

Roolipelitutkimus

SATU HELIÖ

satu.helio@iki.fi

PETRI LANKOSKI

petri.lankoski@iki.fi
<http://www.iki.fi/petri.lankoski/>

Sisältö

- Tutkimusta roolipelaamisesta
- Ei oma tieteenala, ei kunnolla edes tutkimuksenala vielä
- Mahdollista tarkastella aihetta useasta eri näkökulmasta ja soveltaa monenlaisia metodeja
- Tarkoitus antaa jonkinlainen kuva roolipelien tutkimuksesta
 - katsaus tutkimuksen historiaan
 - Sisältää yleistyksiä, pahoinpitelemme käsitteitä

Tieteellisellä kentällä

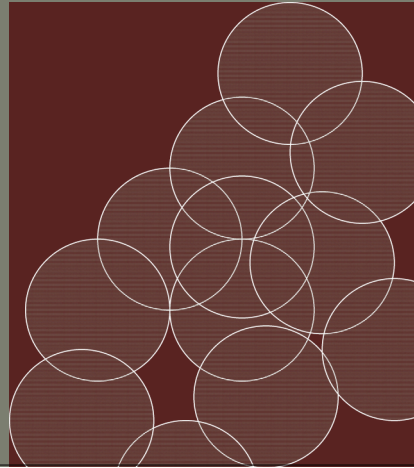
- Roolipeleistä on julkaistu vain vähän akateemisia tutkimuksia, esim.
 - Fine (1983). Shared Fantasy.
 - DeRenard, Kline (1990). Alienation and the game dungeons and dragons. Psychol Rep.
 - Mackay (2001). The fantasy role-playing game.
 - Novitz (2001). Disputes about art. Aesthetics and Art Criticism.
 - Nephew (2003). Playing with power: The authorial consequences of roleplaying games (H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien). Väitöskirja, The University of Wisconsin.
 - Pundel (2005). Creative accounting. Poetics Today.
- Ylipäänsä pelejä on tutkittu vain vähän

Sosiologia

- Tarkastelee pelaamista ryhmässä, ryhmää, yhteisöjä, yhteiskuntaa
- Gary Alan Fine:
 - Fantasian ja fantasiapelaamisen käsitteet
 - Pelaajaetnografia yhdysvalloista 1970-luvun lopulta
 - Frames, framing, keying
 - Peli pakona todellisuudesta, eskapismi, pako itsestä, pako konventionaalisesta käytöksestä.
 - peli kasvatuksellisenä välineenä
 - Peli mielihyvää ja onnistumista tuottavana rakenteena, kontrolli

Filosofia ja taiteen teoria

- Mitä roolipelit ovat:
 - Formaalit määritelmät: Meilahti, Costikyan, ...
 - Onko määriteltävissä?
- Pelikokemuksen luonne
 - immersio, engrosment
 - estetiikka
- Tulkinta ja merkitykset
- Kerronta ja retoriikka
- Roolipelit performanssina
 - Mackay: roolipelaaminen formaalisena, kulttuurisena ja sosiaalisena toimintana



Design

- 1994: Interactive Fantasy (Inter*Action)
 - Greg Costikyan: I have no words & I must design
- Forge:
 - “System Does Matter”
 - GNS-malli: gamism, narrativism, simulationism
 - Hahmo, systeemi, ympäristö/kehys, tilanne, väri
- Pohjoismainen LARP-teoria
 - manifestit
 - flirttailee akateemisen tutkimuksen kanssa

Roolipelien tutkiminen ja tarkastelu Suomessa

- Ottaa ensimmäisiä askeliaan
 - solmukirja
 - kolme väitöskirjaa työn alla
- Muutamia graduja ja lopputöitä tehty erityyppisistä näkökulmista muutama myös yhä työn alla.

Termejä/käsitteitä

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Tarina• Kerronta• Peli• Pelimaailma• Hahmo• Hahmovuorovaikutus• Vuorovaikutus• Toiminta• Rooli• Roolin ottaminen• Valta• Merkitys• Säännöt ja systeemi | <ul style="list-style-type: none">• Kokemus• Ei-peli• Leikki• Elämys• Eläytyminen, enrossment• Pelaaja• Pelinjohtaja• Frame analysis• Pretence theory• Freeform |
|--|--|

•Roolipelit kiinnostava ja monimuotoinen ilmiö josta paljon sanottavaa, kaikki teoreettiset ja huolellisesti pohditut avaukset ja puheenvuorot tervetulleita!

SATU HELIÖ

satu.helio@iki.fi

PETRI LANKOSKI

petri.lankoski@iki.fi
<http://www.iki.fi/petri.lankoski/>