista. Pelaajien hahmoja on kuollut aiemminkin ja heitä on myös usein herätetty takaisin henkiin, mutta hahmot eivät ole ennen päätyneet sisälle herätettävän mieleen taistelemaan siellä asuvaa pahaa velhoa vastaan. Molemmat tapaukset viittaavat Exandrian monipuolisuuteen maailmana, sillä magian ja maagisten efektien vaikutus on hyvin laaja sen kaltaisessa fantasiamaailmassa. Jo pitkään siellä seikkailleet pelaajatkaan eivät tunne maailman rajoja, vaan yllättyvät jatkuvasti sen mahdollisuuksista.

### 4.3 Tarina ja mielikuvittelu

Mielikuvien luominen ja mielikuvittelu on tärkeää pöytäroolipelejä pelatessa, sillä niissä ei videopelien tapaan ole visuaalista vastetta sille, mitä pelissä tapahtuu. Kaikki tapahtuva täytyy lähtökohtaisesti sanoittaa tai ilmaista muuten verbaalisesti. Ymmärtääkseen pelin ytimen täytyy voida liittyä pelin taikakehään, mutta jotta taikakehään voi liittyä, täytyy jollain tasolla ymmärtää myös peliä itseään. (Carbonell 2019, 48.) Critical Role tarjoaakin katsojalle joitakin apuvälineitä pelin ymmärtämiseen. Esimerkiksi hahmokorteista katsoja pystyy näkemään hahmon kuvan ja perustiedot. Korteissa ei kuitenkaan näy kaikkia hahmon tietoja, kuten tarkempia kykyjä tai alaluokkaa. Jos ne kiinnostavat katsojaa, voi ne löytää helposti internetistä hakemalla, mutta se vaatii vähintäänkin osittaista pelistä irtaantumista. Hahmokorttien avulla katsoja pysyy kutakuinkin mukana myös pelillisissä tapahtumissa. Toisaalta katsoja voi seurata peliä myös täysin tarinan kannalta, jolloin pelimekaniikat ovat toissijaisia. Tällöin pelin ymmärtämiseksi riittää sen hahmottaminen, että useat tilanteet ratkaistaan noppaa heittämällä ja että hahmoilla on tiettyjä toiminnallisia rajoitteita, eivätkä he

voi tehdä mitä tahansa milloin tahansa. Tämän ymmärrettyään katsoja voi seurata peliä kuin mitä tahansa yhdessä kerrottua tarinaa.

Hahmokorttien lisäksi Critical Role tarjoaa mielikuvittelun tueksi erilaisia karttoja ympäristöä hahmottamaan. Ne eivät kuitenkaan anna tarkkaa kuvaa koko toimintaympäristöstä. Vaikka esimerkiksi Mercerin rakentamat taistelukartat ovat hyvin yksityiskohtaisia, kuvaavat ne vain hyvin pientä aluetta. Yhdistämällä sen Mercerin runsaaseen kuvailuun, voivat pelaajat ja katsoja kuvitella, millaiseen ympäristöön jakson tapahtumat sijoittuvat. Roolipeli kannustaakin luovaan ajatteluun ja mielikuvitteluun, sillä vaikka pelinvetäjä pohjaa kuvailunsa omaan mielikuvaansa, voivat muut luoda siitä vapaasti oman versionsa. Siksi on myös tärkeää, että pelaajat kysyvät tarvittaessa tarkennusta olennaisista piirteistä esimerkiksi juuri hahmojen toimintaympäristöstä, sillä liian erilainen mielikuva paikasta voi johtaa täysin erilaiseen toimintaan ja väärinkäsityksiin.

Critical Rolin jaksot koostuvat toisiaan seuraavista kohtauksista, joiden aikana hahmot toimivat, keräävät informaatiota, taistelevat ja liikkuvat paikasta toiseen. Kaikkein pelissä tapahtuvaan ei keskitytä, sillä se veisi paljon aikaa, eikä olisi välttämättä kovin mielenkiintoista. Sen sijaan merkittäviä kohtauksia korostetaan runsaalla kuvailulla ja tärkeille keskusteluille annetaan sen tarvitsema aika. Jotta peli on mielekästä kaikille osallistujilleen, vaihtelee sen tempo aina kunkin kohtauksen vaatiman intensiteetin mukaan. Vaikka pelinvetäjä on yleensä eniten vastuussa siitä, että peli liikkuu jouhevasti eteenpäin, on tarinan jaksottaminen myös pelaajien vastuulla. Pelinvetäjä luo heille toiminnan raamit, jotka heidän on täytettävä. On lähes täysin pelaajien mielikuviituksen varassa, miten he pelimaailmassa toimivat. Koska Critical Role pelaa julkista peliä, on pelaajille luontevaa viedä juonta pelinvetäjän viittaamaan suuntaan, sillä täysin eri suuntaan lähteminen, vaikkakin mahdollista, ei olisi yhtä mielekästä seurata. Pelinvetäjän asettaman suunnan seuraaminen on myös eräänlainen kunnianosoitus tämän tekemälle valmistelutyölle.

Toisaalta pelimekaniikat ovat juuri se, mikä pöytäroolipelit erottaa siitä, että kyseessä olisi vain tarinankerronta. Juuri nopan päättämien käänteiden vuoksi peli usein lähtee sivuraiteille ja vaikeuttaa loogista etenemistä. Kun nopanheitto epäonnistuu, joutuvat pelaajat vaihtamaan suunnitelmaa tai soveltamaan sitä uudella tavalla. Koska katsoja on ikään kuin passiivisena osallistujana pelin taikakehässä, ymmärtää hän yleensä pelin tapahtumien syyt. Näin ollen absurditkaan käänteet eivät välttämättä tunnu niin absurdeilta, sillä katsoja on seurannut niihin johtavien päätösten syntymistä. Hän esimerkiksi ymmärtää, että koska nopanheitto

epäonnistui kriittisellä hetkellä, joutuvat hahmot nyt suorittamaan tehtävänsä vaikeammalla tavalla. Vastaavasti hän myös ymmärtää tällaisia epäonnistumisia seuranneen onnistumisen merkittävyyden ja voi iloita siitä samaan tapaan kuin pelaajatkin. Absurdeja käänteitä sisältävän pelin ongelma nouseekin toisinaan esiin kotipelejä ulkopuoliselle selittäessä. Roolipelin kuvailua ulkopuoliselle voisikin verrata oudosta unesta kertomiseen. Koska pelin rakenne ei seuraa yleensä suoraan perinteisen tarinan rakennetta, vaan poukkoilee aiheesta ja paikasta toiseen sisältäen yllättäviä käänteitä, on sen ymmärtäminen ulkopuolisena vaikeaa. (Costikyan 2000, 51.) Kuitenkin, koska pelaajat yleensä keskustelevat päätöksistään avoimesti ja nopalla ratkaistut tilanteet ovat hyvin selkeitä, ymmärtää katsoja sekä pelaajien että hahmojen motiiveja toimia niin kuin he toimivat.

## 5 Yhteenveto

Pelitutkimus on suuri ja monitieteinen tieteenala, joka kehittyy jatkuvasti. Uusia tutkimuksia ja artikkeleita julkaistaan koko ajan, mikä on rikkaus, mutta myös vaatii tutkimuksen jatkuvaa seuraamista. Pelaaminen on suosittumpaa kuin koskaan ja uusia pelimuotoja kehitetään jatkuvasti lisää, eikä pelin ja pelaamisen rajoja voi määritellä enää yhtä tarkasti kuin ennen. Yhteiskuntaa pelillistetään jatkuvasti enemmän ja ihmisiä esimerkiksi kannustetaan tuhoamaan luonnosta haitallisia vieraslajeja siitä palkitsevan sovelluksen avulla. Pelaamista käsittelevän tutkimuksen voidaankin olettaa kasvavan entisestään. On mielenkiintoista nähdä, kuinka uutta pelitutkimusta julkaistaan jatkuvasti sekä akateemisina että populaareina tietokirjoina. Tästä huomaa, että pelitutkimus kiinnostaa yleisesti peleistä kiinnostuneita. Pelejä ja peleihin liittyviä asioita analysoidaan myös ei-akateemisista lähtökohdista, sillä monet peliharrastajat tekevät esimerkiksi kommentti- ja analyysivideoita YouTubeen. Pelitutkimuksen tekeminenkään ei siis rajaudu vain akateemiseen kontekstiin.

Myös kiinnostus pöytäroolipelejä kohtaan on suurempaa kuin koskaan, mikä näkyy muun muassa elokuvina, videopeleinä ja lehtiartikkeleina. Esimerkiksi suosittu videopeli *Baldur's Gate 3* (Larian Studios 2023) hyödyntää *Dungeons & Dragonsin* noppamekaniikkaa tilanteiden ratkaisemisessa. Lisäksi *Dungeons & Dragonsin* mekaniikkoja hyödynnetään monissa muissakin pöytäroolipeleissä, sillä ne ovat vapaasti käytettävissä. Myös erilaisia pelistriimejä löytyy internetistä lukuisia ja vaikka suosituimmat striimit ovatkin englanninkielisiä, julkisia pelejä löytyy myös suomeksi useita. On siis selvää, että roolipelien kaltainen yhteisöllinen tarinankerronta kiehtoo ihmisiä ja vetää puoleensa kuuntelijoita ja katselijoita.

Roolipelaamisesta on tullut sen monissa muodoissaan osa valtavirtakulttuuria ja sen striimaamisesta erittäin suosittua, minkä vuoksi onkin kiinnostavaa perehtyä kaikkiin niihin piirteisiin, mitkä tekevät peleistä kiinnostavan sekä pelaajalle että katsojalle. Julkiset pöytäroolipelit poikkeavat muun muassa visuaalisuuden puolesta hyvin vahvasti videopelien kerronnasta, joten on selvää, ettei videopelien kerronnan analyysi yksinään riitä roolipelien kerronnan keinojen kartoittamiseen. Tässä tutkielmassa olen kartoittanut, millaisia keinoja julkisella roolipelillä on käytettävissä. Sanallisen kerronnan keinoja voisi tutkia esimerkiksi diskurssianalyysin tai narratologian keinoin eri näkökulmista lisää. Myös tarkempi audiovisuaalisen kerronnan analyysi esimerkiksi elokuvatutkimuksen näkökulmasta täydentäisi omaa analyysiani.

Oma näkökulmani kerronnantutkimukseen on lähestyä aihetta performanssitutkimuksen kannalta. Koska olen itse tehnyt paljon teatteria, tarkastelen kerronnan keinoja julkisessa roolipelissä verraten niitä teatterissa käytettäviin keinoihin, erityisesti improvisaatioon. Improvisaatioteatteri onkin ehkä helpoimmin ymmärrettävä vertauskohta roolipelaamiseen, sillä ne jakavat lukuisia yhteisiä piirteitä muun muassa kerronnan kerroksellisuudesta, hahmojen kehittämisestä ja yllätyksellisyydestä. Lisäksi molempia ohjaa tietynlainen ennalta asetettu rakenne, improvisaatiossa esitystä varten luodut raamit ja roolipelissä pelimekaniikat. Molemmissa ryhmät rakentavat yhdessä taikakehän, jonka sisällä toimiessaan kaikki ymmärtävät oikeat toimintatavat ja lähes mikä tahansa on mahdollista. Toisaalta niitä myös erottavat useat piirteet, kuten se, että roolipelissä ryhmä istuu yleensä pöydän ääressä eikä näin ollen voi näytellä kohtauksia koko kehollaan tilassa liikkuen, kuten improvisaatiossa.

Critical Role on esimerkki ammattimaisesta roolipelaamisesta, joten he hyödyntävät lukuisia kerronnan keinoja, joiden tavoite on tuottaa viihdyttävää peliä myös katsojille. Vaikka myös Critical Role on alun perin aloittanut yksityisenä kotipelinä, on sen toiminta nykyään kaupallista ja suurelle yleisölle suunnattua. Näin ollen sen peliä ei täysin voikaan verrata tavalliseen kotipeliin. Mikään ei varsinaisesti estä kotipelejä hyödyntämästä kaikkia Critical Rolon käyttämiä kerronnan keinoja, mutta kotipelien ei myöskään pitäisi olettaa sisältävän kaikkia, tai edes suurinta osaa, niistä. Vaikka olen jakanut kerronnan keinot yleisiin kerronnan keinoihin ja kerrontaa tehostaviin keinoihin, on lopulta kiinni näkökulmasta, mitkä näistä keinoista ovat tärkeimmät ja oleellisimmat.

Critical Rolon kerronnassa keskiössä on pelin maailma ja näyttelemisen eri keinot, kuten kehonkieli ja erilaiset äänet. Näiden ansiosta heidän pelinsä on hyvin elokuvallista ja mukaansatempaavaa. Suurin osa kerronnan keinoista on verbaalisia. Keinot koostuvat muun muassa kuvailusta, dialogista ja huumorista. Kuitenkin pelin kiinnostavuus rakentuu näiden keinojen yhdistelmästä. Etenkin pelinvetäjänä toimiva Mercer luo peliin immersiota havainnollistamalla pelimaailman eri ympäristöjä valojen, projisointien, äänien ja ääniefektien avulla. Pelaajat seuraavat Mercerin kuvailua usein aivan yhtä ihailen kuin katsojakin. Vaikka Mercer on vastuussa isosta osasta pelin kerronnasta, ovat pelaajatkin yhtä olennainen osa sitä. Loppujen lopuksi Mercer tarjoaa vain pohjan pelaajien toiminnalle. Pelaajien hahmot ja heidän toimintansa on pelin keskus, sillä ilman heitä, ei tapahtuisi käytännössä mitään.

Pelaajien hahmot toimivat roolipelissä muodostuvan kertomuksen näkökulmahenkilöinä, joten he ja heidän välinen dynamiikkansa on pelin lähtökohta. Samaistuttavat hahmot

inhimillisine ongelmineen yhdistettynä maagisiin kykyihin ja monipuoliseen fantasiamaailmaan tekevät kertomuksesta mukaansatempaavan. Hahmon pelaaja tuntee hahmon parhaiten, mutta hänkään ei välttämättä tiedä aivan kaikkea hahmoon liittyvää. Tutuista asioista löytyvät yllättävät puolet onkin yksi keskeisimmistä keinoista, jolla Critical Rolen pelien kerronnasta rakennetaan mielenkiintoista. Siinä missä hahmot toimivat pelin yhtenä fokuksena, tarjoaa pelimaailman yllätyksellisyys heidän toiminnalleen motiivin ja suunnan. Näin myös kerronnan kerroksellisuus nousee jälleen esiin.

Kerronnan keinot eivät yksittäin rakenna mielekästä kertomusta, vaan kertomus rakentuu keinoja yhdistelemällä. Esiin nostamani keinot eivät ole poikkeus tähän, vaan ne ovat rakennuspalikoita, joista Critical Rolen pelin sisältö lopulta koostuu. Toisinaan yksi keino koostuu useammasta muusta keinosta, kuten leikkaaminen, joskus keino taas on selkeästi muista erillinen, kuten valaistus. Kerronnan keinoja monipuolisesti ja mielikuvituksellisesti yhdistelemällä syntyy mielekäs performanssi, jonka parissa sekä pöytä että katsojat viihtyvät tunteja kerrallaan.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

Critical Role 2022. C3E26 Hidden Truths. *Beacon.tv*, 7.7.2022. Viitattu 19.3.2026.

<https://beacon.tv/content/3-26-c3-e26-hidden-truths>.

Critical Role 2022. C3E31 Breaking Point. *Beacon.tv*, 18.8.2022. Viitattu 19.3.2026.

<https://beacon.tv/content/3-31-c3-e31-breaking-point>.

Critical Role 2022. C3E37 From the Boughs. *Beacon.tv*, 13.10.2022. Viitattu 19.3.2026.

<https://beacon.tv/content/3-37-c3-e37-from-the-boughs>.

### Kirjallisuus

Arjoranta, Jonne ym. toim. 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.

Bacon, Henry 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Bauman, Richard 1977. *Verbal Art as Performance*. Rowley, Massachusetts: Newbury House Publishers.

Bauma, Richard, toim. 1992. *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-centered Handbook*. New York: Oxford University Press.

Ben-Amos, Dan & Goldstein, Kenneth S. toim. 1975. *Folklore: Performance and Communication*. Mouton: The Hague.

Buccitelli, Anthony 2012. Performance 2.0 – Observations Towards a Digital Performance of Folklore. Teoksessa Blank, Trevor J. toim. *Folk Culture in The Digital Age – The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan: Utah State University Press.

Carbonell, Curtis D. 2019. *Dread Trident: Tabletop Fantasy Role-playing Games and the Modern Fantasy*. Liverpool: Liverpool University Press.

Costikyan, Greg 2000. Where Stories end and Games Begin. *Game Developer* 9/2000.

Fingerroos, Outi; Kajander, Konsta; Lappi, Tiina-Riitta, toim. 2022. *Kulttuurien tutkimuksen menetelmät*. Helsinki: SKS.

- Haapala, Vesa 2010. Kirjallisuuden lajeja ja käsitteitä. Teoksessa *Särmä*. Toimittanut Arvassalo Leija ym. 62–95. Helsinki: Otava
- Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah, toim. 2007. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Hovi, Tuomas; Koski, Kaarina, toim. 2023. *Kansanperinne 2.0 – Sovelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin*. Helsinki: SKS
- Huizinga, Johan 1967. *Leikkivä ihminen*. Suomentanut Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY
- Huuhka, Marleena 2021. Performing Gameplay – A Study of Video Game Workshops. *Body, Space & Technology*. 20 (1).  
[https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/218700/Performing\\_Gameplay.pdf?sequence=1](https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/218700/Performing_Gameplay.pdf?sequence=1)  
 (Luettu 19.3.2026).
- Hämäläinen, Tuukka; Rauhalampi, Heidi 2022. *Grimmin saduista Controliin*. Helsinki: Jalava.
- Kaivola-Bregenhøj, Annikki 1988. *Kertomus ja kerronta*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kaivola-Bregenhøj, Annikk; Klein, Barbro; Palmenfelt, Ulf (toim.) 2006. *Narrating, Doing, Experiencing – Nordic Folkloristic Perspectives*. Helsinki: SKS.
- Kaivola-Bregenhøj, Annikki 2009. Keskusteleva ja esiintyvä kertoja. *Elore*. 16, 2/2009. Suomen kansatietouden tutkijain seura ry. <https://journal.fi/elore/article/view/78809> (Luettu 19.3.2026).
- Kaivola-Bregenhøj, Annikki 2011. Narrator as reporter or performer. *Fabula*. 52 (1). New York: De Gruyter. <https://research-ebSCO-com.ezproxy.utu.fi:2443/c/sk55le/viewer/pdf/dhoi3wzu5f?route=details> (Luettu 19.3.2026).
- Kapchan, Deborah A. 1995. Performance. *Journal of American Folklore*. 108 (430). American Folklore Society. <https://www-jstor-org.ezproxy.utu.fi:2443/stable/541657?sid=primo&origin=crossref> (Luettu 19.3.2026).
- Leppälahti, Merja 2002. *Peli on elämää – Etnografiaa roolipelaamisesta*. Lisensiaatintutkimus, Turun yliopisto, folkloristiikka.  
<https://www.utupub.fi/handle/10024/37272> (Luettu 19.3.2026).

- Lindfors, Antti 2019. *Intimately Allegorical: The Poetics of Self-Meditation in Stand Up Comedy*. Turun yliopiston julkaisuja, Humaniora Turku.  
<https://www.utupub.fi/handle/10024/147073> (Luettu 19.3.2026).
- Mäkelä, Maria ym. toim. 2020. *Kertomuksen vaarat: Kriittisiä ääniä tarinataloudessa*. Tampere: Vastapaino.
- Nellhous, Tobin 2017. Online Role-Playing Games and the Definition of Theatre. *New Theatre Quarterly*. 33:4, New York: Cambridge University Press. <https://www-cambridge-org.ezproxy.utu.fi:2443/core/journals/new-theatre-quarterly/article/online-roleplaying-games-and-the-definition-of-theatre/BE382C3A9BC5FF8BFDB805F769A89C88> (Luettu 19.3.2026).
- Pettersson, Juhana 2005. *Roolipelimanifesti*. Helsinki: Like.
- Sawyer, R. Keith 2010. *Group Creativity: Music, Theater, Collaboration*. New York: Routledge.
- Smith, Anthony N. 2019. Achieving Depth of Character: Long-form Improv Practices in US Comedy Podcast Culture. *Comedy Studies*. Vol 10, No. 2. Salford: Routledge, Taylor Francis Group. <https://www-tandfonline-com.ezproxy.utu.fi:2443/doi/full/10.1080/2040610X.2019.1623500> (Luettu 19.3.2026).
- Stenros, Jaakko; Särkijärvi, Jukka, toim. 2018. Seikkailuja ja sankareita: Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen. *Tampereen museoiden julkaisuja 153*. Tampere: Juvenes Print.
- Taylor, T. L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Tuomi, Jouni; Sarajärvi, Anneli 2006. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Vapriikki, *Dungeons & Dragons 50 vuotta juhlanäyttely* 8. 5. 2024 – 26. 1. 2025. (Vierailtu 1. 9. 2024.)
- Zagal, José P.; Deterding, Sebastian, toim. 2018. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge.

# Liitteet

## Liite 1. Aineiston viittaukset

Jaksojen tiivistelmät

C3E26 Hidden Truths: [https://criticalrole.fandom.com/wiki/Hidden\\_Truths](https://criticalrole.fandom.com/wiki/Hidden_Truths) (Tarkistettu 19.3.2026).

C3E31 Breaking Point: [https://criticalrole.fandom.com/wiki/Breaking\\_Point](https://criticalrole.fandom.com/wiki/Breaking_Point) (Tarkistettu 19.3.2026).

C3E37 From the Boughs: [https://criticalrole.fandom.com/wiki/From\\_the\\_Boughs](https://criticalrole.fandom.com/wiki/From_the_Boughs) (Tarkistettu 19.3.2026).

Käytetyt esimerkit

### 1. C3E26 [56:00] Goblin

Hahmot kuulevat, kuinka joku huomaa heidät. Kun he kääntyvät katsomaan, näkevät he rähjäisen goblinin osoittavan heitä. Goblinia ympäröi kymmenen karskin näköistä aseistettua hahmoa, jotka kääntyvät katsomaan Bells Hellsia ja näyttävät valmistautuvan taisteluun. Kuvaillessaan goblinia ja tätä ympäröiviä henkilöitä, Mercer käyttää paljon kehinkieltä.

### 2. C3E26 [1:10:25] Laudna uhkailee Ashtonia

Ashton, Imogen ja Chetney ovat lähdössä All-Minds-Burnin palatsiin, kun Laudna tarttuu kiinni Ashtonin. Hän uhkaa, että jos jotain tapahtuu Imogenille, hän tappaa Ashtonin. Ashtonin mielestä on todennäköisempää, että jos jotain tapahtuu, se johtuu Chetneystä. Laudna kuitenkin pitää Ashtonia kaikista järkevin henkilö ryhmässä, joten Laudnan mielestä Ashton on myös kaikista eniten vastuussa siitä, mitä tapahtuu. Laudna jatkaa uhkailua, kunnes Dusk tulee katsomaan, mitä tapahtuu. Laudnan puhutellessa Ashtonia, Ray kumartuu hieman pöydän yli silmät pyöreinä ja muun muassa osoittelee Jaffea.

### 3. C3E26 [2:18:00] Laudna ja Orym vahdissa

Mercer kuvailee kaikkea sitä, mitä Laudna ja Orym vahtinsa aikana näkevät. O'Brien kuuntelee kuvailua neutraali ilme kasvoillaan, kun taas Ray leikkii hiuksillaan esittäen tylsistynyttä. Johnson ja Bailey naureskelevat Rayn puuhille. Kun myös Mercer huomaa Rayn pörröttäneen hiuksiaan ja kysyy, mitä tämä tekee, vastaa Ray Laudnana olevansa tylsistynyt.

#### **4. C3E26 [58:00] Sikaria polttava kääpiö**

Goblinin ympäröivien henkilöiden joukossa on sikaria polttava kääpiö, jonka kädestä puuttuu peukalo. Kääpiö tulee selvittämään, mitä Bells Hells teki heidän alueellaan edellisenä päivänä, sillä siellä ei katsota hyvällä epäilyttävää liikehdintää. Goblin oli nähnyt Bells Hellsin ja tullut kertomaan siitä kääpiölle.

#### **5. C3E26 [1:23:00] Justi**

All-Minds-Burnin palatsissa Ashton, Chetney ja Imogen kohtaavat Ashtonin tunteman Justin, joka on lintumainen olento, eisfuura. Ashton esittelee ystävänsä ja kysyy Justilta, voisiko tämä auttaa heitä saamaan jonkinlaisen turvatalon tulevaa tehtävää varten. Pelatessaan Justia, Mercer liikkuu koko ajan levottoman oloisesti ja muun muassa katselee ympärilleen. Myös hänen puheensa rytmi vaihtelee paljon.

#### **6. C3E26 [1:41:15] F.C.G., Dusk, Fearne ja huonot uutiset**

F.C.G., Dusk ja Fearne ovat matkalla Finders Takersiin, missä F.C.G. tietää tapaavansa Dancerin ystävän ja tämän vuoksi valmistautuu kertomaan tälle Dancerin kuolemasta. Hän ei kuitenkaan ole täysin varma, miten asia pitäisi hoitaa, joten hän kysyy neuvoa Duskilta ja Fearnelta. Dusk sanoo heti, että hänellä on tapana käyttää ”shit sandwich” (suomeksi kakkavoileipä) -menetelmää, kuten hän itse sitä kutsuu. Fearne yhtyy Duskin mielipiteeseen ja olisi itse sanonut samaa. F.C.G. ei tiedä mitä se tarkoittaa, joten Dusk selventää asiaa. Ensin sanotaan jotain mukavaa, esimerkiksi kehuaan säätä, sitten ilmoitetaan huonot uutiset, kuten että lapsesi on kuollut, ja lopuksi kehuaan esimerkiksi paitaa.

#### **7. C3E31 [1:50:10] Fearnen terapiahetki**

Fearne on tavannut vanhempansa juuri ensimmäistä vuosikymmeniin. Hän kokee joutuneensa hylätyksi ja haluaisi vanhemmiltaan vastauksia. Hän ei kuitenkaan aivan tiedä, miten toimia, joten Imogen pyrkii auttamaan häntä. Imogen puhuu Fearnelle telepaattisesti suoraan tämän mieleen, jotta muut eivät voi kuulla. Imogen muun muassa vakuuttaa Fearnelle, että hänellä on lupa olla vihainen. Myös F.C.G. liittyy mukaan keskusteluun havaitessaan käynnissä olevan terapiahetken. Riegel on unohtanut, että Imogen ja Fearne keskustelevat mielen sisällä, joten pelaajat vitsailevat F.C.G:n huomanneen Imogenin ja Fearnen vain tuijottaneen toisiaan. Nyt he kuitenkin alkavat puhua ääneen ja Imogen pahoittelee, että pitää terapiaa ilman F.C.G:n lupaa, sillä terapia on F.C.G:n työtä. F.C.G. kuitenkin haluaa vain kuunnella ja seurata vierestä.

## **8. C3E26 [13:05] Dusk ja Fearne yövahdissa**

Bells Hells on majoittunut eräänlaiseen telttahotelliin, joten he tuntevat olonsa turvallisemmaksi nukkuessaan, jos joku on koko ajan vahdissa. Fearne ilmoittautuu halukkaaksi ottamaan ensimmäisen vahtivuoron ja pyytää Duskin mukaansa. Välittömästi Fearne alkaa kysellä Duskilta vanhemmistaan. Hän haluaa tietää muun muassa sen, mitä tämä teki Birdien ja Ollien kanssa. Dusk kertoo, että hän oli lumoutunut Feywildin valoista ja maagisuudesta ja koska siellä ei varsinaisesti ole päivän ja yön kiertoa, hän olisi voinut vaeltaa siellä ikuisesti, jos Fearnen vanhemmat eivät olisi löytäneet häntä. Keskustelu kääntyy koskemaan Exandrian ja Feywildin eroja ja sitä, miten molemmat kaipaavat Feywildiin. Fearnea jännittää vanhempiansa tapaaminen ja Dusk on epävarma siitä, tulevatko Birdie ja Ollie pitämään hänestä sellaisena kuin hän on nyt, sillä hän on ollut aiemmin aivan erilainen.

## **9. C3E26 [41:20] Nukkuvien kuvailu**

Imogen ja F.C.G. yrittävät miettiä, miten F.C.G. voisi tunnistaa milloin Imogen näkee painajaisia. F.C.G. pohtii, huomaisiko hän painajaiset Imogenin silmien liikkeestä. Imogen kyseenalaistaa, että F.C.G. voisi tunnistaa hänen näkevän unta. F.C.G alkaa kertoa, mitä kaikki muut Bells Hellsin jäsenet tekevät unissaan. Laudnan luomet värisevät, Chetneyn jalka vispaa kuin koiralla, Ashtonin päässä oleva kristalli hohtaa eri värejä, Fearnen poskista kasvaa ikään kuin turkkia, mutta Orymin piirrettä hän ei halua kertoa. Kun Imogen kuitenkin katsoo F.C.G:tä kysyvästi, tämä vastaa lähes kuiskaten, että Orym piereskelee. Imogenin piirre on, että hänen silmänsä liikkuvat edes takaisin.

## **10. C3E26 [1:8:30] Orymin ilmavaivat**

Tehdessään päivän toimintasuunnitelmaa Orym kuvailee heidän kohteensa mahdollista piiloutumista kielikuvalla, ”gopher is going to stay in the hole now” (suomeksi taskurotta pysyy kolossaan nyt), mistä Chetney toteaa Orymin viittaavan ummetukseen. Tähän Orym taas vastaa, että hän piereskelee vain öisin.

## **11. C3E31 [1:54:05] Nuket 1**

Imogen ja F.C.G. pitävät Fearnelle terapiaa, Chetney juoksee paikalle nukke kädessään ja kysyy, sanoivatko he, että tarvitsevat nukken. He olivat aiemmin viitanneet siihen, että Fearne voisi purkaa tunteitaan turvallisesti esimerkiksi nukkeen. Willinghamilla on kädessään oikea puinen piirrosmallinukke, jonka hän antaa Johnsonille. F.C.G. kysyy, kenelle Chetney nukken oli tehnyt, mihin Laudna vastaa sen todennäköisesti olleen tarkoitettu Pâten tyttöystäväksi. Chetneyn mukaan nukke ei kuitenkaan ole aivan sitä, mitä hän haluaa sen olevan.

## **12. C3E31 [2:34:00] Nuket 2**

Hahmot heräävät uuteen aamuun, mutta Chetney ei ole nukkunut lainkaan, vaan veistänyt uusia nukkeja. Hän on tehnyt koko perheen, jotta Fearne voi työstää perheongelmiaan niiden avulla. Willingham antaa Johnsonille puisista nukeista koostuvan perheen.

## **13. C3E26, [1:43:00] Satunnaiset ohikulkijat**

Dusk, Fearne ja F.C.G. ovat menossa Finders Takers -nimiseen kauppaan. Kaupan ovella heitä vastaan tulee kaksi hahmoa. Heistä nuorempi on noin 17-vuotias poika, jolla on tumma iho, suojalasit ja kulunut nahkahaarniska. Kädessään hänellä on kivääri, jota hän hetken katselee ennen kuin laittaa sen kainaloonsa kantaakseen sen. Hänen perässään kulkee ympärilleen pälyilevä ronskin näköinen haltia, joka mulkoilee Bells Hellsiä ennen kuin kävelee pois ja liittyy seuralaisensa seuraan.

## **14. C3E26 [3:32:40] Pre-divergence ja Avalir**

Bells Hells on Imahara Joen luona. Hän tarkastelee F.C.G:tä ja kertoo tämän olevan huipputeknologiaa ajalta ennen divergencea, Avalirilaista designia. Joen mukaan F.C.G:n tietoisuus viittaa siihen, että hän on Aeormaton, suorastaan reliikki. Bells Hells ei tiedä, mitä tämä tarkoittaa.

## **15. C3E26 [3:44:45] O'Brien kysyy loresta**

Hahmot keskustelevat F.C.G:n alkuperästä ja O'Brien kysyy Merceriltä, kuinka yleistä tietoa keskustelussa ilmi tulleet Avalir ja Aeor ovat. Mercer toteaa, etteivät ne ole kovin tunnettuja ja että tietääkseen lisää, on heitettävä historiaa koskeva heitto. Useampikin pelaaja kokeilee tätä. Bailey saa tulokseksi 18, minkä jälkeen Mercer kertoo hahmojen tuntevansa nämä muinaisten suurkaupunkien nimet. O'Brien kuitenkin kysyy vielä tarkennuksena, onko nimien tunteminen hahmoille kuin Konstantinopolin nimen tunnistaminen pelaajille. Näin on, eivätkä hahmot tiedä Mercerin mukaan paikoista paljon muuta nimen lisäksi.

## **16. C3E37 [3:34:00] Orym puussa**

Bells Hells taistelee Delilah Briarwoodia vastaan tuhotakseen tämän ja pelastakseen Laudnan. O'Brien kuvailee, kuinka Orym pyrkii maagisten saappaidensa avulla hyppimään puun oksalta toiselle. Mercer toteaa tempun vaativan hankalan akrobatiaheiton, etenkin, kun ympärillä on savua ja liekkejä. O'Brien näyttää toivottomalta noppaa heittäessään, mutta heitosta tuleekin luomu 20, mikä tarkoittaa parasta mahdollista onnistumista. Mercer ei ole uskoa O'Brienia ja koko pöytä iloitsee onnistumisesta.

### **17. C3E37 [3:53:20] Imogenin ”How do you wanna do this?”**

Taistelu Delilah Briarwoodia vastaan on loppuillaan, F.C.G. ja Orym ovat haihtuneet elämäpisteiden loppumisen myötä ja Imogen yrittää voimakasta loitsua, joka voi onnistuessaan ratkaista taistelun heidän hyväkseen. Bailey kuvailee, kuinka Imogen loitsii salaman suoraan puunrunkoon, sillä maaginen salama sytyttää osuessaan kaiken tuleen. Mercer kehottaa Baileyä heittämään loitsun aiheuttaman vahingon, sillä kohde on puu, eikä näin ollen voi väistää salamaa. Tulokseksi tulee 33 pistettä, mikä riittää ratkaisemaan pelin. Mercer pyytää Baileyä kuvailemaan, miten hän loitsun tekee käyttämällä ”how do you wanna do this?” (suomeksi kuinka haluat tehdä tämän?) -fraasia, jota hän usein käyttää vastaavissa tilanteissa. Sillä aikaa, kun Bailey miettii, Mercer kuvailee, kuinka puu on tulossa ja hiiltynyt, ja kuinka Delilah valmistautuu imemään loppuistakin Bells Hellsin jäsenistä elämänvoiman itseensä. Bailey kuvailee, kuinka hän lähettää salaman keskelle puunrunkoa ja halkaisee sen niin, että puolikkaat kaatuvat maahan.

### **18. C3E37 [2:06:15] Jännityksen rakentaminen ennen taukoa**

Mercer kuvailee, kuinka vihreä valo hohtaa Bells Hellsin ympärillä heidän kulkiessaan Laudnan painajaismaailmassa. Se täyttää maiseman, jossa kauempana näkyy kammottava puun hahmo. Sen oksat ovat kuihtuneet, muistuttavat ylös kurkottavia käsiä ja niistä roikkuu tyhjiä köysiä. Yhtäkkiä välähdys tummanviolettiä kulkee maata myöten ja alkaa pyöriä pyörremyrskyn lailla, kunnes se muodostaa pahuutta huokuvan Delilah Briarwoodin varjomaisen hahmon. Mercer kuvailee, kuinka hahmo huokaisee: ”Fond memories” (suomeksi rakkaita muistoja), ja Mercer katkaisee pelin taukoon.

### **19. C3E37 [1:22:25] Vaarallinen ympäristö**

Bells Hells on päätynyt painajaismaailmassa latoon, josta he yrittävät paeta. Osa hahmoista on päässyt jo ulos, mutta osa joutuu vielä ohittamaan vaaralliset köynnökset. Kaikkien sisällä olevien täytyy heittää kestävyyttä koskeva heitto, jossa onnistuneilta katoaa yksi noppa, jolla pelaajat voivat parantaa hahmoaan levon aikana. Epäonnistuvilla noppia katoaa kaksi. Tämän jälkeen Mercer kuvailee, kuinka köynnökset kurottelevat hahmoja kohti ja imevät näistä elinvoimaa.

### **20. C3E37 [32:55] Haaste**

Hahmot saapuvat Whitestonen painajaisversioon ja huomaavat ympäristön muovautuvan heidän ympärillään. Mercer asettaa hahmoille haasteen, jossa navigoidakseen kaupungin läpi

hahmojen on onnistuttava neljässä nimetyssä heitossa ennen kahta onnistumista. Hän ei kuitenkaan kerro, mitä haasteessa epäonnistumisesta seuraa.

### **21. C3E37 [1:41:30] Epäonnistuminen ja säikäytys**

Hahmot ovat seuranneet Laudnan varjohahmoa läpi tämän elämän merkittävien tapahtumien. He näkevät, kuinka tätä valmistellaan illalliselle. Hahmot tietävät, että illallisen jälkeen Laudna tullaan hirttämään kaupungin keskellä olevaan puuhun varoituksena Vox Machinalle, ensimmäisen kampanjan keskiössä olleelle ryhmälle. He haluavat muistuttaa Laudnaa, että kyseessä on vain muisto, eikä mikään tapahtuva ole aitoa. Mercer pyytää Baileyä heittämään noppaa ilman, että sen lukuun lisätään mitään. Bailey epäonnistuu, minkä seurauksena haasteeseen tulee yksi epäonnistuminen. Laudna ei kuule Imogenia ja vanhempia esittävät varjohahmot hyökkäävät hahmojen kimppuun ikkunan läpi. Samalla Mercer kurottautuu yllättäen pöydän yli huutaen ja säikäyttää pelaajat.

### **22. C3E37 [3:21:40] F.C.G. tajuttomaksi**

Taistelussa Delilah Briarwoodia vastaan F.C.G. saa iskun, jonka seurauksena hän joutuu tajuttomaksi. Pelaajien yllätykseksi sen seurauksena hän haihtuu varjomaailmasta, eikä voi enää palata taisteluun.

### **23. C3E31 [3:31:10] Birdie saapuu paikalle**

F.C.G. on juuri hyökännyt Bells Hellsin kimppuun ja saatu taas omaksi itsekseen. Hahmot miettivät, miten vastaava voidaan estää kenen tahansa heidän kohdallansa, sillä kukaan heistä ei halua seota. Imogen toteaa Chetneyn olevan poikkeus, sillä Chetney nauttii muuttuessaan sudeksi. Chetney toteaa kaikkien nauttivan siitä, kun hän muuttuu, ja kysyy Imogenilta, haluaisiko tämä nähdä sen. Imogen on kiusaantunut ja samaan aikaan Birdie kävelee huoneeseen sisään. Hän huomaa saapuneensa paikalle kesken tilanteen, jossa hänen ei kuuluisi olla mukana, toivottaa kaikille hyvää huomenta ja poistuu paikalta.

### **24. C3E31 [31:55] Orym, Ashton ja linssi**

Hahmot ovat tutkineet Ruidusta, punaista kuuta, maagisella kaukoputkella, johon he ovat aiemmin hankkineet maagisen linssin. Ashton epäilee, että linssiä voi käyttää pahoihin asioihin ja haluaa tutkia sitä. Orym antaa linssin Ashtonille, joka lyö linssiä vasarallaan, jolloin se hajoaa palasiksi. Linssi saadaan kasattua uudelleen, mutta sen sisältämä loitsu on mennyttä.

## **25. C3E26 [24:35] Dusk yksin pöydässä**

Dusk ja Fearne palaavat vahdista. Mercer pyytää kaikkia paitsi Ishiitä popistumaan pöydästä. Seuraa Duskin ja hänen johtajansa välinen keskustelu, jossa Dusk antaa raportin siitä, kuinka hän etenee Fearnen vanhempien etsinnässä. Dusk huomauttaa, että toisin kuin hänen kilpailijansa, hän on löytänyt Calloway'den tyttären ja voi tämän avulla onnistua tehtävässään paremmin.

## **26. C3E26 [30:45] Imogenin uni**

Imogen näkee unta punaisesta myrskystä, joka aiemmissa unissa on ollut lähestymässä, mutta nyt hän on sen sisällä. Hän kuulee äitinsä äänen, joka kehottaa tätä pakenemaan. Bailey kuvailee, kuinka Imogen kääntyilee ympäri etsien aiemmassa unessa näkemäänsä hahmoa. Mercer kuvailee hahmoa, joka on hoikka ja muodoltaan naisellinen. Kun Imogen kysyy, onko hahmo hänen äitinsä, alkaa tämä lähestyä, mutta hahmo ei näytä lainkaan tutulta. Imogen ja hahmo käyvät lyhyen keskustelun, kun Imogen yrittää ymmärtää, kuka hahmo on. Hän huomaa hahmon takana lukuisia muita hahmoja, jotka hyökkäävät Imogenia kohti ja hän herää. Herättyään hän näkee ulkona himmeän oranssin loimun.

## **27. C3E26 [2:05:15] Orym ja Laudna**

Orymin ja Laudnan tehtävänä on pyrkiä vakoilemaan heidän kohdettaan, joten he menevät Orymin johdolla ensin ostamaan valeasuja, joiden avulla he sulautuvat paikallisiin. Kun he ovat löytäneet sopivat vaatteet, Orym neuvoo Laudnaa esittämään hänen äitiään ja kutsumaan häntä Nancyksi. Laudnan mielestä Orym on enemmän Georgie. Lopulta he asettuvat paikoilleen vahtiin.

## **28. C3E26 [25:25] Duskin oikea luonne**

Vakiopelaajat poistuvat pöydästä Mercerin kehotuksesta. Ishii näyttää hätäntyneeltä ja hämmentyneeltä, mutta kun muut ovat varmasti menneet ja Mercer palaa keskittymään peliin, hän tyyntyy täysin ja näyttää siltä, että tietää tasan, mitä tapahtuu.

## **29. C3E26 [1:49:00] FCG kuulee, ettei Dancer olekaan kuollut**

Finders Takersissa F.C.G. kertoo Esmerille Dancerin kuolleen. Esmer ottaa huikan pullostaan ja sylkee juoman F.C.G:n päälle kutsuen tätä samalla samanlaiseksi valehtelijaksi kuin Dancer. F.C.G. on ymmällään. Esmer kertoo nähneensä Dancerin viimeksi noin kuukausi sitten, kun tämä ilmaantui paikalle haluten korjata heidän välejänsä. Esmerin puheista päätellen he päätyivät jonkinlaiseksi lähentymään, kunnes heidän välinsä menivät uudelleen rikki. Nyt Esmer ei halua enää koskaan nähdä Danceria.

### **30. C3E31 [2:46:00] Salatut pelimekaniikat**

F.C.G. lähettää Dancerille viestin ja kysyy tältä ohjeita siitä, mitä hänen pitäisi seuraavaksi tehdä. Dancer vastaa kauhuissaan, ettei F.C.G. saa koskaan etsiä häntä ja että hän ei ikinä enää halua nähdä tätä. Mercer kertoo Riegelille F.C.G:n saavan kolme pistettä, minkä seurauksena F.C.G. menee tilaan, jossa hän ei reagoi mihinkään. Riegelkään ei oikein tiedä, mitä seuraavaksi tapahtuu, kunnes Chetney kolauttaa F.C.G:tä päähän ja Mercer kehottaa tätä hyökkäämään.

### **31. C3E37 [18:50] Baretit**

Bells Hells miettii toimintasuunnitelmaa Laudnan pelastamiseksi, kun Imogen yhtäkkiä saa idean, että heidän pitäisi hankkia baretit.

### **32. C3E37 [28:35] Miekalla oven avaaminen**

Orym tutkii ovea, joka vaikuttaa olevan tehty kivistä. Hän yrittää avata sitä, minkä seurauksena ovennappi irtoaa. Orym tutkii sitäkin ja myös se vaikuttaa olevan täysin kiveä. F.C.G. ehdottaa, että Orym voisi koettaa pakottaa oven auki miekkansa avulla, sillä jos on jumissa Whitestonessa, pitäisi kokeilla avata ovi miekalla.

### **33. C3E31 [21:10] Ludinus**

Bells Hells on saanut apua Ira-nimiseltä olennoilta, jonka kanssa heillä on yhteisiä vihollisia. Ira kuvailee Thull-nimistä henkilöä, mutta kun Orym kysyy Thullin ystävästä ja tämän nimestä, Ira mainitsee kyseessä olevan Ludinus. Nimen kuullessaan O'Brien lyö pöytää ja huudahtaa tienneensä sen, minkä jälkeen hän tarkentaa huudon tulleen Liamilta, ei Orymilta.

### **34. C3E26 [2:05:05] Nimikyltit**

Tauon jälkeen ruudulla näkyy jokaisen kohdalla heidän hahmonsa nimi ja tämän luokka. Mercerin kohdalla hahmon ja luokan sijaan lukee hänen olevan pelinvetäjä.

### **35. C3E31 [15:50] Orymin hahmokortti**

Orymin hahmokortissa on kuva ruskeahiuksisesta puolituoisesta, jolla on miekka kädessään. Siinä lukee myös hänen yleiset tietonsa, eli suojaus, 19, elämäpisteiden määrä, 53, kyvyt, eli voima, 10, älykkyys, 13, ketteryys, 20, viisaus, 16, kestävyys 15 ja karisma, 11. Lisäksi kortissa on Orymin nimi ja luokka, taistelija, sekä hahmon taso, 6.

### **36. C3E26 [2:37:25] Päivävalo illaksi**

Ryhmän jakautumisen jälkeen, kun kaikkien kohtaukset on pelattu ja ryhmä on taas koolla, vaihtaa Mercer studion valaistuksen muistuttamaan auringonlaskua.

### **37. C3E37 [16:45] Laudnan painajaismaailma**

Normaalista valaistuksesta poiketen pelaajien taustalla on tummanpunainen hehku, jonka päälle on projisoitu metsikön varjoja. Lisäksi lavasteissa roikkuvat lyhdyt hohtavat vihreinä.

### **38. C3E26 [1:24:40] Rauhallinen musiikki**

Hahmojen ollessa All-Minds-Burnin palatsissa ja tilanteen ollessa rauhallinen taustalla soi musiikki, johon ei juuri kiinnitä huomiota. Se jää enimmäkseen keskustelun alle, mutta kun siihen keskittyy, sen kuulee.

### **39. C3E37 [3:25:00] Jännitysmusiikki**

Taistelun taustalla soi rauhallinen ja hiljainen orkesterimusiikki, joka tehostaa taistelun jännitystä.

### **40. C3E37 [2:35:10] Taistelukartta**

Delilah Briarwoodia vastaan käytävän taistelun kartassa isoimman huomion vie valtava kuihtunut puu. Lisäksi kartan kulmilla on muutamia rakennusten raunioita, joista yhden edustalla on kiveyksestä muodostuva kehä, ikään kuin pieni lava tai kaivon kansi. Paljasta maata päällystää ruudukko, jonka avulla taistelussa mitataan etäisyyksiä.

### **41. C3E31 [58:10] Normaali kartta**

Kartta on piirretty kellastuneelle paperille. Se kuvaa vuoristoista aluetta, jonka keskellä on autiomaata ja vesistö. Keskellä karttaa lukee ”Bassuras”.

## **Liite 2. Pelisanastoa**

**Class eli luokka:** Hahmon tyyppiluokka. Bells Hellsissä hahmojen luokat ovat druidi, eli luonnonmagiaa hyödyntävä loitsija; rogue, eli varas tai rikollinen; warlock, eli loitsija, joka saa voimansa sopimuksen kautta voimakkaalta entiteetiltä; sorcerer, eli loitsija, jonka taikavoimat tulevat hänestä itsestään; fighter, eli taistelija tai soturi; barbaari, eli omaa vihaansa hyödyntävä tappelija; cleric, eli joltain jumaluudelta voimansa saava loitsija; paladin, eli tempeliritari tai muu jotakin jumaluutta seuraava taistelija tai soturi; ja bloodhunter, eli verimagiaa käyttävä taistelija. Lisäksi luokkiin kuuluu sub class, alaluokka, joka tarkoittaa, millaisia luokkaan liittyviä kykyjä hahmolla on.

**Divergence:** Jumalten ja kuolevaisten välinen sota, jonka seurauksena jumalat lukitsivat itsensä ulos Exandriasta ja loivat väliin vahvan maagisen portin.

**DM/GM:** Dungeon Master/ Game Master, luolamestari, pelinvetäjä. Ohjailee maailmaa ja hahmoja pelaajien hahmojen ympärillä. Aineistossani Matthew Mercer.

**Exandria:** Matthew Mercerin luoma fantasiamaailma, johon Critical Rolen kolme ensimmäistä kampanjaa sijoittuvat.

**Feywild:** Keiju- tai haltiakansan asuttamaa ulottuvuus.

**Goblin:** Menninkäistä muistuttava otus.

**Health point (HP):** Elämäpisteet, joilla mitataan hahmon jäljellä olevaa elämänvoimaa erityisesti taistelutilanteissa. Jos elämäpisteet menevät nolville, joutuu hahmo tajuttomaksi ja saattaa kuolla

**Kampanja:** Pidempi jatkuvajuoninen sarja pelejä.

**NPC:** Non-playable/ non-player character. Pelinvetäjän ohjaama hahmo, jonka kanssa pelaajien hahmot voivat olla tekemisissä, sivuhahmo.

**One-shot:** Kertapeli. Lyhyt, yhdellä kertaa alusta loppuun pelattu tarina.

**PC:** Playable Character. Pelaajan hahmo.

**Pelaaja:** Pelaajista jokainen ohjaa omaa hahmoaan ja vastaa hahmonsa tekemisistä. Kontekstista riippuen voidaan myös pelinvetäjä laskea pelaajaksi.

**RPG:** Role-Playing Game, roolipeli.

**Pöytä:** Peliporukka. Sisältää sekä pelaajat että pelinvetäjän.

**Statit eli kyvyt:** *Dungeons & Dragons*ssa käytössä olevia peruskykyjä ovat on voima (Strength, STR), ketteryys (Dexterity, DEX), kestävyys (Constitution, CON), älykkyyss (Intelligence, INT), viisaus (Wisdom, WIS) ja karisma (Charisma, CHA). Jokaista kykyä vastaa hahmosta riippuva numero, joka antaa kykyihin liittyviin heittoihin plussia tai miinuksia sen perusteella, onko numero yli vai alle 10. Esimerkiksi, jos karisma on hahmolla 8, tulee siitä -1 nopan osoittamaan lukuun, kun taas jos numero olisi 12, tulisi siitä +1. Kykyä vastaava numero lisätään nopan antamaan lukuun, kun halutaan selvittää onnistumista tiettyä kykyä vaativassa tilanteessa.

### Liite 3: Hahmojen esittelyt



Kuva 2: Esimerkki siitä, miltä Critical Role voi näyttää katsojalle. Kuvakaappaus: Emma Venäläinen.

### Bells Hells

Sen lisäksi, että Bells Hells on Critical Rolon kolmannen kampanjan nimi, se on myös vakiohahmojen muodostaman ryhmän nimi. Bells Hells muodostuu Ashtonista, Chetneystä, FCG:stä, Fearnesta, Imogenista, Laudnasta ja Orymista. Dusk ei kuulu vierailevana hahmona Bells Helliin.

### **Ashton Greymoore**

Luokka: Barbaari

Pelaaja: Taliesin Jaffe

Ihminen, joka on muuttunut kiveksi. Hänen ihonsa on vihreää kiveä ja hiusten tilalla hänellä on violettia kristallia. Päänsä sivussa Ashtonilla on reikä, joka on täytetty kirkkaalla lasilla. Hänen päätään pitkin kulkee halkeamia, jotka on paikattu sulalla kullalla. Aseinaan Ashton käyttää suurta vasaraa ja suuttuessaan hän voi aiheuttaa ympärilleen liudan erilaisia efektejä.

### **Chetney Pock O'Pea**

Luokka: Blood hunter, rogue

Pelaaja: Travis Willingham

Vanha menninkäinen, joka on myös ihmissusi. Chetney on toiminut ikänsä puuseppänä ja käyttää aseinaan puutaltoja, jotka toimivat kuin tikarit. Ihmissusimuodossaan hän käyttää aseinaan kynsiään ja hampaitaan.

### **Dusk (Yu Suffiad)**

Luokka: Warlock, paladin

Pelaaja: Erika Ishii

Vaihdokas, joka pystyy muuttamaan muotoaan. Kun Bells Hells tapasi Duskin ensimmäisen kerran, hän näytti aivan tavalliselta haltialta. Vaikka hän vaikutti ystävälliseltä, hän ei ollut se, joka väitti olevansa. Todellisuudessa Dusk jäljitti Fearnen vanhempia.

### **F.C.G. (Fresh Cut Grass)**

Luokka: Cleric

Pelaaja: Sam Riegel

Elävä robotti, josta ei oikein tiedetä, miten hän toimii. F.C.G. käyttää magiaa muun muassa parantaakseen joukkonsa jäseniä, mutta taisteluita varten hän saattaa kiinnittää käsiinsä erilaisia aseina toimivia lisäosia. Yleisluonteeltaan F.C.G. on iloinen, mutta todellisuudessa hän pikkuhiljaa stressaantuu ja ahdistuu koko ajan enemmän.

### **Fearne Calloway**

Luokka: Druidi, rogue

Pelaaja: Ashley Johnson

Luonteeltaan hyvin kaoottinen fauni, joka tykkää tehdä kepposia ystävilleen. Hänellä on familiaarina, eräänlaisena maagisena lemmikkinä, Mister-niminen apina, joka todellisuudessa on tulihenki. Fearne on kasvanut haltiaulottuvuudessa isoäidiksi kutsumansa voimakkaan

haltiaolennon, Morriganin, kanssa, sillä hänen vanhempansa jättivät Fearnen Morriganin hoiviin tämän ollessa vasta lapsi. Koska Fearne on druidi, hän pystyy tahtoessaan muuttamaan muotoaan eri eläimiksi.

### **Imogen Temult**

Luokka: Sorcerer

Pelaaja: Laura Bailey

Psyykkisiä taikavoimia hyödyntävä ihminen, jonka toisinaan vaikeasti hallittavat taikavoimat vaikuttavat olevan yhteydessä mystiseen punaiseen Ruidus-nimiseen kuuhun. Hän näkee usein ahdistavia unia punaisesta myrskystä, joissa etäinen ääni kutsuu tätä tai kehottaa pakenemaan. Imogen uskoo äänen kuuluvan hänen äidilleen, joka lähti palaamatta Imogenin ollessa lapsi.

### **Laudna**

Luokka: Sorcerer, warlock

Pelaaja: Marisha Ray

Epäkuollut ihminen, jonka voimat tulevat isolta osin hänen päässään kuiskivalta Delilah Briarwoodilta. Luonteeltaan Laudna on synkstä ulkonäöstään huolimatta kepeän iloinen, joskin hänen tunteensa ovat hyvin ailahtelevaisia. Hänen familiaarinsa on Pâté De Rolo -niminen rotan raato, jonka päänä on korpin kallo.

Delilah puolestaan on voimakas velho, joka näennäisesti päihitettiin Critical Rolen ensimmäisessä kampanjassa, mutta joka pakeni ottaen Laudnan ruumiin hallintaansa. Hän pyrkii saamaan voimansa takaisin ja käyttää Laudnaa hyväkseen sen saavuttamiseksi.

### **Orym of the Air Ashari**

Luokka: Fighter

Pelaaja: Liam O'Brien

Atleettinen puolituinen, joka pukeutuu maanläheisiin väreihin. Luonteeltaan hän on vakava ja toimii usein ryhmänsä lapsenvahtina. Bells Hellsissä hän on kaikista läheisin Fearnen kanssa, sillä he ovat tunteneet toisensa pisimpään.