

**”Se satoi meitä yhteen ja teki tästä tilasta sen
mielikuvitustilan mitä se oli”**

**Tapaustutkimus liveroolipelin soundtrackin mahdollisuuksista
opetuskäytössä**

Tutkielma (Maisteri)

24.10.2019

Iiris Kaasinen

Musiikkikasvatuksen aineryhmä

Sibelius-Akatemia

Taideyliopisto

<p>Tutkielman nimi</p> <p>”Se satoi meitä yhteen ja teki tästä tilasta sen mielikuvitus tilan mitä se oli”</p> <p>Tapaustutkimus liveroolipelin soundtrackin mahdollisuuksista opetuskäytössä</p>	<p>Sivumäärä</p> <p>67 + 8</p>
<p>Tekijän nimi</p> <p>Iiris Kaasinen</p>	<p>Lukukausi</p> <p>Syksy 2019</p>
<p>Aineryhmän nimi</p> <p>Musiikkikasvatuksen aineryhmä</p>	
<p>Tässä tutkielmassa tarkastellaan liveroolipelin soundtrackin mahdollisuuksia opetuskäytössä. Tutkin aihetta viikonlopun mittaisen työpajan kautta ja selvitin, mitä työpajaan osallistuneet kokivat oppineensa musiikin ja äänen luomisesta sekä miten työpaja tuki heidän oppimistaan.</p> <p>Tutkielman teoreettisena viitekehystenä on kokemuksellinen oppiminen ja erityisesti Kolbin oppimismalli sekä pelien sekä muiden interaktiivisten tarinankerronnan muotojen säveltämisen ja äänisuunnittelun teoriaa liveroolipelin soundtrackin rakentamisen tukena.</p> <p>Tutkin aihetta laadullisena tapaustutkimuksena ryhmähaastattelun, kyselyn ja havainnoinnin menetelmäriangulaationa. Tärkeimpinä tutkimustuloksina nousi esiin musiikin ja äänen luominen ilman aiempaa tietoa musiikin ja äänen luomisesta, liveroolipelin soundtrackin rakentamiseen liittyvien käsitteiden ja konseptien oppiminen sekä se, miten työpaja mahdollisti osallistujien kokemuksellisen, sosiaalisen ja motivoivan oppimisen.</p> <p>Liveroolipelien käyttöä musiikinopetuksessa ei ole aiemmin juuri tutkittu eikä aiheesta löydy ennestään suomenkielistä kirjallisuutta. Tutkielman tarkoitus onkin tuottaa uutta tietoa musiikkikasvatuksen kentälle sekä liveroolipelien järjestäjille suunnittelun tueksi.</p>	
<p>Hakusanat</p> <p>Kokemuksellinen oppiminen, liveroolipelit, elokuvamusiikki, pelimusiikki, pedagogiikka</p>	
<p>Tutkielma syötetty plagiointitarkastusjärjestelmään</p> <p>24.10.2019</p>	

Sisällys

1 Johdanto	4
2 Kokemuksellisuus musiikin ja äänen luomisen oppimisessa.....	9
2.1 Kokemuksellisuus oppimisprosessissa: katsaus Kolbin malliin kokemuksellisesta oppimisesta.....	9
2.2 Kokemuksellisuus oppimisen ohjaamisessa.....	13
3 Liveroolipelin soundtrack	16
3.1 Liveroolipeli interaktiivisen tarinankerronnan muotona.....	16
3.2 Liveroolipelin soundtrackin rakentaminen.....	20
4 Tutkimusasetelma	26
4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset	26
4.2 Laadullinen tapaustutkimus.....	26
4.3 Tutkimuksen toteutus ja aineistonkeruu.....	27
4.4 Analyysi.....	30
4.5 Tutkimusetiikka.....	31
5 Tulokset.....	33
5.1 ”Liveroolipelin soundtrack” -työpaja	33
5.2 Työpajaan osallistuneiden oppimiskokemukset musiikin ja äänen luomisesta liveroolipeliin	40
5.3 ”Liveroolipelin soundtrack” -työpaja osallistujien oppimisen tukena	48
6 Pohdinta	57
6.1 Johtopäätökset ja tulosten tarkastelu	57
6.2 Luotettavuustarkastelu.....	60
6.3 Jatkotutkimusaiheita.....	61
Lähteet.....	63
Liitteet	68

1 Johdanto

Roolipelit ovat herättäneet vuosien saatossa monenlaisia tuntemuksia ja tulkintoja. Vuonna 1997 Ylen mediassa pohdittiin, johtaako roolipelaaminen saatananpalvontaan tai muihin pahoihin tekoihin (Matilainen 2017). Tämän jälkeen roolipelaamista on käsitelty parodioiden muun muassa tv-sarjoissa kuten *Kummeli* (1999) ja *Pasila* (2007), joissa roolipelaaminen ja erityisesti liveroolipelaaminen eli ”larppaaminen” esitetään hieman omituisena ja ”nolona” aikuisten leikkinä. Suurimmat kansainväliset liveroolipelit kuten *Halat Hisar* (2016) ja *Odysseus* (2019) ovat kuitenkin viime vuosina ylittäneet jo suomalaisen median uutiskynnyksen ja tehneet harrastusta tunnetuksi suuremmallekin yleisölle. Nyt vuonna 2019 Euroopan suurimmaksi vapaaehtoisvoimin järjestettäväksi roolipelitapahtumaksi itseään tituleeraava Ropecon teki oman kävijäennätysensä yli 4900 kävijällä (Ropecon ry 2019).

Roolipeli on samalla sekä peli että tarinankerronnan muoto. Kuten missä tahansa muussa pelimuodossa, roolipeleillä on säännöt, joiden mukaan pelin pelaajat toimivat. Toisin kuin esimerkiksi lautapeleissä, roolipeleissä pelaajat eivät siirtelekään pelinappuloita laudalla, vaan toimivat sellaisina itse eläytymällä pelimaailmassa eläviin hahmoihin. (Heliö 2004) Eläytyminen voi olla muun muassa sankarin ohjaamista taisteluissa *Skyrim*-tietokonepelissä, luolastoja tutkivan kääpiön edesottamusten kuvailua *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelissä tai vaikka avaruusaluksen pilottina olemista scifi-liveroolipelissä. Roolipeliä ei myöskään voi voittaa samankaltaisilla ”voittoehdoilla” kuin lautapeliä, vaan pelin loppu muodostuu tarinankerronnan kautta (Heliö 2004). Roolipelaaminen on siis samalla sekä pelaamista että interaktiivista tarinankerrontaa.

Liveroolipeli on yksi roolipelaamisen monista muodoista, jossa peliin osallistujat eli pelaajat eläytyvät fiktiivisiin roolihahmoihin etukäteen määritellyssä asetelmassa ja näyttävät hahmonsa interaktiot muiden hahmojen kanssa. Liveroolipeli eroaa muista roolipelaamisen muodoista siinä, että pelimaailma on läsnä fyysisesti ja pelaajat ovat itsekin siinä mukana omissa kehoissaan. (Bøckman 2003) Esimerkiksi pöytäroolipelissä pelaajat eläytyvät hahmoihinsa pöydän ääressä ja varsinaiset suoritukset, kuten onnistuuko hahmo hyppäämään ojan yli tai varastamaan paronin kukkaron, ratkotaan noppaa heittämällä erinäisten sääntöjen mukaan. Liveroolipelissä pelaajat yrittävät itse tehdä nuo asiat tilassa, joka on lavastettu muistuttamaan mahdollisimman tarkasti pelimaail-

massa olemassa olevaa paikkaa, pukeutuen näyttämään mahdollisimman paljon omalta hahmoltaan. Tässä tutkielmassa keskityn roolipelien muodoista nimenomaan liveroolipeleihin.

Pelit, kokemuksellisuus ja luova tuottaminen ovat kovassa nosteessa olevia teemoja opetussuunnitelmissa ja tutkimuksissa. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (POPS 2014) pelit mainitaan työtapoina 11 kertaa, pelillisuus 22 kertaa, kokemuksellisuus 14 kertaa ja luova tuottaminen erityisesti musiikinopetuksen osa-alueena kuusi kertaa. Vuonna 2013 julkaistun tutkimuksen (Kühn et al. 2014) mukaan pelien pelaaminen vaikuttaa jopa aivokudostasolla lisäämällä aivojen toiminnalle olennaista harmaata ainetta muistiin, hienomotorisiin taitoihin ja toiminnan suunnitteluun liittyvillä aivoalueilla. Roolipelaamista, liveroolipelaamista ja niitä sivuavia aiheita on käsitelty eri alojen pro gradu -tutkielmissa ja väitöskirjoissa viime aikoina runsaasti (mm. Kojamo 2019; Loponen 2019; Malmgren 2017), mikä ei mielestäni ole mikään ihme: roolipelien, liveroolipelien ja niiden tekemisen avulla voi elää, kokea ja tutkia sellaisia tilanteita, jotka samaan aikaan ovat omassa todellisuudessamme vaikeasti saavutettavissa mutta pelin yhteydessä täysin mahdollisia.

Pelien pelaaminen ei ole ainoa tapa oppia pelien avulla. Kokemuksellisen oppimisen teorian mukaan oppiminen on prosessi, jossa oppija oppii refleктоimalla ja muuntelemalla kokemuksiaan (Kolb 2015). Myös pelien tekeminen on prosessi, jonka aikana on mahdollista kehittyä monenlaisissa asioissa. Esimerkiksi liveroolipelien tekemiseen liittyy usein muun muassa lavasteiden nikkarointia, ruoanlaittoa, av-tekniikan käyttöä, budjetoitua sekä paljon muuta käytännön tekemistä tarinan ja vision toteuttamisen lisäksi. Myös musiikin luomisesta sekä äänisuunnittelusta on tullut yhä tärkeämpi osa liveroolipelien tekoprosessia.

Musiikki ja äänet ovat tärkeitä elementtejä tarinankerronnassa ja erityisesti sen visuaalisissa muodoissa. Äänet auttavat kokijaa uppoutumaan tarinaan sitomalla sen kokonaisuudeksi ja tarinan todellisuuden omaamme. Ilman ääniä kokijan olisi vaikea hahmottaa, mitä tarinassa tapahtuu ja mitä hänen kuuluisi siitä tuntea. (Cohen 2010) Esimerkiksi aikahyppyyelokuvat kuten *Edge of Tomorrow* (2014) ja -tv-sarjat kuten *Dark* (Netflix) olisivat ilman ääniä suorastaan käsittämättömiä teoksia: katsoja ei tietäisi, miksi yhtäkkiä edellisestä kohtauksesta siirryttiin toiseen ja missä ajassa eletään. Musiikin ja äänten

muodostamaa kokonaisuutta tarinankerronnassa kutsutaan termillä *soundtrack*, ja sivuan tätä tarkemmin luvussa 3.2.

Liveroolipeleissä musiikin ja äänten tarkoitus on tehdä pelimaailmasta vieläkin todentuntuisempi ja auttaa pelaajia suhtautumaan muun muassa erilaisiin tapahtumiin, tuntemuksiin, pelimekaniikkoihin ja lavastetarpeiston esineisiin eli ”proppeihin”, jotka eivät todellisuudessa välttämättä muistuta alkuperäisiä vastineitaan millään tavalla. Esimerkiksi järjestämässäni liveroolipelissä *36 (2016)* peliin kuului pelitilaa rajaava sähköaita, joka toteutettiin turvallisuussyistä led-valojen, pääkatkaisijan sekä kaiuttimista tulevan surinan avulla. Surinasta pelaajat tiesivät heti, mikä led-valonauhasta tehty ”hökötys” pelimaailmassa oli, jolloin he osasivat suhtautua siihen pelin kannalta olennaisella tavalla. Ilman surinaa pelaajat olisivat puolestaan joutuneet kuvittelemaan, miltä sähköaita kuulostaa, mikä olisi vienyt uskottavuutta pelin ympäristöltä sekä ylimääräistä energiaa pelaajilta. Tässä tutkielmassa viitataan tällaisten peliä tukevien äänielementtien kokonaisuuteen termillä *liveroolipelin soundtrack*, jota myös käsittelen lisää luvussa 3.2.

Musiikkikasvattajalle liveroolipelin soundtrackin luominen voi olla aarreaitta. Järjestin itse keväällä 2019 kasvatuksellisen liveroolipelin eli ”edularpin”, jonka avulla opetin viidesluokkalaisille rytmejä sekä yhteissoittoa. Liveroolipelissä oppilaat taistelivat omaa hahmoaan näytellen post-apokalyptisessa maailmassa aikuisia mutanttihirviöitä pelaavia pelaajia vastaan aseinaan erilaiset rytmit, jotka oikein soitettuina joko hidastivat tai pysäyttivät mutantit tai paransivat haavoittuneita hahmoja. Rytmit siis toimivat pelimekaanisena välineenä taistelun simuloimiseen ja muodostivat osaltaan pelin soundtrackin, jonka oppilaat itse saivat luoda. Musiikkia ja ääntä voidaan käyttää myös muilla tavoin: kaiuttimista voidaan toistaa etukäteen tietokoneohjelmilla tuotettua avaruusaluksen äänimaailmaa, peliä ohjaavat henkilöt eli pelinjohtajat voivat improvisoida tunnetiloja vastaavaa musiikkia tai pelaajat voivat itse tuottaa elävää musiikkia laulamalla ja soittamalla. Pelejä varten voidaan myös säveltää kappaleita ja suunnitella äänimaisemia.

Liveroolipelejä käytetään opetuksessa tutkitusti jo monilla eri aloilla. Muun muassa Vartiainen (2010) on tutkinut väitöskirjassaan, miten liveroolipelaajat ja historian elä-

vöittäjät¹ oppivat sosiaalisesti tekemällä käsitöitä pelejä ja tapahtumia varten. Musiikinopetuksessa liveroolipelejä käytetään edelleen kuitenkin vähän jos ollenkaan. Sibelius-Akatemian kirjaston tietokannoista ei löytynyt vielä kesällä 2019 yhtäkään roolipelaa mista tai liveroolipelaamista sivuavaa artikkelia, pro gradu -tutkielmaa tai väitöskirjaa.

Tämän tutkielman tarkoitus onkin tuoda yhteen liveroolipelit ja musiikinopetus, ja tarkastella liveroolipelin soundtrackin mahdollisuuksia opetuskäytössä. Tutkin, mitä liveroolipelin soundtrackia luomalla voi oppia ja millä tavoin tekoprosessi tukee musiikin ja äänen luomisen oppimista. Musiikin ja äänen luomisella tarkoitan tässä tutkielmassa kaikkea sellaista toimintaa, jonka seurauksena syntyy tarkoituksella tuotettua ääntä, esimerkiksi säveltämistä, improvisointia, äänisuunnittelua, tietokoneella musiikin tekemistä ja laulamista. Tutkin aihetta keväällä 2019 järjestämäni ”Liveroolipelin soundtrack” -työpajan aikana kerätyn tutkimusaineiston avulla.

Teoriaosiossa syvennyn ensin kokemukselliseen oppimiseen ja erityisesti Kolbin (2015) malliin oppimisprosessista sekä ohjaajan rooliin oppimisprosessin mahdollistajana. Käytän pääasiallisena lähdeveoksena Kolbin (2015) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* toista painosta, sillä se sisältää toistaiseksi uusimmat tiedossani olevat päivitykset kokemuksellisen oppimisen teoriaan sekä Kolbin omia huomioita muun muassa teoriaan kohdistuvasta kritiikistä. Kolbin malli toimii myös tutkimukseni pedagogisena lähtökohtana, sillä liveroolipelin soundtrackin tekoprosessi noudattaa hyvin samankaltaisia raameja. Kolbin mallin rakenne näkyy myös tutkimustulosten esittelyssä.

Tämän jälkeen tarkastelen liveroolipeliä interaktiivisen tarinankerronnan muotona ja pyrin kuvaamaan, miten liveroolipelin soundtrack rakentuu. Koska musiikin ja äänen käytöstä liveroolipeleissä ei toistaiseksi juuri löydy tieteellistä kirjallisuutta, pyrin perustelemaan tutkielmassa esitetyt väitteet muiden taidealojen kirjallisuudella sekä omiin

¹ Historian elävöittäjät ovat henkilöitä, jotka pukeutuvat ja elävät johonkin historialliseen aikakauteen sopivalla tavalla tietynmittaisen ajan mutta ovat koko tapahtuman ajan omia itsejään eivätkä näin ollen ”larppaa”.

kokemuksiin perustuvilla esimerkeillä ja toimintatavoilla, joita olen kerryttänyt omassa työssäni liveroolipelien äänisuunnittelijana sekä intohimoisena harrastajana.

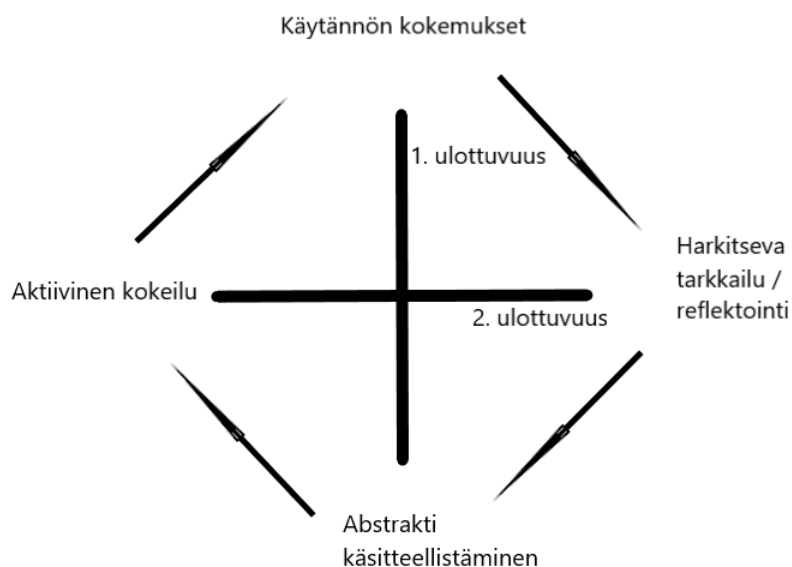
Tutkimusasetelmaluvussa käyn läpi tutkimuksen toteutusta, minkä jälkeen esittelen tutkimuksen tulokset ja niistä saadut johtopäätökset sekä pohdin tutkimuksen luotettavuutta ja mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

2 Kokemuksellisuus musiikin ja äänen luomisen oppimisessa

2.1 Kokemuksellisuus oppimisprosessissa: katsaus Kolbin malliin kokemuksellisesta oppimisesta

Kokemuksellisella oppimisella tarkoitetaan usein oppimiskäsitystä, jossa oppija oppii omista kokemuksistaan. Monesti sillä viitataan koko ihmisen elämän mittaiseen elämäkokemuksista oppimiseen tai käytännön harjoitteluun kontrastina luokkahuoneessa tapatuvalle teorian opettelulle. (Kolb 2015) David A. Kolb määrittelee teoksessaan *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development 2nd Edition* (2015) kokemuksellisen oppimisen holistiseksi oppimisprosessiksi, jossa kokemus muuttuu reflektoinnin, abstraktin käsitteellistämisen ja kokeilun kautta luotettavaksi tiedoksi. Tässä tutkielmassa käytän kokemuksellisesta oppimisesta tätä määritelmää.

Yksi tunnetuimmista kokemuksellisista tai kokemusperäistä oppimista kuvaavista malleista on Kolbin syklinen malli. Malli esittää oppimisen kahden perusulottuvuuden, ymmärtämisen ja muuntelun, jatkuvana vuorotteluna. (Anttila 2017)



Kuva 1 Kolbin malli

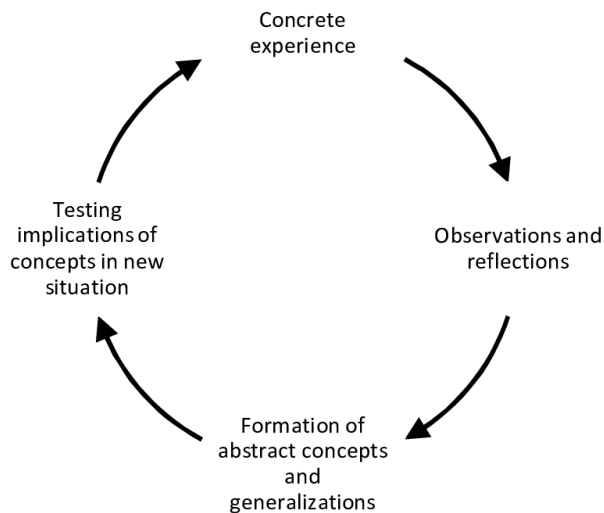
Kolbin (2015) mukaan opittu tieto syntyy yhdistelemällä kokemuksen hankkimista ja ymmärtämistä (kuvassa 1. ulottuvuus, eng. *grasping experience*) sekä muuntelua (kuvassa 2. ulottuvuus, eng. *transforming experience*). Kuvan ensimmäisellä ulottuvuudella tarkoitetaan ymmärtämisen ulottuvuutta, ja sillä viitataan uuden tiedon keräämiseen ja käsittelyyn. Kuvan toisella ulottuvuudella puolestaan tarkoitetaan muuntelun ulottuvuutta, ja sillä viitataan siihen, kuinka yksilöt tulkitsevat ja toteuttavat saamaansa tietoa.

Mallin mukaan oppiminen alkaa käytännön kokemuksesta, jota reflektoidaan ja josta sittemmin muodostetaan abstrakteja käsitteitä. Käsitteitä tutkitaan ja sovelletaan käytännössä aktiivisesti kokeillen, mikä luo uusia kokemuksia ja pohjan uudelle tiedolle. (Kolb 2015) Hyvä esimerkki kokemuksellisen oppimisen prosessista on instrumentin soittotunti. Yleensä opettaja pyytää oppilasta soittamaan kotona harjoittelemaansa materiaalia, minkä jälkeen musiikkia työstetään yhdessä oppilaan kanssa uutta opetellen (Tuovila 2003). Käytännön kokemus tulee ohjelmiston soittamisesta, minkä jälkeen opettaja ja oppilas yhdessä keskustelevat reflektoiden ja muodostaen uusia käsitteitä.

Vaikka malli kuvataan useimmiten syklinä, Kolb (2015) huomauttaa, että kyseessä ei ole kehä vaan spiraali, jossa jokainen kokemus kerryttää uutta tietoa oppijan vanhan jo olemassa olevan tietotaidon päälle. Myös, vaikka oppimismalli painottaa oppijan yksilöllistä oppimisprosessia, kokemuksellinen oppiminen tapahtuu aina vuorovaikutuksessa oppimisympäristön ja mahdollisten muiden oppijoiden kanssa, jolloin oppiminen on myös sosiaalista. (Kolb 2015)

Kolbin malli on kognitiivinen ja konstruktivistinen ja perustuu usean kasvatusfilosofin sekä tutkijan, kuten Deweyn, Lewinin, Piaget'n ja Vygotskyn ajatuksille. Varsinaisen oppimismallin Kolb perustaa Lewinin, Deweyn ja Piaget'n malleille oppimisprosessista ja tiedon kehityksestä, mutta Vygotskyn lähikehityksen vyöhyke on ollut suuresti vaikuttamassa muun muassa ohjaajan rooliin prosessin fasilitaattorina (kts. luku 2.2). (Kolb 2015)

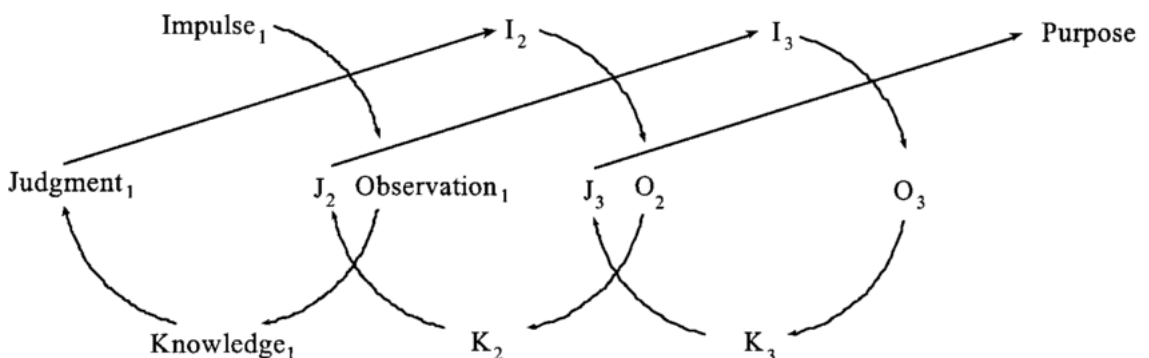
Kolb nostaa ensimmäisenä esille Lewinin mallin, joka muistuttaa huomattavasti Kolbin omaa mallia. Lewin kehitti mallinsa kuvatakseen, miten yksilöt ja organisaatiot voivat luoda tehokkaampia palauteprosesseja sosiaalisen oppimisen ja ongelmanratkaisun kautta. (Kolb 2015)



Kuva 2 Lewinin malli

Kuvasta löytyvät kaikki Kolbin mallin sykliset osat, käytännön kokemukset (*concrete experience*), harkitseva tarkkailu ja reflektointi (*observations and reflections*), abstrakti käsitteellistäminen (*formation of abstract concepts and generalizations*) sekä aktiivinen kokeilu (*testing implications of concepts in new situation*), mutta malli ei sanallista Kolbin mallia määrittäviä ymmärtämisen ja muuntelun ulottuvuuksia.

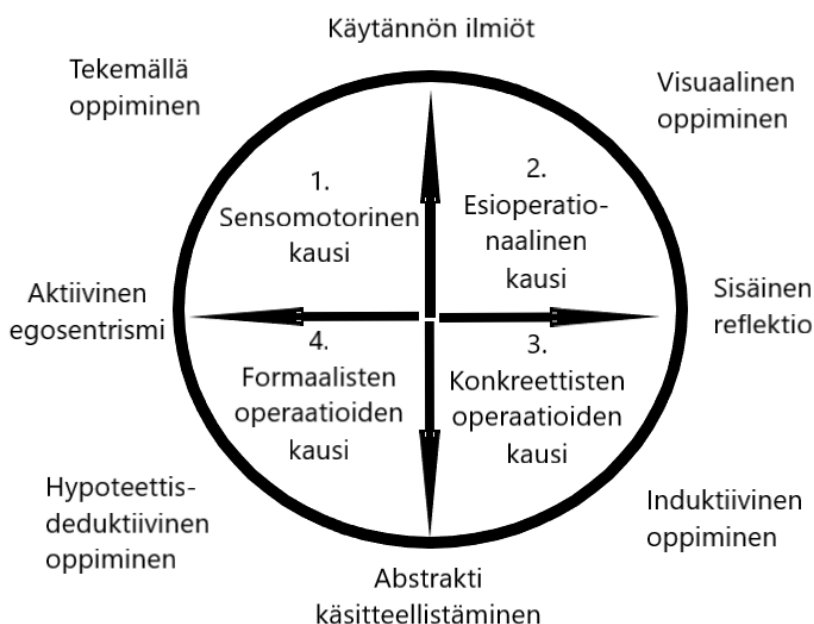
Toisena merkittävänä oppimismallina Kolb nostaa esille pragmaatikko John Deweyn mallin. Mallista on löydettävissä samat elementit kuin Kolbin ja Lewinin malleista: käytännön kokemus eli impulssi (*impulse*), reflektio eli havainto (*observation*), abstrakti käsitteellistäminen eli tieto (*knowledge*) ja aktiivinen kokeilu eli arviointi (*judgement*). Dewey kuitenkin painottaa enemmän oppijan yksilönkehityksellistä roolia oppimisessa. (Kolb 2015)



Kuva 3 Deweyn malli

Dewey (1938) kuvailee oppimista yksilöllisenä merkitysten muodostamisena. Impulssi saa oppijan havainnoimaan ympäristöään ja ympäröiviä olosuhteita, joita hän sitten suhteuttaa aiempaan tietoonsa samankaltaisista tilanteista. Arvioimalla näitä tietoja oppija muodostaa tilanteelle merkityksen, joka eroaa alkuperäisestä impulssista tuottaen uutta informaatiota. Kokemus siis muuttuu suunnitelmaksi ja toiminnaksi oppijan aiempien tietojen ja taitojen pohjalta.

Kolmantena mallina Kolb nostaa esille Piaget'n mallin oppimisesta ja kognitiivisesta kehityksestä. Piaget kuvaa oppimista kognitiivisen kehityksen neljän kehityskauden avulla, jotka ovat sovellettavissa aikuisen oppimismalliin. (Kolb 2015)



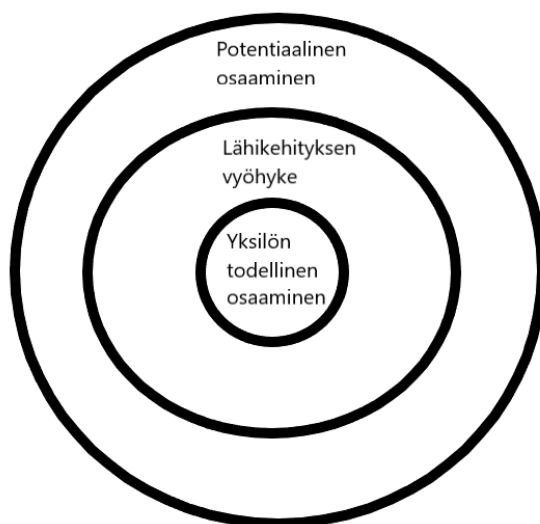
Kuva 4 Piaget'n malli oppimisesta ja kognitiivisesta kehityksestä

Piaget'n teorian mukaan lapsen kognitiivinen kehitys jakaantuu neljään kehityskauteen, joista jokaisella lapsi oppii sen hetkisten kognitiivisten kykyjensä mukaan eri tavoilla. Nämä oppimistavat, tekemällä oppiminen, visuaalinen oppiminen, induktiivinen oppiminen ja hypoteettisdeduktiivinen oppiminen, ovat rinnastettavissa aikuisen oppimisprosessin eri vaiheiden oppimistapoihin. (Kolb 2015) Käytännön ilmiöt muuttuvat visuaalisten esimerkkien ja sisäisen reflektion sekä induktiivisten prosessien kautta abstrakteiksi käsitteiksi. Käsitteistä muodostetaan hypoteeseja, joita kokeillaan ja joista muodostuu uusia kokemuksia.

Kokemuksellisesta oppimisesta ja Kolbin mallista musiikinopetuksessa löytyy jonkin verran aiempia tutkimuksia. Suomessa kokemuksellisuutta musiikkialalla on tutkittu muun muassa yrittäjyyden näkökulmasta. Towards Creative Entrepreneurship eli TCE - ohjelma on pyrkinyt opettamaan taidealojen opiskelijoille työelämätaitoja kokemuksellisen oppimisen kautta. (Huhtanen 2011) Samankaltaista tutkimusta on tehty myös USA:ssa (Claire 2018). Singaporessa puolestaan on tutkittu opiskelijoiden havaintoja kokemuksellisesta oppimisesta musiikin opiskelussa (Dairianathan & Crawford 2000).

2.2 Kokemuksellisuus oppimisen ohjaamisessa

Yksi Kolbin mallin takana olevista teorioista on Vygotskyn teoria lähikehityksen vyöhykkeestä (Kolb 2015). Lähikehityksen vyöhykkeellä tarkoitetaan etäisyyttä yksilön sen hetkisen itsenäisen ongelmanratkaisun kehitystason sekä yksilön ohjauksen alla saavutettavan potentiaalisen ongelmanratkaisun kehitystason välillä (Vygotsky 1978, 86)



Kuva 5 Vygotskyn lähikehityksen vyöhyke

Yllä olevassa kuvassa lähikehityksen vyöhyke on havaittavissa yksilön todellisen osaamisen ja yksilön potentiaalisen osaamisen välisenä tilana. Lähikehityksen vyöhykkeellä ”tehtävä, joka on liian vaikea ratkaista nykyisillä tiedoilla, taidoilla ja älyllisillä resursseilla, voidaan ratkaista yhteistyössä muiden kanssa tai muiden avustuksella” (Kuusi-saari 2016). Kokemuksellisen oppimisen teoriassa lähikehityksen vyöhyke on otettu

huomioon ohjaajan roolin korostamisella: taitava ohjaaja huomioi oppijan olemassa olevat tiedot ja taidot ja suunnittelee oppimissyklin sisällön kokemuksesta lähtien niihin mukautuen (Kolb 2015).

Kolb (2015) kuvaa neljä roolia, jotka ohjaaja voi ottaa oppimissyklin eri vaiheissa: fasilitaattori, ekspertti, evaluaattori ja valmentaja.

Fasilitaattori auttaa oppijaa ymmärtämään ja refleктоimaan kokemustaan esimerkiksi pienryhmäkeskustelujen avulla. Hän pyrkii luomaan henkilökohtaisen yhteyden jokaiseen oppijaan yksilönä ja auttamaan oppijat käytännön kokemuksen vaiheesta reflektointivaiheeseen. (Kolb 2015)

Ekspertti auttaa oppijaa järjestelemään ja liittämään refleктоimaansa kokemusta jo olemassa olevaan tietoon aihepiiristä esimerkiksi luentojen ja kirjallisuuden avulla. Hän pyrkii saattamaan oppijat reflektointivaiheesta käsitteellistämisvaiheeseen auktoriteetilla ja refleктоivalla tyylillä. (Kolb 2015)

Evaluaattori puolestaan auttaa oppijaa soveltamaan hankkimaansa tietotaitoa järjestämällä tilanteita, joissa oppija pääsee näyttämään osaamistaan. Hän pyrkii saattamaan oppijat käsitteellistämisvaiheesta aktiiviseen kokeiluvaiheeseen. (Kolb 2015)

Valmentaja auttaa oppijaa soveltamaan oppimaansa omiin projekteihinsa ja tavoitteisiinsa. Hän pyrkii tarjoamaan palautetta oppimisprosessista sekä kannustamaan oppijoita käyttämään tietotaitoansa omassa elämässään kohti uusia kokemuksia. (Kolb 2015)

Vaikka monet ohjaajat saattavat ”preferoida” tiettyä roolia joko persoonansa tai mieltymystensä takia, roolien on tarkoitus olla joustavia. Sama ohjaaja voi ottaa kaikki roolit vuoron perään yhden oppimissyklin aikana. (Kolb 2015) Näitä rooleja voi hyödyntää myös oppimissisällön suunnittelussa: käytännön kokemuksen jälkeen ohjaaja voi auttaa oppijoita purkamaan ajatuksiaan pienryhmäkeskustelun avulla, järjestelemään tietoa luennon avulla, soveltamaan taitojaan konkreettisen tehtävän avulla sekä antaa palautetta erillisen keskustelutilanteen kautta.

Ohjaajalla on myös vastuu oppimisympäristön valitsemisessa. Kolb (2015) luokittelee jälleen neljä erilaista oppimissyklin eri vaiheisiin sopivaa oppimisympäristöä: tunteellisesti kompleksit, havainnollisesti kompleksit, symbolisesti kompleksit ja behavioristi-

sesti kompleksit oppimisympäristöt. Oppimisympäristö voi olla jokin näistä tai yhdistelmä useampaa erilaista ympäristöä.

Tunteellisesti kompleksit (*affectively complex*) oppimisympäristöt pyrkivät mahdollistamaan ensisijaisesti käytännön kokemukset. Niiden kautta oppijoiden on tarkoitus kokea, miltä jossakin tilanteessa oleminen oikeasti tuntuu. Näissä ympäristöissä tieto syntyy välittömästi yhdessä kanssaoppijoiden ja/tai opettajan kanssa. (Kolb 2015)

Havainnollisesti kompleksit (*perceptually complex*) oppimisympäristöt pyrkivät mahdollistamaan havaintojen tekemisen ja reflektoinnin. Niiden kautta oppijoiden on tarkoitus ymmärtää jotain uutta opittavasta asiasta. Näissä ympäristöissä tieto syntyy keskustelemalla ja pohtimalla. (Kolb 2015)

Symbolisesti kompleksit (*symbolically complex*) oppimisympäristöt pyrkivät mahdollistamaan abstraktin käsitteellistämisen. Niiden kautta oppijoiden on tarkoitus ratkaista jokin konkreettinen ongelma esimerkiksi ratkaisemalla tehtäviä tai kuvia katselemalla. Näissä ympäristöissä tieto syntyy oppijaa ohjaamalla. (Kolb 2015)

Behavioristisesti kompleksit (*behaviorally complex*) oppimisympäristöt pyrkivät mahdollistamaan syklissä opittujen asioiden kokeilun oikean elämän ympäristössä. Näissä ympäristöissä oppija oppii ensisijaisesti toteuttamalla jonkinlaista tehtävää. (Kolb 2015)

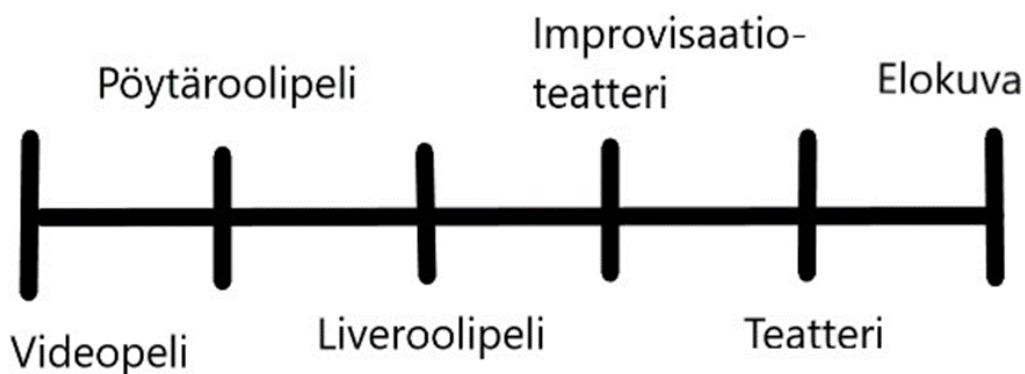
Ohjaaja voi siis vaikuttaa suurestikin kokemuksellisen oppimisen toteutumiseen pohtimalla omaa rooliansa, oppimisympäristöä sekä oppijan lähtötaitotasoa. Kolbin malli selittää, mitä oppimisprosessissa tapahtuu, mutta oppimisprosessia ei synny ilman kokemuksen tuottajan panostusta.

3 Liverpoolipelin soundtrack

3.1 Liverpoolipeli interaktiivisen tarinankerronnan muotona

Liveroolipeli on yksi interaktiivisen tarinankerronnan muodoista, joka voidaan samalla laskea sekä näyttämötaiteen muodoksi että peliksi. Interaktiivisella tarinankerronnalla tarkoitetaan tarinankerrontaa, jossa tarinan kokijat, eli elokuvassa katsojat, videopelissä pelaajat ja kirjaa luettaessa lukijat, voivat vaikuttaa tarinan kulkuun (Strahlendorff 2019). Sen voi nähdä vastakohtana perinteiselle tarinankerronnalle, jossa tekijä eli esimerkiksi kirjailija luo tarinan tiettyyn mediaan kuten kirjaan ja antaa sen kokijalle eli lukijalle kulutettavaksi (Kim 2004).

Matti Strahlendorff (2019) havainnollistaa interaktiivista tarinankerrontaa ja liveroolipelin asemaa pelien ja näyttämötaiteen taitekohtana asettamalla interaktiivisen tarinankerronnan visuaalisia muotoja nousevaan järjestykseen niiden interaktiivisuuden mukaan yksilön näkökulmasta (kuvassa 6 oikealta vasemmalle).



Kuva 6 Interaktiivisen tarinankerronnan jana

Interaktiivisen tarinankerronnan janan oikeassa päässä on elokuva, joka on janelle asetetuista muodoista tarinankerronnaltaan traditionaalisin. Elokuvan tekijät luovat käsikirjoituksen, jonka perusteella näyttelijät näyttelevät elokuvan valkokankaalta katsottavaksi tuotteeksi, eikä yleisö pääse vuorovaikuttamaan tarinan kanssa. Teatterissa käsikirjoittajat luovat jälleen käsikirjoituksen, jonka perusteella näyttelijät näyttelevät tarinan lavalla, mutta yleisö voi jo vaikuttaa esityksen tunnelmaan omalla käyttäytymisellään,

jolloin interaktiivisuus lisääntyy. Janan vasemmassa päässä on videopeli, joka on puolestaan janalle asetetuista muodoista tarinankerronnaltaan interaktiivisin. Videopelissä sama henkilö eli pelaaja sekä kertoo tarinan pelaamalla peliä että kuluttaa sen lopputuotteen. Pelaaja on siis jatkuvassa vuorovaikutuksessa pelin tapahtumien ja tarinan kanssa.

Liveroolipeli on taitekohta erityisesti improvisaatioteatterin ja pelien välillä (Strahlendorff 2019). Improvisaatioteatterissa ei ole käsikirjoitusta, vaan näyttelijät näyttelivät erilaisten tekniikoiden avulla itse kehittämiään tai yleisön ideoimia kohtauksia. Yleisö voi jo hieman vaikuttaa tarinaan, jolloin improvisaatioteatteri on jo hyvin interaktiivinen tarinankerronnan muoto. Liveroolipelissä ei myöskään ole käsikirjoitusta muttei myöskään yleisöä. Yleisö ja näyttelijät yhdistyvät yhdeksi yksiköksi, joka kertoo tarinaa yhteisesti sovittujen sääntöjen mukaan. Strahlendorffin (2019) mukaan ”tämä pieni askel on raja, jonka ylittäessä siirrymme käyttämästä sanaa esitys sanaan peli”.

Liveroolipelejä pelaamalla pyritään yleensä kokonaisvaltaisesti uppoutumaan pelin tarinaan. Tätä uppoutumista kutsutaan termillä ”immersio”, ja liveroolipelikontekstissa sillä tarkoitetaan prosessia, jossa pelaaja siirtyy oikeasta elämästä olemaan samanaikaisesti olemassa myös pelimaailmassa (Andreasen 2003). Yleensä Suomessa tästä siirtymästä puhutaan termeillä ”ingame” ja ”offgame”. Offgame tarkoittaa kaikkea pelin ulkopuolella tapahtuvaa toimintaa ja asioita. Esimerkiksi peliä ennen liikuntasali on offgame eli oikeasti liikuntasali, mutta pelin aikana ingame avaruusalus. Ingame tarkoittaa näin kaikkea pelin aikana tapahtuvaa ja pelimaailmassa suoritettavaa toimintaa ja asioita.

Kansainvälisessä puheessa puhutaan paljon myös diegeettisyydestä ja non-diegeettisyydestä (Andreasen 2003) sekä joskus supradiegeettisyydestä (Tolvanen & Melakoski 2019). Non-diegeettisyydellä viitataan offgame-asioihin, jotka ovat olemassa vain pelimaailman ulkopuolella. Diegeettisyydellä viitataan puolestaan yleensä ingame-asioihin, jotka ovat olemassa vain pelimaailmassa pelin aikana. Tähän väliin jää supradiegeettinen tila, jossa asiat ovat olemassa samaan aikaan sekä in- että offgame. Andreasen (2003) kuvaa tätä kahdessa diegeettisessä huoneessa olemiseksi. Esimerkiksi pelaajat ovat läsnä pelitilassa samanaikaisesti sekä omana itsenään että hahmoinaan, joita he näyttelivät. Immersiota tukevien elementtien, kuten lavasteiden, tarpeiston eli ”proppien” sekä muun muassa musiikin tehtävä on auttaa pelaajaa siirtymään ingame-tilaan ja määrittämään, mikä osa pelistä on diegeettistä ja mikä non-diegeettistä. Ilman tätä tietoa immersio rikkoutuu ja peliin uppoutuminen keskeytyy (Andreasen 2003).

Immersiota voidaan tukea monilla tavoilla. Pisimmälle liveroolipelimaailmaan uppoutumisen on vienyt Nordic Larp -traditio 360°-metodin avulla. 360°-metodilla tarkoitetaan pelisuunnittelullista tapaa luoda pelille täysin immerssiivinen ympäristö, jossa kaikki, mitä pelaaja kohtaa pelin aikana, on osa pelimaailmaa. Monissa liveroolipeleissä pelimaailma on läsnä symbolisesti tai ikonisesti esimerkiksi niin, että metallimiekkaa ”propataan” eli kuvataan muovista tehdyllä miekalla. 360°-ympäristössä kaikilla pelimaailmassa esiintyvillä asioilla on aito vastine oikeasta maailmasta. (Waern et al. 2009)

Immersion lisäksi liveroolipelejä tehdessä täytyy ajatella monia eri asioita. Pelinjohtajat tai pelisuunnittelijat (*larp designers*) luovat pelille tarinan, joka kirjataan ylös pelimateriaaliksi (*larp script*) Peli toimii säännöillä, joita mallinnetaan erilaisilla pelimekaniikoilla ja metatekniikoilla. Pelinjohtajat (*game masters*, Suomessa yleensä samat henkilöt kuin *larp designers*) ”pyörittävät” peliä sen keston verran (*run time*) ja pitävät sitä edeltävän alkubriiffin, jossa käydään läpi pelin pelaamiseen olennaisesti liittyvät asiat, sekä pelin jälkeisen loppubriiffin, jossa reflektoidaan ja debriefataan eli puretaan peli. (Stenros & Montola 2019)

Liveroolipelejä järjestetään kaiken muotoisina, pituisina ja kokoisina eri puolilla maailmaa. Harvassa paikassa on olemassa minkäänlaista pelaamista määrittelevää liveroolipelaajien kattojärjestöä, joten variaatiota pelityyleissä voi olla jopa vierekkäisten kaupunkien välillä. Samoin pelien kilpailullisuus ja pelillisuus vaihtelevat pelikulttuurien välillä.

Nordic larp on erityisesti pohjoismaissa suosittu pelityyli, jossa pelit ovat usein aihepiireiltään raskaampia mutta säännöiltään hyvin kevyitä. Tyyli on syntynyt vuosien varrella pohjoismaisten liveroolipelaajien keskuudessa, ja se sisältää yleensä hyvin kollaboraatiivisia elementtejä tarkoittaen, että pelaajat eivät pyri henkilökohtaiseen voittoon vaan pelaamaan kohti yhteisiä tavoitteita ja luomaan näin jotakin yhdessä, vaikka heidän hahmonsensa olisivat pelissä vankkumattomia vihollisia. (Stenros & Montola 2019) Monissa muissa maissa liveroolipelaaminen on kilpailullista, ja kuten lautapeleissä, peleissä yritetään voittaa muut pelaajat sääntöjen puitteissa. Useissa pohjoismaisissa pelipiireissä ja Nordic larp -tyylissä puolestaan on vallalla niin kutsuttu ”play to lose” -ajatus, jonka mukaan riskien ottaminen ja ongelmallisiin tilanteisiin joutuminen luo parempaa tarinaa. (Brown & Skirpan 2019)

Uutiskynnyksen ylittäneitä suuria liveroolipelejä kutsutaan usein ”blockbuster-larpeiksi”. Nämä liveroolipelit ovat yleensä tuotantoarvoltaan suuria kansainväliselle yleisölle suunnattuja pelejä, joiden pelipaikka ja osallistumismaksu ovat kalliita. Peli-maailma sijoittuu usein jo johonkin olemassa olevaan kirjan tai pelin maailmaan. (Stenros & Montola 2019) Tällaisia pelejä ovat muun muassa *Harry Potter* -kirjasarjan maailmasta ammentava *College of Wizardry (2014-)* ja Suomessa tunnetuksi tullut *Odysseus (2019)*.

Kaupunkipeleillä tarkoitetaan pelejä, jotka pelataan yhden suljetun tilan sijaan laajalla alueella, kuten kaupungissa, muiden peliin kuulumattomien ihmisten seassa (Stenros & Montola 2019). Englanniksi tällaisiin peleihin viitataan termillä *pervasive larps*, mutta tämä termi ei ole suomenkielessä yleisessä käytössä. Kamarilarpeilla puolestaan tarkoitetaan lyhyehköjä muutaman tunnin mittaisia pelejä, jotka pelataan yleensä yhdessä tilassa pienen pelaajamäärän kesken. Nämä pelit ovat yleensä vaatimattomampia myös lavastukseltaan ja puvustukseltaan eivätkä vaadi pelaajalta juurikaan valmistautumista. (Stenros & Montola 2019) Suomessa tällaisiin peleihin viitataan usein myös ”minilarppeina”.

Black Box -larpeilla tarkoitetaan pelejä, jotka pelataan yhdessä hyvin minimalistisessä tilassa, jossa on usein paljon ääni- ja valotekniikkaa (Stenros & Montola 2019). Suomessa jotkin pelit, kuten post-apokalyptiseen maailmaan sijoittuva *Marras (2015)*, ovat hyödyntäneet Black Box -tekniikkaa myös isomman liveroolipelin sisällä luomaan sellaisia paikkoja ja tiloja, jotka eivät pelin käytettävissä olevalla alueella muuten olisi mahdollisia.

Freeform on käsitteenä hankala, koska sillä on ollut roolipelaajienkin keskuudessa monia merkityksiä. Pohjoismaissa sitä on pidetty jonkinlaisena pöytäroolipelin ja liveroolipelin hybridinä, Pohjois-Amerikassa puolestaan eräänlaisena kamarilarppina. Viimeisten vuosikymmenten aikana freeform on hiljalleen alkanut merkitä pelejä, joilla ei ole mitään tiettyä muotoa ja jotka kestävät tyypillisesti vain muutaman tunnin. Yleensä niitä myös pelataan vapaasti ilman rooliasuja tai lavasteita, jolloin eläytymistä autetaan erilaisilla pelimekaniikoilla ja pelin ohjaamisella. (Stenros & Montola 2019) Tässä tutkielmassa freeformista puhuttaessa tarkoitan nimenomaan viimeistä määritelmää.

Eri liveroolipelien muodot vaativat erilaisia tarinankerronnallisia lähestymistapoja ja erilaista tukea immersion syntymiseen. Peliteoriassa puhutaan yleensä lineaarisesta (*linear narrative*) ja haaroittuvasta (*branching story structure*) narratiivisesta rakenteesta. Lineaarinen rakenne tarkoittaa traditionaalisesta tarinankerronnasta tuttua juonen rakennetta, jossa tarina etenee ennaltamäärätysti alusta loppuun. Haaroittuva rakenne puolestaan tarkoittaa narratiivista rakennetta, jossa tarina etenee pelaajan tietyissä päätöskohdissa (*decision point*) tekemien valintojen mukaan. (Riedl & Young 2006) Suurin osa liveroolipeleistä noudattaa videopelien tavoin haaroittuvaa rakennetta. Pelien tekemisen kannalta tämä tarkoittaa ennakoimattomuuden suvaitsemista ja arvostamista sekä varautumista pelaajien erilaisiin päätöksiin.

3.2 Liverpoolipelin soundtrackin rakentaminen

Kuten kaikissa interaktiivisen tarinankerronnan janan muodoissa, myös liveroolipelissä äänen ja musiikin tarkoitus on tukea kokijan immersiota. Elokuvasa äänet auttavat katsojaa ymmärtämään elokuvan maailman fyysisiä realiteetteja kuvaa tukevin elementteinä (Deutsch 2008). Lasermiekan ääni *Star Wars* -elokuvissa kertoo, että miekka on tappava ase, ei taskulamppu. Supersankari *Thorin* vasaran iskeytyessä kohteeseensa kuuluu mehevä *dumph* eikä *klop*, mikä kertoo vasaran olevan painava, vaikka oikeasti kyseessä olisi vaahtomuovista valmistettu lavaste. Musiikki ja äänet voivat myös auttaa hahmottamaan kohtausten emotionaalisia merkityksiä (Deutsch 2008). Surullinen musiikki ja lapsen itku iloisen huvipuistokarnevaalin taustalla voivat merkitä, ettei kohtaus olekaan niin iloinen kuin kuva antaa ymmärtää. *Tappajahai*-elokuvassa katsoja tietää musiikin avulla, milloin hai on tulossa, vaikkei kuva sitä kertoisikaan. Videopeleissä musiikki ja äänet voivat lisäksi antaa pelaajalle pelin etenemisen kannalta tärkeitä vihjeitä (Tukeva 2011). *Super Mario* -videopelissä pelaaja tietää äänimerkistä siirtyvänsä maan alle jo hyvissä ajoin ennen kuvan visuaalista muuttumista.

Liveroolipeli interaktiivisen tarinankerronnan janan puolivälin hybridimuotona ammentaa elementtejä niin elokuva-, peli- kuin teatterimusiikistakin. Kuten elokuvassa (Deutsch 2008), musiikki ja äänet voivat auttaa pelaajaa muun muassa sijoittamaan pelimaailman tiettyyn aikakauteen ja paikkaan. Leirikeskuksen ruokalassa soitettu keskiaikamusiikki auttaa luomaan illuusiota tavernasta, ja kylätalon liikuntasalissa bassovahvistettu teknomusiikki muuttaa tilan kyberpunk-maailmaksi. Tolvanen ja Melakoski

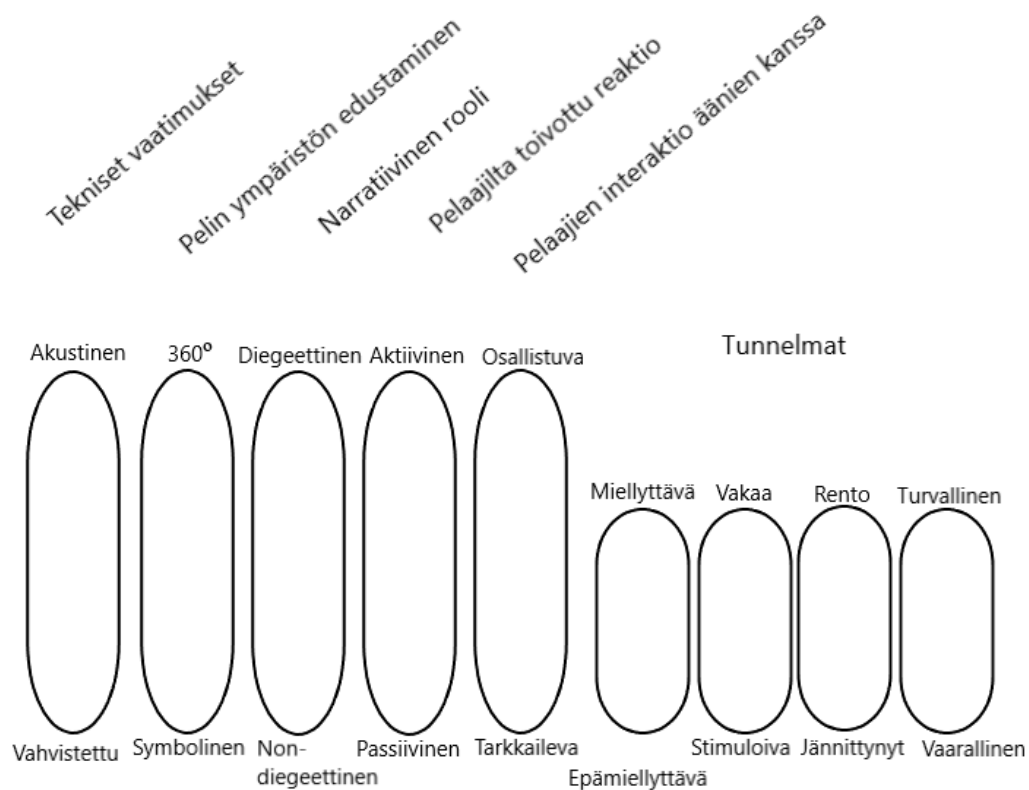
(2019) lähestyvät liveroolipelin äänimaailmaa kolmella kysymyksellä pelisuunnittelijalle. Millaisia ääniä pelisuunnittelija haluaa tuoda ja sallia liveroolipeliinsä? Kuinka hän haluaa äänen käyttäytyvän ja tulevan tulkituksi pelissä? Kuinka pelaajien on tarkoitus reagoida ja osallistua pelin äänimaailmaan? Näitä kysymyksiä on hyvä miettiä ennen varsinaista liveroolipelin soundtrackin rakentamista, jotta pelin äänet olisivat tarkoituksenmukaisia myös muulle pelisuunnittelulle (Tolvanen & Melakoski 2019).

Liveroolipelin soundtrackin rakentamista voidaan lähestyä joko pohtimalla ensin pelitilan ja -ympäristön sekä äänen välistä suhdetta (Tolvanen & Melakoski 2019) tai luomalla niin sanottu *sound plot* eli vapaasti suomennettuna ”äänijuoni” (Kaye & LeBrecht 2013). Omassa työssäni lähestyn liveroolipelin soundtrackia yleensä sound plotin kautta, joten keskityn tässä tutkielmassa siihen. Sound plot on käytössä muun muassa teatteriesitysten äänisuunnittelussa, ja se sisältää kaikki äänelliset ja musiikilliset *cuet* eli ”merkit” siinä järjestyksessä kuin ne teoksessa esiintyvät (Kaye & LeBrecht 2013). Koska liveroolipelin juoni tai narratiivi harvemmin on lineaarinen kuten teatterissa, sovelletaan sound plottiakin tilanteen mukaan. Esimerkiksi kohtauksittain eteneviin Black Box -liveroolipeleihin sound plot on suhteellisen helppo tehdä, sillä siihen voidaan suoraan merkitä suunniteltujen kohtausten järjestys ja niiden sisältämät äänielementit. Sen sijaan kaupunkipeleissä, joissa pelaajien liikkumista ja äänielementtien ajoittamista on jo käytännön syistä hyvin vaikea hallita, sound plot saattaa sisältää korkeintaan ideoita äänielementeistä ja niiden sijainneista. Teatteriproduktioiden alkuvaiheessa sound plot sisältää lähinnä *cue*-merkkien paikat ja tiedon siitä, millaisia ne ovat (Kaye & LeBrecht 2013). Liveroolipelistä riippuen sound plot saattaa jäädä tähän vaiheeseen kokonaan, ja se on kokemukseni mukaan täysin normaalia.

Sound plot voidaan laatia myös haaroittuvasta narratiivista löytyvien pelaajien päätös-kohtien mukaan (kts. luku 3.1). Äänisuunnittelija voi suunnitella etukäteen vaihtoehtoisia äänielementtejä, jotka käynnistyvät riippuen pelaajien valinnoista. Videopeleihin sävellettävä musiikki luodaan usein tiettyjä pelitiloja varten, jotka vaihtuvat pelaajahahmojen liikkumisen mukana, tai näyttämään vihjeitä, joita pelaaja ei muuten huomaisi (Tukeva 2011). Myös liveroolipeleissä musiikki ja ennalta suunnitellut äänet voivat olla tilasidonnaisia ja näyttämässä vihjeitä. Esimerkiksi järjestämässäni hylättyyn metrotunneliin sijoittuvassa *Metro 2017 (2018)* -liveroolipelissä jotkut äänet kuuluivat vain tietyissä kohdissa pelitilaa, ja peliä suuresti edistävät vihjeet kuuluivat ennalta äänitetty-

jen radiolähetysten kautta. Pelin sound plottiin nämä merkittiin tietyistä kaiuttimista kuuluviksi ääniksi, jotka käynnistyivät tietyistä ”triggereistä” tai merkeistä.

Sound plotin tekemisen jälkeen on hyvä tarkistaa suunniteltujen äänten ja musiikin tarkoituksenmukaisuus ja toteutusmahdollisuudet. Sen voi tehdä esimerkiksi Anni Tolvanen (Tolvanen & Melakoski 2019) luoman liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöydän (kuva 7, *The Mixing Desk of Sound Design for Larp*) avulla. Äänisuunnittelun miksauspöytä perustuu Martin Nielsenin ja Martin Andersenin luomaan ”liveroolipelin miksauspöytään” (*The Mixing Desk of Larp*), ja sen tarkoitus on auttaa peli- ja äänisuunnittelijaa tarkastelemaan valitsemaansa ääniä kokonaisuutena (Tolvanen & Melakoski 2019).

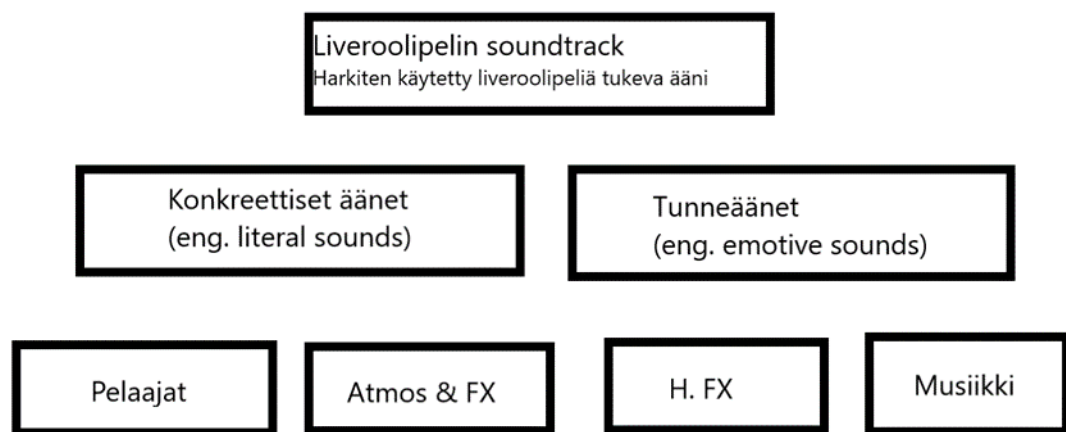


Kuva 7 Liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöytä

Miksauspöytä koostuu erilaisista ”kanavaliu’uista”, joiden asetukset muodostavat liveroolipelin äänimaailman kokonaisuuden. Ensimmäinen kanava määrittelee äänten teknisiä vaatimuksia, toinen pelin ääniympäristöä, kolmas äänten narratiivista roolia, neljäs pelaajien reaktiota ääniin ja viides pelaajien mahdollisuuksia osallistua pelin äänimaailmaan. Lisäksi kanavista löytyy tunnelmien alaryhmä, jonka avulla äänisuunnittelija

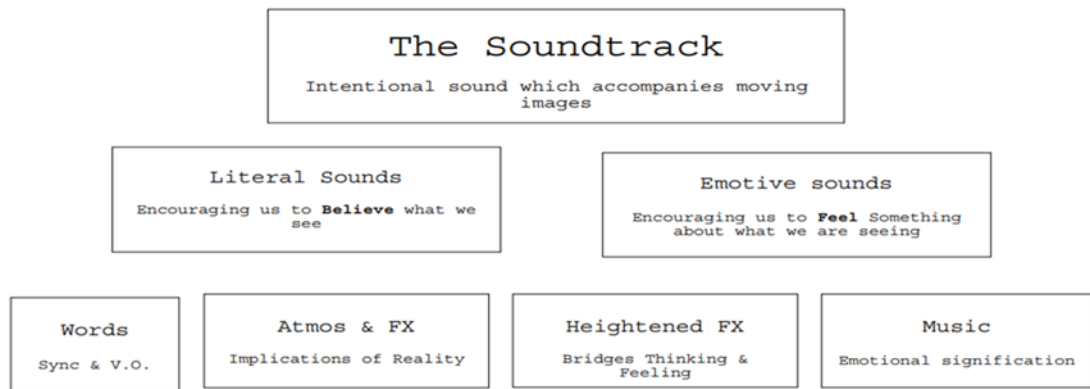
voi tarkastella tavoittelemiansa tunnelmia ja miten hänen valitsemansa äänet suhtautuvat niihin. Liveroolipelin äänet voivat olla täysin akustisia tai täysin vahvistettuja tai jotain siltä väliltä. Äänet voivat näkyä pelissä 360°-illuusiota tukevinä tai pelimaailmaa symbolisesti edustavina elementteinä. Äänen narratiivinen rooli voi olla diegeettinen tai non-diegeettinen. Äänet voivat aktivoida tai passivoida pelaajia, ja äänimaailma voi olla osallistuttava tai tarkkailtava. (Tolvanen & Melakoski 2019) Miksauspöydän ”asetukset” riippuvat hyvin paljon pelin muusta designista. Jos peliin ei esimerkiksi ole budjetoitu äänentoistoa, äänimaailma ei voi olla vahvistettu. Miksauspöydän toinen tarkoitus onkin auttaa peli- ja äänisuunnittelijaa huomaamaan, milloin jokin äänielementti ei toimi tarkoituksenmukaisesti (Tolvanen & Melakoski 2019).

Yksittäisiä äänielementtejä pelin tarinallisessa kokonaisuudessa voi tarkastella myös oheisen itse luomani liveroolipelin soundtrack -taulukon avulla (kuva 8).



Kuva 8 Liveroolipelin soundtrack -taulukko

Liveroolipelin soundtrack -taulukko perustuu Stephen Deutschin (2008) määritelmään elokuvan soundtrackista (kuva 9).



Kuva 9 *The Soundtrack*

Deutsch (2008) määrittelee soundtrackin tarkoittavan tarkoituksellista ääntä, joka säestää liikkuvaa kuvaa. Tämä määritelmä sisältää kaiken elokuvassa mukana olevan äänen musiikista erikoisefekteihin.

Soundtrack jakautuu kahteen eri osaan: konkreettisiin (*literal sounds*) ja emotiivisiin ääniin eli tunneääniin (*emotive sounds*). Konkreettisten äänten tarkoitus on tukea elokuvan todellisuutta ja auttaa katsojaa ymmärtämään ja uskomaan, mitä tarinassa kuvan perusteella tapahtuu. Konkreettisia ääniä ovat sanat (*words*), atmos sekä efektit eli FX. Sanoilla tarkoitetaan kaikkea puhuttua ääntä, joka joko synkronoidaan yhteen kuvassa puhuvien näyttelijöiden suiden liikkeiden kanssa tai leikataan kuvan päällä kuuluvaksi selostukseksi. Atmos-äänit kuvaavat tilaa ja sen ominaisuuksia kuten kaikua, ja efekteillä taas tarkoitetaan kaikkia sellaisia konkreettisia ääniä, jotka eivät kuulu sanoihin tai atmos-ääniin, kuten räjähdykset ja muut äänitehosteet. (Deutsch 2008)

Emotiiviset äänet eli tunneäänit muodostavat soundtrackin toisen puolen. Niiden tarkoitus on vahvistaa katsojan elokuvasta ja sen tarinasta kokemia tunteita ja luoda näin entistä syvällisempiä merkityksiä elokuvan visuaalisen puolen luomille kohtaauksille. (Deutsch 2008) Ilman kuvaa tukevaa emotionaalista informaatiota katsojan olisi lisäksi hankalaa, ellei mahdotonta yhdistää eri lähteistä tulevaa tietoa koherentiksi tarinaksi (Cohen 2010). Emotiivisia ääniä ovat Deutschin (2008) luokittelun mukaan korostuneet efektit (*heightened FX*) ja musiikki. Korostuneilla efekteillä tarkoitetaan ääniä, jotka yhdistävät konkreettisen äänen ja tunteen yhdeksi elementiksi. Esimerkiksi vauvan itku on samalla sekä konkreettinen että hyvin tunnepitoinen ääni, samoin kuin vihan vallassa heitettyjen astioiden särkyminen. Korostunut efekti voi myös luoda tunnetiloja: esimerkiksi kauhuelokuvista tutuissa *jump scare* -efekteissä, joissa kuvaan tuodaan äkillisesti

häiritsevä kauhuelementti, kuvan liike ja ääni yhdessä aiheuttavat säikähdysten, vaikka kauhuelementti itse ei tekisikään mitään. Musiikki taas voi sekä herättää katsojassa tunteita että korostaa elokuvassa jo vallitsevia tunnetiloja (Cohen 2010). Esimerkiksi *Imitation Game (2014)* -elokuvan lopussa päähenkilö Alan Turingin saavutuksista kertovat tekstit eivät itsessään välttämättä herättäisi minkäänlaisia vahvempia tunnereaktioita, mutta kun tekstien päälle lisätään volyymissaan nouseva ja hieman haikea musiikki, katsoja alkaakin tuntea myötätuntoa ja ehkä jopa ihailua Turingia kohtaan. Musiikki voi lisäksi muun muassa sitoa elokuvan tapahtumia tiettyyn aikakauteen tai paikkaan, tai sillä voidaan häivyttää teknisistä operaatioista kuuluvia ääniä (Deutsch 2008).

Liveroolipelin soundtrack -taulukko (kuva 8) koostuu hyvin samankaltaisista elementeistä. Määrittelen soundtrackin tarkoittavan liveroolipelikontekstissa ”harkiten käytettyä liveroolipeliä tukevaa ääntä”. Myös liveroolipelin soundtrack jakautuu konkreettisiin ääniin ja emotiivisiin eli tunneääniin. Ainoa ero on, että sanojen (*words*) sijaan liveroolipelissä puhuttua materiaalia tuottavat pelaajat, joiden ääntelyä ei voi etukäteen tarkoin suunnitella. Lisäksi pelaajat voivat samaan aikaan tuottaa sekä konkreettisia atmos- ja efektiääniä esimerkiksi ääni-improvisaatiolla että emotiivisia tunneääniä soitettun ja laulettun musiikin kautta.

4 Tutkimusasetelma

4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen tarkoitus on selvittää, millaisia mahdollisuuksia liveroolipelin soundtrackilla on opetuskäytössä. Tutkin, miten luomalla musiikkia ja ääntä liveroolipeleihin voi samalla oppia musiikin tekemistä, kuten säveltämistä, soittamista ja äänisuunnittelua. Toteutin tutkimuksen viikonlopun mittaisena työpajana, jossa pedagogiopiskelijoista sekä liveroolipelaajista koostuva nelihenkinen ryhmä loi itse äänet ja musiikin valmiiseen miniliveroolipeliskenaarioon.

Tarkemmat tutkimuskysymykseni ovat:

1. Mitä työpajaan osallistuneet kokevat oppineensa musiikin ja äänen luomisesta?
2. Millä eri tavoin työpaja tuki osallistujien oppimista?

4.2 Laadullinen tapaustutkimus

Tutkimukseni on laadullinen eli kvalitatiivinen tapaustutkimus. Laadullista tutkimusta on perinteisesti kuvattu vastavoimana määrälliselle eli kvantitatiiviselle tutkimukselle. Kun määrällinen tutkimus pyrkii selittämään pääosin luonnontieteellisiä mitattavia ilmiöitä, laadullinen tutkimus pyrkii ymmärtämään ihmistieteellisiä aiheita. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 66–67) Laadullinen tutkimus ei ole vain yksi tutkimusote vaan laaja kirjo erilaisia lähestymistapoja ja menetelmiä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004). Tällaisia lähestymistapoja ja menetelmiä voivat olla muun muassa haastattelu ja havainnointi aineistonkeruumenetelminä, tutkittavien näkökulmiin keskittyminen kokeellisten asetelmien sijaan ja pienehkö otanta aineistoa varten (Eskola & Suoranta 2000, 13–24). Oma tutkimukseni pyrkii ymmärtämään tutkittavien kokemuksia, ja olen valinnut aineistonkeruumenetelmiksi laadullisia menetelmiä. Lisäksi otantani on vain neljä henkilöä.

Tapaustutkimuksessa tutkitaan tyypillisesti yksittäistä tapausta tai rajattua kokonaisuutta monipuolisin menetelmin sen luonnollisessa ympäristössä (Yin 1994, 5–13; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 125–126). Tutkimukseni tapauksena on järjestämäni työpaja liveroolipelin äänisuunnittelusta, jossa pedagogiopiskelijoista ja liveroolipelaajista koostuva osallistujajoukko suunnitteli ja toteutti itse äänet ja musiikin valmiiseen mini-liveroolipeliin. Osallistujat valikoitiin vapaaehtoisista työpajaan ilmoittautuneista, jolloin työpajan oppimistilanteesta tuli luonnollinen. Tutkin tapausta kyselylomakkeen ja ryhmähaastattelun avulla sekä havainnoimalla, jotka ovat laadullisia menetelmiä. Lisäksi tapaustutkimuksessa tutkimuskysymykset ovat pääasiassa miten ja miksi -muodossa (Yin 1994, 5–13), kuten omat tutkimuskysymyksenikin ovat. Tutkija on usein kiinnostunut prosesseista (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 125–126), mikä näkyy omassa tutkimuksessani oppimisprosessin tarkasteluna. Tapaustutkimuksella ja laadullisella tutkimuksella ylipäänsä pyritään käsittelemään tapausta yksittäisenä ja tulkitsemaan aineistoa sen mukaisesti (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 164). Tämä näkyy omassa tutkimuksessani muun muassa siinä, että osallistujia on vain neljä yksilöllistä oppijaa, mikä ei missään nimessä ole katsaus koko ihmisryhmään eikä näin ollen yleistettävissä.

4.3 Tutkimuksen toteutus ja aineistonkeruu

Toteutin tutkimuksen viikonlopun mittaisena työpajana, jonka aikana osallistujat oppivat liveroolipeleistä ja liveroolipelin äänisuunnittelusta pienen luento-osuuden avulla sekä pelaamalla kaksi miniliveroolipeliskenaariota, joista toiseen he loivat itse äänet ja musiikin varsinaisen työpajaosuuden aikana. Pyrin opettamaan luvussa 3.2 kuvailemani liveroolipelin soundtrackin rakentamista kokemuksellisesti ohjaten.

Tutkimukseen osallistuneet valittiin työpajaan ilmoittautumislomakkeen perusteella. Ilmoittautumislomakkeena käytin valmiiksi strukturoitua kyselylomaketta (liite 1), jolla keräsin ilmoittautuneiden yhteystiedot, tiedot lähtötaitotasosta ja ennakko-odotuksista sekä varmistin, että ilmoittautuneet olivat osa tutkimuksen kohderyhmää ja ymmärsivät osallistuvansa tutkimukseen. Kyselylomaketta jaettiin saatetekstin kanssa sosiaalisessa mediassa Facebookin ja Instagramin kautta erilaisissa liveroolipelaajien ja musiikkikasvattajien ryhmissä sekä musiikkikasvattajien suljetulla sähköpostilistalla kontrolloituna ja informoituna kyselynä (Hirsjärvi et al. 2004, 193–204).

Halusin alun perin mukaan 8–12 osallistujaa, joista puolet olisivat olleet musiikkikasvattajia, joilla ei ollut aiempaa kokemusta liveroolipelaamisesta, ja puolet liveroolipelaajia, joilla ei ollut aiempaa kokemusta säveltämisestä tai äänisuunnittelusta. Halusin jaotella osallistujat alun perin näin siksi, että jako oli selkeä ja musiikkikasvattajat olisivat voineet avustaa liveroolipelaajia musiikillisissa asioissa ja liveroolipelaajat musiikkikasvattajia pelillisissä asioissa ja toteuttaa näin tehokkaasti kokemuksellisen oppimisen sosiokonstruktiivista puolta suuremmassakin ryhmässä. Halusin myös mahdollistaa työpajan mahdollisimman monelle osallistujalle, joten ryhmäkooksi valikoitui 8 – 12 osallistujaa.

Aikataulullisista haasteista johtuen ilmoittautuneita oli kuitenkin lopulta vain neljä, joista kaikilla oli jonkin verran kokemusta liveroolipelaamisesta, kolme opiskeli tai oli valmistunut jonkin kouluaineen pedagogiksi, kolmella oli jonkinlaista musiikkitaustaa ja yksi opiskeli nimenomaan musiikkipedagogiikkaa. Vain yksi oli liveroolipelaaja, jolla ei ollut minkäänlaista aiempaa kokemusta säveltämisestä tai äänisuunnittelusta, joten luovuin alkuperäisestä jaottelusta ja päätin kohdella jokaista tutkittavaa yksilönä ryhmän sisällä.

Työpaja toteutettiin Helsingissä, Sibelius-Akatemian T-talolla 24. – 26.5.2019 20 työkentelytunnin aikana Kolbin (2015, kts. luku 2.1) mallin mukaan rakennetun prosessin kautta. Perjantaina osallistujat pelasivat työpajaviikonlopun ensimmäisen miniliveroolipelin *Jumissa* sekä oppivat liveroolipelin äänisuunnittelusta luennon avulla. Lauantaina he työstivät ääniä seuraavaa miniliveroolipeliä varten, ja sunnuntaina he viimeistelivät äänisuunnittelunsa sekä pelasivat toisen miniliveroolipelin *Jumissa 2*. Molemmat liveroolipelit olivat itse kirjoittamiani.

Keräsin tutkimukseni aineiston ilmoittautumislomakkeena käyttämäni kyselylomakkeen, kuuden ryhmähaastattelun sekä opetuksen lomassa tehdyn havainnoinnin kautta. Käytin näin monta eri tiedonhankintamenetelmää, koska toimin itse työpajan aikana sekä työpajaohjaajana että tutkijana ja halusin varmistaa, että sain kaiken tarvittavan tiedon luotettavasti talteen. Tällaista monen tiedonhankintamenetelmän samanaikaista käyttöä kutsutaan metodiseksi tai metodologiseksi triangulaatioksi, ja sillä voidaan luotettavuuden lisäämisen lisäksi saada myös kattavampi kuva tutkimuksen kulusta ja osallistujien omista havainnoista (Tuomi & Sarajarvi 2003, 140–146). Esimerkiksi tässä

tutkimuksessa monet tärkeät ryhmäkeskustelujen ulkopuolella tulleet osallistujien havainnot ja kommentit olisivat ilman havainnointia jääneet kokonaan tallentamatta.

Havainnointimenetelmällä keräsin aineistoa perjantain luennolta, lauantaina äänisuunnittelun työstövaiheesta sekä sunnuntaina äänten viimeistelystä ja toisesta miniliveroolipelistä äänittämällä ja videoimalla tapahtumia. Koska materiaalia oli tulossa paljon, tein etukäteen tietoisin päätöksen olla litteroimatta aineistoa sanatarkasti. En varsinaisesti rajannut havainnointini kohteita tarkkaan etukäteen mutta asetin itselleni kysymyksiä, joiden avulla päätin, mitkä osat työpajasta lopulta havainnoin. Keskityin kysymään itseltäni, missä kohtaa työpajaa keskityn tutkimukseen tutkijana ja missä kohtaa opettajana sekä missä kohtaa työpajassa tapahtuu kerralla niin paljon asioita, että niitä olisi vaikea ellei mahdotonta litteroida sanatarkasti. Havainnointi ei näy tutkimuksen tuloksissa konkreettisesti, mutta havainnoinnin kautta saadut tiedot esimerkiksi työpajan tunnelmasta ja osallistujien mielentiloista auttoivat tulkitsemaan litteroitua haastattelumateriaalia.

Havainnoinnin eli observoinnin muodot voi jakaa piilohavainnointiin, havainnointiin ilman osallistumista, osallistuvaan havainnointiin ja osallistavaan havainnointiin. Muotoja voidaan myös ajatella eräänlaisena janana, jonka toisessa päässä on piilohavainnointi, jossa koehenkilöt eivät tiedä osallistuvansa tutkimukseen, ja toisessa osallistava havainnointi, jossa koehenkilöt analysoivat havaintojaan yhdessä tutkijan kanssa. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 84; Vähämäki & Paalumäki 2011, 103) Havainnointi voi myös olla joko systemaattista eli pitkälle jäsenneiltyä tai ei-systemaattista eli joustavaa, ja parhaimmillaan se monipuolistaa ryhmähaastatteluista saatua tietoa ja liittää sitä paremmin tutkimusaiheeseen (Tuomi & Sarajärvi 2003, 83). Tutkimuksessa havainnointini oli ei-systemaattista: en etukäteen juurikaan jäsenneellyt havaintojeni kohteita, vaan videoin tai äänitin kaiken saatavan informaation. Havainnointini oli myös osallistuvaa eli osallistuin opetukseen samalla, kun havainnoin.

Ryhmähaastatteluja oli tutkimuksessa yhteensä kuusi, ja ne pidettiin perjantaina työpajan alussa, ensimmäisen miniliveroolipelin jälkeen, lauantaina päivän aluksi ja lopuksi sekä sunnuntaina toisen miniliveroolipelin jälkeen ja koko työpajan lopuksi. Kaikki keskustelut videoitiin ja äänitettiin, ja tein niistä lisäksi itselleni kirjalliset muistiinpanot. Työpajan jälkeen haastattelut litteroitiin sanatarkasti tekstimuotoon.

Ryhmähaastattelu on haastattelun muoto, jossa haastateltavia kohteita on samanaikaisesti useita. Tavoitteena on saada aikaan ryhmäkeskustelu, jossa tutkija voi olla välillä enemmänkin keskustelunohjaajan roolissa kuin varsinainen haastattelija. Keskustelussa haastateltavat pohtivat haastattelun aiheita yhdessä, jolloin esille saattaa nousta asioita, jotka eivät välttämättä olisi välittyneet tutkijalle kahdenkeskisessä haastattelussa. (Puusa 2011, 84–85) Ryhmähaastattelu voi olla keskittynyt yksilöiden antamiin vastauksiin tai kollektiivisesti tuotettuun puheeseen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tässä tutkimuksessa keskityin tulkitsemaan yksilöiden puhetta osana ryhmää.

Toteutin ryhmähaastattelut teemahaastattelun rungon avulla. Teemahaastattelulle tyypillistä on, että haastattelun aiheet ovat etukäteen tiedossa, mutta kysymykset voivat olla vapaamuotoisia ja vapaassa järjestyksessä (Hirsjärvi et al. 2004, 208). Ryhmäteema-haastattelussa haastattelijan osana on pitää huoli, että kaikki teemat käydään läpi ja keskustelu on monipuolista (Eskola & Suoranta 2000, 96–97). Tässä tutkimuksessa muodostin jokaista ryhmäkeskustelua varten erillisen listan aiheista, jotka halusin käydä läpi. Alustin jokaista aihetta muutamalla lauseella ja annoin sitten osallistujien keskustella keskenään aiheesta vapaasti. Vaikka keskustelu oli runsasta ja rönsyilevää, kaikki aiheet tuli läpikäytyä ja kaikkien osallistujien äännet tulivat kuulluiksi.

4.4 Analyysi

Analysoin tutkimukseni aineistoa teoriasidonnaisesti laadullisen sisällönanalyysin avulla. Teoriasidonnaisella analyysillä tarkoitetaan analyysia, jossa on havaittavissa teoreettisia kytkentöjä mutta joka ei suoraan pohjautu teoriaan (Eskola 2018). Teoreettinen viitekehys voi näkyä analyysissa esimerkiksi loppuvaiheessa analyysia ohjaavana ajatuksena (Tuomi & Sarajärvi 2003, 98–99). Tässä tutkimuksessa käytän teoreettisena viitekehystenä Kolbin mallia kokemuksellisesta oppimisesta sekä liveroolipelin soundtrackin rakentamista. Analyysissa teoria näkyi erityisesti siinä, että pyrin kiinnittämään huomiota siihen, missä oppimisprosessin vaiheessa mitkään osallistujien huomiot esiintyvät ja mitä osallistujat oppivat liveroolipelin soundtrackin rakentamisesta.

Laadullisella sisällönanalyysillä tarkoitetaan tekstianalyysitapaa, jolla tekstimuotoinen tai tekstimuotoon muutettu aineisto pyritään tiivistämään raportiksi johtopäätöksiä ja pohdintaa varten (Puusa 2011a, 117). Ennen varsinaisen analyysin aloittamista tarkiste-

taan, puuttuuko aineistosta oleellisia tietoja tai onko niissä virheitä, mahdolliset puutteet täydennetään ja aineiston informaatio järjestetään varsinaista analyysia varten (Hirsjärvi et al. 2004, 221). Informaation järjestämisessä voidaan käyttää erilaisia menetelmiä, ja tähän tutkimukseen aineiston järjestämismetodiksi valikoitui teemoittelu. Teemoittelulla aineistosta pyritään löytämään yhteneväisyyksiä ja säännönmukaisuuksia, jotka luokitellaan teemoiksi erilaisiin kategorioihin (Puusa 2011a, 121).

Aloitin analyysin litteroimalla ryhmähaastattelut sanatarkasti sekä tarkistamalla, ettei aineistosta puuttunut mitään. Kyselylomakkeen vastaukset olivat jo valmiiksi kirjallisessa muodossa, joten niitä ei tarvinnut erikseen litteroida. Tämän jälkeen aloitin aineiston teemoittelun. Ensin luin koko aineiston läpi ja merkitsin eri värisillä kynillä, liittyikö aineiston kohta työpajan kulkuun, vastasiko se jompaankumpaan tutkimuskysymykseen vai oliko se muuten vain kiinnostava huomio. Tämän jälkeen numeroin merkitsemäni kohdat ja aloin etsiä toistuvia teemoja. Kun aineistosta nousevat teemat alkoivat hahmottua, luokittelin ne vielä pääkategorioihin. Nämä pääkategoriat ovat nähtävissä värikoodatussa excel-taulukossa (liite 2).

Pääkategorioiden hahmottamisen jälkeen tarkastelin, kenen ääni toistui missäkin teemassa ja missä kohti Kolbin mallia teemat esiintyivät. Ryhmähaastattelun analyysissa olennaista on, ettei aineistoista liioin etsitä ryhmän yhteistä käsitystä mutta samalla ettei yhtäkään ajatusta tutkita ryhmätilanteesta ulkopuolisena (Pietilä 2010). Siksi pyrin etsimään ryhmähaastatteluista teemoja, jotka toistuivat useamman yksittäisen osallistujan puheessa sekä ryhmän keskimääräisenä mielipiteenä yksilölliset eroavaisuudet huomiioon ottaen.

4.5 Tutkimusetiikka

Tämä tutkimus noudattaa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeistusta hyvästä tieteellisestä käytännöstä. Tutkimuksessa noudatetaan rehellisyyttä ja huolellisuutta tutkimustyössä ja tulosten julkaisussa sekä sovelletaan tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia menetelmiä. Muiden tutkijoiden työ huomioidaan asianmukaisilla viittauksilla. (TENK 2013) Tutkittavilta on hankittu osallistumisestaan tietoinen suostumus (*informed consent*, Hirsjärvi et al. 2004, 26–27), joka tässä tutkimuksessa hankittiin kysely-

lomakkeen kautta. Kyselylomake toteutettiin suojatun lomakkeen kautta eikä mitään yksilöitäviä tietoja säilytetä internetissä.

Tutkimustiedot anonymisoitiin tutkimuseettisen ohjeistuksen (TENK 2013) mukaisesti, eli yksittäisiä kommentteja tai tietoja ei voida yksilöidä kehenkään yksittäiseen osallistajaan eikä kenenkään nimi esiinny tutkimustuloksissa. Tämän takia olen joutunut muokkaamaan joitakin kommentteja niin, ettei heidän kokemuksiaan liveroolipelaajina voida yksilöidä. Kiinnitin anonymisointiin erityistä huomioita ja keksin yhteistyössä osallistujien kanssa jokaiselle henkilölle pseudonyymin, jonka vain osallistujat itse tietävät. Osallistujat ovat myös sitoutuneet siihen, etteivät he paljasta toistensa identiteettiä ryhmän ulkopuolelle. Näin tiedot tutkimukseen osallistumisesta pysyvät osallistujien itsensä hallinnassa. Osallistujien nimiä tai muita tietoja ei myöskään ole julkaistu muiden nähtäväksi.

Kyselylomakkeen yhteydessä jaettu saateteksti on luettavissa liitteissä (liite 1) ja se on tehty Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston ohjeistuksen (Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto 2019) mukaan. Painotin tekstissä erityisesti informaatiota henkilötietojen käsittelystä, mikä on uuden voimaan tulleen henkilötietorekisterilain takia entistä tärkeämpää myös tutkimuseetiikan kannalta.

Aineisto arkistoidaan tutkielman valmistumisen jälkeen ulkoiselle kovalevyllä turvattuun paikkaan. Epäolennaiset tiedostot sekä paperiset materiaalit tuhotaan. Aineistosta ei olla sovittu jatkokäyttöä, ja mahdollisesta jatkokäytöstä tutkittavilta kysytään erikseen uusi lupa.

5 Tulokset

5.1 ”Liveroolipelin soundtrack” -työpaja

”Liveroolipelin soundtrack” -työpajaan ilmoittautui neljä henkilöä ilmoittautumislomakkeen kautta (liite 1). Tässä tutkielmassa kutsun heitä nimillä Luoho Reikkuli, Kerho Ukkonen, Halli Ooppa ja Aikki Kalla. Yhteistä henkilöille on se, että he ovat kaikki yli 20-vuotiaita suomea äidinkielenään puhuvia ja he ovat kaikki olleet jollakin tavalla tekemisissä liveroolipelaamisen kanssa aiemmin. Kerho Ukkonen, Halli Ooppa ja Aikki Kalla opiskelevat jonkin alan pedagogiikkaa ja ovat vähintään joskus olleet tekemisissä musiikin luomisen kanssa. Luoho Reikkuli, Kerho Ukkonen ja Halli Ooppa ovat myös järjestäneet tai olleet mukana järjestämässä liveroolipeliä. Osallistujista Halli Ooppalla oli eniten aiempaa musiikkitaustaa ja Kerho Ukkosella puolestaan aiempaa kokemusta liveroolipeleistä.

Luoho Reikkuli on liveroolipelaaja, joka on ”larpanut” muutaman vuoden ajan noin 10–20 liveroolipelissä. Hän on myös ollut mukana järjestämässä kahta liveroolipeliä ja ilmaisee kolmannen olevan tuloillaan. Musiikkitaustaa hänellä ei ole. Kyselylomakkeessa hän kuvaa kokemuksiaan musiikista ja äänestä liveroolipelissä näin:

”Musiikilla saa mukavasti elävöitettyä ympäristöä ja luotua tunnetiloja. Yleensä musiikki on joko taustahälyä tavernassa tai laitteiden huminaa scifialuksessa. Jotain uutta olisi kiva nähdä.”

Kysyttäessä, millaista tarvetta äänisuunnittelulle ja musiikille hän on kokenut liveroolipelaajana, hän vastaa näin:

”Lisää immersiota! Esimerkiksi yhdessä post-apokalyptisessa liveroolipelissä paikallinen radio loi ihanan fallout-kliseen.”

Pelinjärjestäjänä hän toivoo peleihin musiikkia tuomaan tunnelmaa. Työpajalta hän toivoo oppivansa perustaitoja musiikin tekemisestä ja musiikkiohjelmien käytöstä sekä musiikin ”soveltamista ja säveltämistä larppimaailmoihin”.

Kerho Ukkonen on myös liveroolipelaaja, joka on pelannut liveroolipelejä jo pitkään. Hän on lisäksi kokenut pelinjohtaja. Kerho osaa soittaa muutamia soittimia ja on käyttänyt muun muassa Audacity-tietokoneohjelmaa ja ääninauhuria äänen luomiseen, vaikka virallista musiikillista koulutustaustaa hänellä ei ole. Kyselylomakkeessa hän kertoo kokemuksistaan musiikista ja äänestä liveroolipeleissä näin:

”Olen kirjoittanut kaverin kanssa skenaarion, jossa kukin hahmo esitti sisäiset tunteensa lauluna. Olen myös vetänyt larppityöpajoja, joissa improvisoidaan lauluja tai räpätään. Muutamaaan freeform-skenaarioon oon etsinyt erilaisia ääniefektejä arkistoista. Jonkun verran olen myös säestänyt tansseja peleissä. Oon myös osallistunut peleihin, joissa on improvisoitu yhdessä musiikkia joko hahmoissa tai metatekniikkana, ja oon tykännyt niistä tosi paljon!”

Kysyttäessä, millaista tarvetta äänisuunnittelulle ja musiikille hän on kokenut liveroolipelaajana, hän vastaa näin:

”Fantasialarpeissa lauluilla voi luoda yhteishenkeä ja niiden tekemiseen voi myös karnavoida pelimaailmaan liittyvää innostusta. Usein myös ilmoittaudun peleihin tekemään jonkin pienen musiikillisen kontribuution, koska ne antaa hyviä haasteita, joissa voi voittaa itsensä.”

Pelinjärjestäjänä hän on kokenut tarvetta musiikille ja äänille seuraavasti:

”Blackbox-skenarioissa olen käyttänyt ääniefektejä, ja työpajoissa ollaan improvisoitu joskus äänimaisemia myös. ... Tämän hetkistä projektia varten kiinnostaisi erilainen eläinten ääntelyyn liittyvä ääni-impro sekä glossolalia eli uskonnollinen kielillä puhuminen (tai samantyyppisen kokemuksen tavoittelu).”

Työpajalta hän toivoo oppivansa uusia improvisaatiotekniikkoja ja ehkä myös teknisiä taitoja.

Halli Ooppa on liveroolipelaaja ja muusikko, jolla on takana musiikin ammattiopintoja. Lisäksi hänellä on taustaa improvisoinnista ja säveltämisestä. Liveroolipelejä hän on pelannut muutaman vuoden, ja hän on kerran ollut mukana järjestämässä liveroolipeliä hahmonkirjoittajana. Hän kuvaa kokemuksiaan musiikista ja äänestä liveroolipeleissä näin:

”Useimmissa peleissä musiikki on ollut selkeästi erillisenä elementtinä, kuten selkeänä esityksenä/ohjelmanumerona tai taustalla soivana soittolistana tuomassa kapakka/baarifilistä. Musiikin rooli on ollut tuoda pelin maailmaan lisämaustetta, lisää fantasiafilistä tai toimia bilemusana niille, jotka haluavat juonien välissä purkaa energiaa tanssimalla. Useimmiten musiikki ei siis ole ollut mitenkään erityisen olennaisena osana peliä, peli olisi toiminut ilman. Parissa pelissä äänitehosteita ja esim. ennalta äänitettyjä radio-ohjelmia ja uutisia on hyödynnetty myös pelillisesti, eli äänen kautta on voinut saada lisää tärkeää informaatiota, kuten esim. tietoa ”ulkomaailman” tilanteesta yms. Suuri haaste äänisuunnittelulle ja musiikille on tietysti se, että pelaajat pysyvät harvoin pitkään yhdessä ja samassa paikassa ja pelin alettua heitä on vaikea saada kokoontumaan kaikki yhteen paikkaan, ellei tätä erikseen ohjeisteta. Jos pelissä on laaja pelipaikka, on todennäköistä että pelaajat ovat suurelta osin laajalle hajautuneina, jolloin yhdestä lähteestä tuleva ääni/informaatio voi jäädä hyvin monelta kuulematta ja huomaamatta.”

Pelaajana hän on kokenut äänisuunnittelulle ja musiikille tarvetta seuraavasti:

”Usein peleissä ympäristö on hyvin hiljainen. Jonkunlainen taustalla kuuluva äänimaisema helpottaisi hahmoutumista ja maailmaan eläytymistä. Erityisesti jos pelissä on jotain teknisiä laitteita, olisi niiden lähetyvillä jonkunlainen äänimaisema erittäin hyvä. Kauhupeleissä äänimaisema tuo hirveästi lisää ulottuvuutta pelikokemukseen, ehkä npc-hahmoilla voisi olla joku kannettava äänilähde joka tuottaisi hahmolle sopivaa äänimaisemaa.”

Pelin järjestäjänä hän on kokenut äänisuunnittelulle ja musiikille tarvetta seuraavasti:

”Livemusiikki olisi sinänsä hauskaa, että se ei vaatisi niin paljon raskasta ja hankalaa kalustoa ja bändin/yksittäisen soittajan sijoittamista pelipaikalle on helpompi säädellä. Ongelmana on kuitenkin löytää tarpeeksi halukkaita ihmisiä muodostamaan yhtyeitä/bändejä jotka voisivat melko spontaanisti ja pienellä harjoittelumäärällä tuottaa kanssapelaajille livemusiikkia, mikä toisi paljon lisää tunnelmaa peliin. Olisi hauska myös tuoda näihin esityksiin jotain pelillistä hyötyä, esim. piilottaa biisin sanoihin vihjeitä, jotta pelaajat kuuntelisivat esitykset oikeasti mielenkiinnolla. Joskus jotkut pelaajat, joilla on kiire juosta juonien perässä kokevat esitysten kuuntelun lähinnä peliajan hukkaamiseksi.”

Työpajasta hän toivoo oppivansa lisää teknisten laitteiden käyttöä sekä inspiraatiota tulevia omia projekteja varten.

Aikki Kalla on improvisoiva näyttelijä ja liveroolipelannut pari kertaa aiemmin. Lisäksi hän on nuorempana soittanut soitinta ja satunnaisesti käyttää ääntä improvisaatioteatterissa. Aloittelevana liveroolipelaajana hänellä ei juuri ole kokemuksia musiikin ja äänen käyttämisestä liveroolipelissä, ja toivookin työpajalta kokemusta liveroolipelaamisesta ja siitä, ”miten ja missä määrin musiikki voi elävöittää tapahtumia tai inspiroida hahmoissa olemista ja siten myös toimintaa”.

Työpaja alkoi perjantaina 24. toukokuuta kello 17. Ensin käytiin läpi käytännön asioita, minkä jälkeen osallistujat tutustuivat toisiinsa. Tämän jälkeen pidettiin alkubriiffi ensimmäiseen miniliveroolipeliskenaarioon, *Jumissa*.

Jumissa-liveroolipeli on pakohuonepelimäinen liveroolipeli, jossa pakenemista edistävät vihjeet on kirjoitettu sisään hahmojen kuvauksiin ja jossa vihjeet avautuvat samalla, kun pelaajat esittävät hahmojaan ja keskustelevat toistensa kanssa. Pelissä on myös vahva metateknikka, jolla pelaajat voivat edistää työskentelyään: pelaajat voivat nostamalla molemmat kädet ylös kysyä pelinjohtajalta kyllä–ei-kysymyksiä pohtimistaan asioista. Pelissä musiikki oli soittamaani mystistä ja kirkasta pianomusiikkia, joka loppui aina, kun pelaaja esitti kysymyksen, ja alkoi sitten uudelleen. Lisäksi tässä pelautuksessa jokainen pelaaja pelasi kahta hahmoa, jotka vaihtuivat aina pianolla tehdystä matalasta ja kumeasta signaaliäänestä. Kolbin oppimismallin (Kolb 2015) mukaisesti liveroolipeli oli työpajan käytännön kokemus.

Skenaarion jälkeen vuorossa oli loppubriiffi, jossa osallistujat intoutuivat analysoimaan skenaarion rakennetta ja toimintaa. Aikki Kalla nosti esille, miten liveroolipeli eroaa improvisaatioteatterista:

”Mut sitä mä mietin niinku improsta että ihan perus teatteriin perustuviin erotti just se tarkka päämäärä. Et ratkaistaan tämä mysteeri. Mut jos se ois ollu ihan vapaata pööpöilyä niin sit se ei ois ollu enää larppi.”

Tämän jälkeen keskusteltiin hieman skenaarion musiikista, jota osallistujat luonnehtivat mystiseksi. Osallistujat alkoivat luontevasti ja melko automaattisesti käyttää referenssejä, joiden käyttö on tuttua myös äänisuunnittelijoiden välisissä keskusteluissa.

Tutkija: ”Mikä siitä [musiikista] teki niinku mystistä et jos ruvetaan analysoimaan tälleen näin niin onks se se soundi vai joku muu?”

Kerho Ukkonen: ”Oliks se aluks toisteisempaa? Ainakin jossain kohti se tuntu toistuvalta, niin se ehkä toi semmost niinku jumissa olemisen tuntua tai sellasta.”

Luoho Reikkuli: ”Ehkä vähän se rytmi tavallaan.”

...

Aikki Kalla: ”Toisaalt se oli myös semmosta hiipimisääntä.”

Luoho Reikkuli: ”Totta.”

Aikki Kalla: ”Ihan varovasti ettei mieli säry.”

Luoho Reikkuli: *Näyttää käsillään kuinka mieli räjähtää*

Aikki Kalla: ”Sit taas se *demonstraatio hahmojenvaihtosignaalista* loi semmosta tosa kontekstissa että mieli valuu ja sit tulee taas joku uus persoona sieltä.”

Halli Ooppa: ”Se oli ihan niinku ne Inceptionin ne *demonstroi Inception-elokuvasta tuttuja torviääniä* äänet!”

Loppubriiffin jälkeen pidettiin pieni tauko ja siirryttiin ”Liveroolipelin soundtrack” -luentoon, jossa kerroin liveroolipelin soundtrackin rakentamisesta esimerkkien avulla. Tämä oli perjantain viimeinen tapahtuma. Kolbin oppimismallin (Kolb 2015) mukaisesti loppubriiffi mahdollisti reflektoinnin ja luento abstraktin käsitteellistämisen.

Lauantaina 25. toukokuuta aloitimme työskentelyn kello 10 ryhmäkeskustelulla edellisen päivän tapahtumista. Keskustelua herätti aluksi erityisesti edellisen päivän liveroolipeliskenaarion konsepti, interaktiivisen tarinankerronnan jana ja Halli Oopan edellisellä yönä katsomat kauhuelokuvat, joista hän oli päätenyt analysoimaan itsenäisesti äänen ja musiikin käyttöä. Lisäksi osallistujat intoutuivat ideoimaan liveroolipeliä, jossa taustalla olisi naururaita kuten monissa amerikkalaisissa komediatv-sarjoissa. Tämän jälkeen osallistujat analysoivat enemmän siihen mennessä oppimaansa.

Ryhmäkeskustelun jälkeen aloimme tutustua työpajassa käytettäviin työkaluihin: sound plottiin, liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöytään ja liveroolipelin soundtrack -

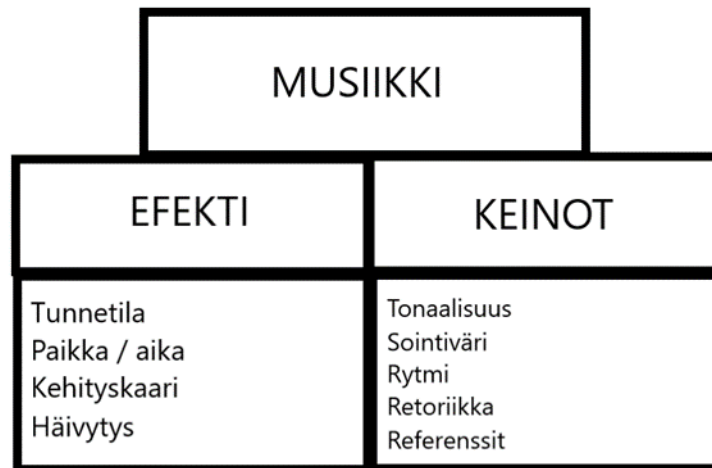
taulukoon (kts. luku 3.2) sekä näitä täydentäviin diegeettisyystaulukoon, musiikkitaulukoon sekä taulukoon (Gabrielsson & Lindström 2010, 367–400) musiikin elementteistä ja tunnetiloista. Musiikin elementit ja tunnetilat -taulukon tarkoitus on auttaa suunnittelijaa hahmottamaan, mitkä musiikilliset elementit muodostavat minkäkin laisia tunnetiloja.

Diegeettisyystaulukon (kuva 10) tarkoitus on auttaa äänisuunnittelijaa sijoittamaan kukin suunniteltu ääni diegeettisyys–non-diegeettisyys-akselille. Esimerkiksi nallipyssystä kuuluva pamahdus sijoitettaisiin diegeettisiin konkreettisiin ääniin, kun taas pelaajan laukausta simuloiva huudahdus ”laukaus” supradiegeettisiin ääniin. Radiosta kuuluva musiikki puolestaan voitaisiin sijoittaa diegeettisiin tunneääniin, tai jos hahmot eivät sitä kuulisi, non-diegeettisiin tunneääniin.

	Konkreettiset äänet	Tunneäänet
Diegeettiset		
Supradiegeettiset		
Non-diegeettiset		

Kuva 10 Diegeettisyystaulukko

Musiikkitaulukko puolestaan perustuu Deutschin (2008) määritelmään musiikin efekteistä ja keinoista elokuvassa. Liverpoolipelissä ne näyttäytyisivät näin (kuva 11).



Kuva 11 Musiikkitaulukko

Musiikilla voi olla neljä efektiä: tunnetilan tai paikan ja ajan representaatio, tilanteiden tai hahmojen kehityskaaren kuvaaminen tai erilaisten teknisten peliin kuulumattomien äänien häivyttäminen. Nämä musiikilliset efektit voidaan saavuttaa erilaisia keinoja käyttämällä: tonaalisuudella eli erilaisilla säveljärjestelmillä kuten duuri- tai mollias- teikolla, sointivärillä eli valitsemalla esimerkiksi tunnelmaan sopivat soittimet, rytmillä eli luomalla esimerkiksi kiireiseen tilanteeseen nopeaa rytmikuviota, retoriikalla eli luomalla selkeitä musiikillisia vihjeitä tai teemoja, jotka pelaaja todennäköisesti huo- maa, tai käyttämällä referenssejä eli viittaamalla johonkin toiseen teokseen esimerkiksi käyttämällä merirosvopelissä *Pirates of the Caribbean* -elokuvien musiikkia.

Tämän jälkeen kävimme läpi työpajassa käytettävissä olevat tekniset laitteet ja ohjelmat eli Audacityn ja äänityslaitteen, soittimet sekä internetistä löytyviä ilmaisia ääniefekti- kirjastoja. Tämän jälkeen osallistujat alkoivat työstää yhdessä sovittuja liveroolipelin ääniä. Päivän päätteeksi pidimme jälleen ryhmäkeskustelun, jossa osallistujat purkivat päivällä oppimaansa. Kolbin oppimismallin (Kolb 2015) mukaisesti tämän varsinaisen työpajaosion oli tarkoitus mahdollistaa aktiivinen kokeilu.

Sunnuntai-aamuna 26. toukokuuta työpaja alkoi taas kello 10 aamulla, ja osallistujat jatkoivat äänen työstämistä. Kun äänet olivat valmiit, ne muutettiin yhdessä pelissä toistettaviksi tiedostoiksi. Tämän jälkeen pidettiin toisen pelin *Jumissa 2* alkubriiffi.

Jumissa 2 jatkaa siitä, mihin *Jumissa* jää. Skenaariossa yksi monen pelaajan pelaama päähenkilö yrittää selviytyä normaalista arkipäivästä erilaisten esteiden seassa. Ääni-

maailman tarkoitus oli tukea illuusiota vaihtuvasta ympäristöstä samassa tilassa, ja tähän osallistujatkin tuntuivat pyrkivän.

Skenaarion jälkeen pidettiin loppubriiffi ja purettiin pelistä opittuja asioita. Tämän ja pienen tauon jälkeen lopulta purettiin koko työpajan aikana opitut ja mieleen tulleet asiat. Kolbin oppimismallin (Kolb 2015) mukaisesti toinen liveroolipeli toimi uutena käytännön kokemuksena ja tämän jälkeiset ryhmäkeskustelut uuden syklin reflektointina. Työpajan aikana oppimismallin sykliä ehdittiin edetä siis noin puolitoista kierrosta. Pysin ohjaajana ottamaan sopivan roolin jokaisessa syklin vaiheessa ja tarjoamaan oppimisympäristöt sen mukaan.

5.2 Työpajaan osallistuneiden oppimiskokemukset musiikin ja äänen luomisesta liveroolipeliin

Työpajan runko rakentui Kolbin oppimismallin (Kolb 2015, kuten luvussa 2.1) pohjalta niin, että kaikki sen osat, käytännön kokemus, reflektointi, abstrakti käsitteellistäminen ja aktiivinen kokeilu, toteutuivat vähintään yhden kerran. Esitän tämän alaluvun tulokset oppimismallin syklin muodossa.

Työpajassa oppimismallin käytännön kokemus oli kaikille yhteinen: miniliveroolipeliskenaario, jonka taustalla soi tilassa ”livenä” soitettua pianomusiikkia. Sitä seuraava luento tarjosi mahdollisuuden jo mallin kolmanteen osioon, abstraktiin käsitteellistämiseen, mutta reflektointiin palattiin vielä luennon jälkeen.

Jaoin reflektointiosion kahteen osaan, joista toinen sisälsi käytännön kokemuksen eli liveroolipelin reflektointia ja toinen luennon eli abstraktin käsitteellistämisen ja sitä kautta osallistujien oman oppimisen reflektointia. Pelin reflektoinnissa selkeästi eniten musiikin ja äänen luomiseen liittyvä esiin nouseva tema oli musiikin ja äänen vaikutus peliin ja pelaajakokemukseen.

Aikki Kalla, jolla on taustaa improvisaatioteatterissa, oli jo aiemmin huomannut omassa työskentelyssään, että improvisoidessa on paljon helpompi antaa tilaa kohtausten ”hijaisille hetkille”, jos kohtaus sisältää musiikkia.

Aikki Kalla: ”Vähän niinku et improkohtaus ilman musiikkia voi tuntua tyhjältä ja eh, epämääräiseltä ja joskus kiusaannuttavalta niin se teki siitä

miellyttävämmän et siin oli jotain taustaa et me ei vaan kuunneltu näitä [tilan] huminoita.”

Luoho Reikkuli: *”Toi oli mun mielestä tosi hyvä pointti et toi musiikki teki siitä tos hyvän lisän koska muuten se vois tuntuu vaivaannuttavalta.”*

Aikki Kalla: *”Se sito meitä yhteen ja teki täst tilasta sen mielikuvitus tilan mitä se oli.”*

Kuten Deutsch (2008) kuvaa ja luvussa 3.2 kirjoitan, musiikki emotiivisena äänenä auttaa luomaan kohtaukselle merkityksiä ja tukee näin tarinaan immersioitumista. Näin ollen pelaajan tekee mieli jättää tilaa myös ”hiljaisuudelle”: vaivaantumisen sijaan hän tuntee saavansa kohtaukselta lisämerkityksiä.

Halli Ooppa ja Aikki Kalla huomasivat myös konkreettisesti, miten musiikki ja ääni auttavat luomaan immersiota diegeettisyyden kautta.

Halli Ooppa: *”[musiikki] Just ehkä autto myös erottamaan sen tilan että tämä on selkeästi se peli, se ei ole me tässä, nii sit siellä kehtasi just riehua vähän astetta enemmän.”*

Aikki Kalla: *”Ja sitte ku joku pysähty seisomaan ja se musiikki lakkas, sitte hetken aikaa peliki loppu ja sit me palattiin ku musiikki tuli takas hahmomaailmaan.”*

Kuten Andreasen (2003) kuvaa ja luvussa 3.1 kirjoitan, immersio syntyy, kun pelaajat ymmärtävät, mikä osa pelistä on diegeettistä ja mikä non-diegeettistä eli mikä osa pelistä on ingame ja mikä offgame ja mikä siltä väliltä. Tässä kyseisessä liveroolipelissä musiikki edusti ingame-aikaa, vaikka itse ääni ei ollutkaan diegeettistä eli pelimaailmassa hahmojen kuulemaa. Kun pelaajat käyttivät pelin metatekniikkaa eli kysyivät pelinjohdajalta vihjeitä edistykseen, musiikki lakkasi, ja hiljaisuus edusti puolestaan pelin ”metatilaa”, jossa pelaajat palasivat omaksi itsekseen hetkeksi. Halli ja Aikki kokivat tämän musiikilla tuetun eron ingame-maailman ja metatilan välillä omaa immersiotaan helpottavaksi tekijäksi. Halli Ooppa myös havaitsi, että kun tietää olevansa ingame-tilassa, on helpompi uskaltaa olla oma hahmonsa.

Abstraktin käsitteellistämisen vaiheessa osallistujat refleктоivat omaa oppimistaan ja suhteuttivat uusia käsitteitä oppimiinsa asioihin. Luennolta tutut termit, kuten aktiivinen ja passiivinen ääni alkoivat toistua puheessa.

Luoho Reikkuli: *”En oo ajatellu [aiemmin] mut tuli ekaks mieleen et ku sul oli niit eri skaaloja [pelin musiikissa] mihin rakastuin ensisilmäyksellä mutta niinku aktiivinen ja passiivinen, ni sitte ku soittaa semmost vähän aktivoivaa musiikkii nii se aktivoi, mut sit jos se on semmone ääniseinämiä joka vaa tulee niin sit se on semmone et tekee mieli jumittaa oman pään sisällä.”*

Pelissä pianomusiikki koostui kahdesta eri asteikosta eli skaalasta, joista toinen oli aktiivampi ja toinen passivoivampi ja jotka vuorottelivat luoden vaihtelevan äänimaailman. Aktiivisesta ja passiivisesta äänestä puhuttiin luennolla liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöydän (Tolvanen & Melakoski 2019) yhteydessä, ja Luoho suhteutti oppimiansa termejä nyt kokemukseensa.

Kerho Ukkonen pohti pelin ”hahmojenvaihdosääntä” ja sitä, kuinka ääni tuntui samaan aikaan konkreettiselta signaaliääneltä mutta samaan aikaan loi merkitystä tilanteeseen. Kuten Deutsch (2008) kuvaa ja luvussa 3.2 kirjoitan, tällaista ääntä voidaan kutsua myös korostuneeksi efektiksi (*heightened FX*).

Kerho Ukkonen: *”Mä mietin et se ääni millä vaihettiin hahmoja oli sellanen selkee signaaliääni myös mut sitte se toi siihen jotain merkitystä myös lisää siihen tilanteeseen et se oli semmonen kakofoninen...”*

Aikki Kalla puolestaan mietti musiikin hallitsevuutta, mikä osin liittyy Luohon aiemmin mainitsemaan aktivoimiseen ja passivoimiseen.

Aikki Kalla: *”Tietty pitää mieltii sitä et kuin hallitseva elementti se musiikki on et soitatsä hiljaa vai kovaa vai vyöryyks se meidän ajatusten päälle vai onks se siellä taustalla.”*

Lisäksi Luoho Reikkuli ja Halli Ooppa toivat esille, miten liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöydästä (Tolvanen & Melakoski 2019; luku 3.2) tuttu kanavaliuku musiikin akustisuudesta ja vahvisteisuudesta voi vaikuttaa pelaajakokemukseen. Tämä havainto oli erittäin mielenkiintoinen, koska en luennoitsijana varsinaisesti puhunut asiasta ollenkaan.

Luoho Reikkuli: *”Ehkä siin on semmonen ku on teknologiaa tai musiikkia niin tulee semmonen vapaan tahdon illuusio että pelaajat luulee voivansa päättää mut sit oikeesti niitä ohjaillaan vähän päättämään tietyllä tavalla ... mut sil pystyy vaikuttamaan siihen yleisöön ja luomaan just sen illuusi-*

on et nyt minä teen näin koska hahmoni tuntee näin mutta en tiedä että musiikki luo minulle tämän tunteen.”

Halli Ooppa: *”Ja ehkä just siinä eilisessä pelissä, kun se oli akustista ja silleen että se ei kuulu sieltä trackilta niin se vaikutti myös siihen, että siitä tuli enemmän orgaaninen ja että se musiikki myös reagoi meihin ehkä... luulin näin mutta ehkä se meni toisin päin.”*

Toisin sanoen Luohon ja Hallin kokemuksen mukaan ja kuten Cohen (2010) ja Deutsch (2008) kirjoittavat, musiikilla voidaan vaikuttaa kokijan tunteisiin. Tätä kautta pelaajaa voi liveroolipelissäkin ohjata tekemään tietynlaisia päätöksiä. Akustinen musiikki voi lisäksi Hallin kokemuksen mukaan lisätä tätä efektiä.

Kun lauantaiamuna refleктоitiin vielä koko perjantaita peleineen ja luentoineen, kävi ilmi, että Halli Ooppa oli omatoimisesti syventynyt musiikin ja äänen tunne-efekteihin perjantain ja lauantain välisenä yönä. Hän oli inspiroitunut luennolla esitetystä *A Quiet Place (2018)* -jännityselokuvan ”klipistä” niin paljon, että oli kuluttanut yön katsellen tiivistelmiä kauhuelokuvista ja kuunnellut niiden äänimaailmoja. Hän oli kokenut ymmärtäneensä, mikä teki kauhuelokuvan äänimaailmasta pelottavan, ja halusi jakaa sen muille.

Halli Ooppa: *”Mä katoin eilen Youtubesta sellasii kauhuvideoita ja sit mä kiinnittelin huomiota niihin äänijuttuihin erityisesti ja sit mä olin silleen ’I see what you did there’, ja tota se oli mun mielest mielenkiintoista. Ja sit mua etenkin kiinnosti silleen et miten ne oli saanu yhdistettyy kuvaa ja sit sitä ääntä ja et mikä teki siitä pelottavan sitten loppujen lopuksi.”*

Yön yli nukkumisen jälkeen muillakin osallistujilla oli vielä hyvin tuoreessa muistissa paljon erilaisia termejä ja käsitteitä. Erityisesti mieleen olivat jääneet liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöydän erilaiset kanavaliu’ut, liveroolipelin soundtrack -kuva sekä interaktiivisen tarinankerronnan jana.

Luoho Reikkuli: *”Kyl tost jäi aika paljon mieleen. Yllättävän vähän oon unohtanu, mut silleen aika paljon omasta mielestä jäi kaikkee, vaik tuli paljon semmosii suht uusii juttuja niinku jotkut diegeettisyys ja non-diegeettisyys ja semmosii. Niinku tavallaan tossa alkaa hahmottaa et miten se rakentuu se et äänet ei tuu silleen yhdestä [lähteestä] ...”*

Kerho Ukkonen: *”Mä luulen et mä ehkä tajusin sen janan [interaktiivisen tarinankerronnan jana]. ... Mut muuten jäi siis eilisestä mieleen aijai, vaikutti siis tosi kiinnostavalta ne eri tyylliset äänet ja se jaottelu että on jostain, mitä ne oli, emotiivisia... Et niinku se kaikki oli tosi kiintoisaa.”*

Aikki Kalla: *”Jäi kans mieleen FX-lyhenne, nerokas.”*

Kerho Ukkonen: *”... ne niinku elokuvaäänien erilaiset jaottelut just niinku mikä se nyt oli, joku tunteita korostavat efektit ja sellaset, se oli mulle ainakin uutta.”*

Aikki Kalla: *”Kaikki jaottelut: larppijaottelut, kaikki äänijaottelut...”*

Halli Ooppa: *”Hirveesti termejä ja uusia merkityksiä.”*

Luoho Reikkuli: *”Ehkä eniten just se et mitä kaikkee pitää mieltii, et onks tämmönen vai tämmönen, mikä niinku vaikuttaa semmoselta tosi kivalta työkalulta, helpottaa esim kaikkea.”*

Seuraavaksi siirryttiin opittujen asioiden soveltamiseen käytännössä. Lauantain aikana työpajan osallistujat alkoivat rakentaa pareittain seuraavan liveroolipeliskenaarion ääniä ja musiikkia työpajassa esiteltyjen työkalujen avulla. Yhteisesti sovitusti osallistujat keskittyivät ensin enimmäkseen konkreettisten äänten luomiseen ja jättivät musiikin ja muut emotiiviset äänet tuonemmaksi. Työkalujen käytöstä keskusteltiin lauantai-illan ryhmähaastattelussa.

Luoho Reikkuli ja Kerho Ukkonen työstivät ääniä yhtenä parina, ja he yrittivät tehdä omista äänistään lineaarisemmin käyttäytyviä kuin toinen pari, Aikki Kalla ja Halli Ooppa. Luoho koki musiikin ja äänten ajoituksen hieman hankalaksi.

Luoho Reikkuli: *”Ajoitus on tosi tarkkaa ja sillei sitä ei osaa vielä hahmottaa kunnolla, mut jotkut kuulostaa tosi pitkiltä aikaväleiltä ja sit jotku kuulostaa tosi lyhyiltä.”*

Ajoituksen hahmottaminen saattoi tuntua hankalalta juuri siksi, että Luoho ja Kerho pyrkivät tekemään äänistään lineaarisesti käyttäytyviä, mikä on peleissä usein esiintyvän haaroittuvan narratiivin (Riedl & Young 2006) takia hankalaa. Aikki Kalla ja Halli Ooppa eivät tällaista vaikeutta maininneet, osittain varmaan sen takia, että he pyrkivät tekemään pelimusiikille tyypillisiä tilaa ja sen merkityksiä kuvaavia ääniä (Tukeva 2011).

Keskustelussa kävi myös ilmi, kuinka ihmisen kapasiteetti ottaa uusia asioita vastaan todella on rajallinen, etenkin havainnointimateriaalin perusteella hyvin väsyneenä.

Aikki Kalla: *”Mä en kyllä tossa äsken pystynyt nyt miettiin [työkaluja], teki vaan jotain kun meni niin paljon aikaa ja aivoja käyttää uutta ohjelmaa [Audacity].”*

Työpajassa esitellyt työkalut ja niiden käyttö alkoi kuitenkin väsymyksestä ja tiedon paljoudesta huolimatta selventyä osallistujille.

Kerho Ukkonen: *”Musta tuntuu tavallaan, kun eilen esittelit näitä kaavioita ja miksauspöytä-liukuja, niin sitten on oppinut vähän niin kuin soveltaan niitä, että sitten on konkretisoitunut se, että mitä näillä voi tehdä.”*

Aikki Kalla: *”Toi sound plot vaikuttaa selkeämmältä. Tiedän, mikä on metatekniikka, ja osaan käyttää vähän Audacityä.”*

Halli Ooppa oli päivän aikana oppinut myös paljon varsinaisen liveroolipelin soundtrackin rakentamisen ulkopuolisia taitoja. Hän oli kuullut muilta osallistujilta ”kymmenen minuutin sähköpostista”, jonka kautta pystyy lähettämään muun muassa tiedostoja anonyymista osoitteesta, ilmaisista äänikirjastoista ja oppinut käyttämään tietokoneohjelmaa Audacityä.

Halli Ooppa: *”Mä oon kans kauheesti löytänyt kaikkea. En esimerkiksi tiennyt kymmenen minuutin sähköpostista. En tiennyt mistään et on tomosia missä on hirveä määrä kaikkea, josta voi hakea mitä vaan ja joku on äänittänyt valmiiksi klippejä. Ja sitten ylipäänsä tuo Audacity ja se oli ihan hirvee ja kiroilin sen kans ja vannoin etten koske siihen enää ikinä. Mutta ei se ole niin vaikea kun tietää jotain perusjuttuja.”*

Seuraavat osallistujien omat havainnot heidän oppimisestaan tulivat toisen liveroolipelin jälkeisessä reflektointikeskustelussa. Sitä ennen osallistujat olivat sunnuntaiaamuna jatkaneet ensin pareittain pelin yhteisten äänten työstämistä ja sitten siirtyneet yksin luomaan vielä omat äänet ja musiikin pelaamilleen hahmoille. Jokainen osallistuja siis loi ensin parin kanssa pelin yhteiset äänet ja sitten yksin omaa hahmoaan kuvaavat äänet. Pelissä yhteiset äänet soitettiin kohtaus kerrallaan etukäteen suunnitellusti, kun taas loop-muotoon tehdyt hahmojen omat äänet reagoivat pelaajien tekemisiin pelinjohtajan pyörittämänä. Yhteiset äänet koostuivat pääosin konkreettisista pelitiloja tukevista äänistä ja hahmojen äänet puolestaan emotiivisista korostuneista efekteistä ja musiikista.

Pelin aikana huomattiin, että jotkin ääniraidat liikkuvat niin samoilla äänitaajuuksilla, että ne sekoittuivat toisiinsa ja osa elementeistä ei kuulunut. Tämä herätti jonkin verran keskustelua.

Kerho Ukkonen: ”Nii onks se sitte jos ajattelee et se ois kokonainen teos tai missä ois erilaisii osii niin nythän kun me tehtiin ne toisistamme tietämättä niin sit tietysti jotenki luontevaa että ne ei ensikokeilulla toimi yksiin mut ehkä siin tosiaan ois sit hyvä olla sellai et vertailis niit viel toisiinsa.”

Halli Ooppa: ”Ehkä ois voinu olla hyvä sillee just et ku mieltii niitä taajuuksia et kun me tehtiin niitä just ne taustanauhat oli semmosta mitä nyt oli ja sitte et ois kattonut niitä taajuuksia kans ois voinu kattoo jollakin kuvaajahommalla nii sitte ois voinu nähdä just sen että puuttuuko multa kokonaan korkeet [taajuudet] ... mut en mä ainakaa osannu aatella tomosii juttui ollenkaan siinä vaiheessa.”

Luoho Reikkuli: ”Tosi paljon testaamista vaatii sit jos ja kun larppiin tekee ääniä nii se on niinku, miten se sanotaan suomeks kun englanniks rinse and repeat et toistetaan ja toistetaan ja sitte ku kuulostaa hyvältä nii sit vasta laitetaan.”

Halli Ooppa: ”Mut tietysti myös niinku paikka vaikuttaa et tähän on aika pieni tila, tämmönen suljettu ja no okei tuolt kuuluu AC:ta jonkun verran mutta sitte jos me oltais pelattu tää vaikka ulkona tai missä tahansa toisessa tilassa nii voi olla et noi taustanauhat ei vaikka ois kuulunu yhtään tai voi olla että jostakin ois jääny kuulumatta korkeet tai matalat [taajuudet] ...”

Kerho, Halli ja Luoho olivat siis sitä mieltä, että lopulliset ääniraidat olisi siis hyvä käyttää vielä jonkin EQ-tietokoneohjelman läpi, jotta äänten kuulumisesta voisi jatkossa varmistua. Aikki Kalla keksi lisäksi, että liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöytää voisi käyttää ongelman ratkaisemiseksi jo suunnitteluvaiheessa.

Aikki Kalla: ”Ja suunnittelus sit siin ku oli ne kaks vierekkäistä, sävyjä ja muut tämmöset nii sit vois mieltii niitä jos ne puuroutuu yhteen, tai voi niit etukäteenki mut vois jälkikäteenki.”

Kun Luoho Reikkuli oli aiemmin pohtinut ajoituksen vaikeutta, Kerho mielti nyt samaa asiaa. Liveroolipeliskenaariossa lineaarisesti toteutetut äänet lopulta olivat toimineet,

sillä Kerho itse pelasi henkilöä, joka reagoi heidän tekemiinsä ääniin. Tämä ei kuitenkaan välttämättä olisi tilanne, jos hahmoa olisi pelannut äänisuunnittelusta vastaamaton henkilö.

Kerho Ukkonen: *”Mä mietin sitä meidän kohtaustaustaa että jos siin ois ollu [hahmona] joku toinen pelaaja joka ei ois tienny sitä et täs on kaksi tilaa ja kohta tulee vesihana niin en tiää oisko se toiminu vai oisko se enemmän hämmentäny et sitte varmaan on helpompi tehdä tollaset tausta-äänet vaan yhteen tilaan.”*

Luoho myös nosti esille ajatuksen, jota pohdimme pitkin työpajaa. Kuten Deutsch (2008) kuvaa, äänen tarkoitus elokuvassa on tukea kuvan tapahtumia. Samoin liveroolipelissä äänen ensisijainen tarkoitus on tukea pelissä tapahtuvia asioita.

Luoho Reikkuli: *”Silleen se varmaan on koska larpissahan ei koskaan voi tietää mitä tapahtuu nii sitte ei voi niinku, noh, eilen tuli se et ei voi tehdä semmosta mitä ei oo tai kukaan ei tee, et jos kukaan ei avaa vesihanaa nii sitte ei voi tehdä vesihanan ääniefektiä. Toisaalt jos joku larpis avaa vesihanan nii sitte yleensä sielt tulee oikeesti vettä jolloin se ääni, tai niinku sillee.”*

Koko työpajan viimeisenä tehtävänä osallistujat pohtivat omaa oppimistaan havainnointimateriaalin perusteella hieman väsyneen levottomissa mutta iloisissa tunnelmissa. Aikki ja Kerho olivat äänittäneet omiin ääniraitoihinsa soittimia ja oppineet näin lisää soittimien hallintaa. Muita opittuja asioita olivat selkeästi lisäksi erilaiset termit, käsitteet, musiikin vaikutus tunnetiloihin ja tunnelmiin sekä luomisprosessi kokonaisuudessaan.

Aikki Kalla: *”[opin] Sellon soittamista.”*

Luoho Reikkuli: *”Iloisuuden resepti on puhdas kvartti, kvintti ja suuri seksti.”*

Aikki Kalla: *”Näin, miten rytmimunaa voi heiluttaa.”*

Luoho Reikkuli: *”Hirveesti kaikkii käsitteitä ja termei niinku just atonaalinen, et tiedän että tein [hahmolle] atonaalista pianomusiikkia.”*

Kerho Ukkonen: *”Mä oon tosi iloinen et mä löysin siit nokkahuilusta sen oikeen deen, mä en uskonu et mä löytäisin sen ja sit se oli just se mitä mä halusin.”*

Halli Ooppa: *”Mä opin kans että yksinkertainenkin voi olla oikein hyvä, ei aina tarvitse olla kaikki mausteet mukana.”*

5.3 ”Liverpoolipelin soundtrack” -työpaja osallistujien oppimisen tukena

Edellisessä alaluvussa esittelen aineistoa sen tapahtumisjärjestyksessä Kolbin oppimismallin (Kolb 2015) mukaan. Tässä alaluvussa esittelen tulokset puolestaan teemoittain, sillä kaikki teemat toistuivat useammassa eri ryhmähaastattelussa syklin eri vaiheissa ja muistui osallistujille mieleen niiden tapahtumishetkien ulkopuolella.

Ensimmäisenä teemana aineistosta nousee esiin inspiraatio ja innostaminen. Työpaja kannusti etenkin Aikki Kallaa ja Luoho Reikkulia kokeilemaan uusia asioita, vaikka välillä heitä väsytti tai aihe oli haastava. Aikki Kallan motivaatioon kuulosti vaikuttavan suuresti, että asia oli jo entuudestaan vähän tuttu, vaikka hänellä itsellään ei ollut juuri aiempaa kokemusta liveroolipelaamisesta tai sen soundtrackin tekemisestä.

Aikki Kalla: *”Ne oli kiinnostavia ne ääniasiat. Mä olin just semmosessa lyhärivotuksessa missä ihmiset osas muokata ääniä. Mä olin just kuullu jotain näistä asioista niin sit se oli tosi positiivinen virkistys ja ei ollu ihan niin nolo olo, sellasii riemastuksia et minä tiedän mikä on soundtrack. Oli viihdyttävää vaik kello olikin paljon ja väsytti.”*

Luoho Reikkuli puolestaan inspiroitui haasteista ja uusista työkaluista.

Luoho Reikkuli: *”Kun tässä on niin paljon mitä voi tehdä ja myös vaikeaa, mutta ehkä se on se haaste joka kutkuttaa ja sitku saa sen pshhh-hetken [vitsistä muodostunut onnistumisen kuvaus].”*

Etenkin haasteista suoriutuminen loi onnistumisen tunteita.

Luoho Reikkuli: *”Niin, mitä noihin musiikkeihin [Jumissa 2 - skenaariossa] tulee nii et se ku niit soi tos pelissä niin kyl mulle ainakin tuli sellasii tosi isoja onnistumisen tunteita silleen niinku että nyt se on tossa nii siinä niinku sitte pääsee nyt leikkimään tällä veneellä mikä just rakennettiin.”*

Kun työkaluja oppi käyttämään, ne mahdollistivat Kolbin mallista (2015) tutun aktiivisen kokeilemisen.

Luoho Reikkuli: *”Tää on kyl sillee tavallaan tosi innoittavaa et kun on toiuus ohjelma [Audacity] millä pystyy tekee kaikkii asioita nii tulee semmonen et tekis mieli testaa... vähän niinku antaa lapselle pirtelökoneen nii sit se tekee jotain puolukkapirtelöä.”*

Toinen aineistosta esiin nouseva teema on tekemisen matala kynnys. Kolbin oppimismalli (2015) mahdollisti kaikkien osallistujien etenemisen samassa tahdissa, vaikka jokainen oppikin omien lähtökohtiensa takia eri asioita. Eteneminen selkeiden työkalujen kautta sound plotista valmiiseen soundtrackiin auttoi myös osallistumaan jokaiseen vaiheeseen. Osallistumisen matalaa kynnystä lisäsi myös odotusten pienuus: kun tekemistä lähestyttiin kokemuksen ja prosessin kautta lopputulosten sijaan, työskentely oli helpompaa. Sama ajatus löytyy myös Kolbin oppimismallista.

Luoho Reikkuli: *”... ei tarvi olla mikään semmonen Matti Mestarivelho jotta voi keksiä äänet johonki vaa ne niinku, niillä on syynsä ja ne pystyy rakentaa silleen loogisesti, eli et niinku jos vaikka itse tekee jotain nii sit niinku pystyy tavallaan tietää et mitä tekee ilman että on joku musiikin luonnonlahjakuus.”*

Halli Ooppa nostaa esiin sen, kuinka soundtrack rakentuu pienistä paloista.

Halli Ooppa: *”Mulle tuli sellainen idea mieleen et eiks nykyään kun elokuviin tehdään musiikkia niin siellä istuu yks dude jolla on kiippareita ja se tekee siellä jotain ja sit sieltä tulee pieniä osasia joita se liittelee yhteen ja se yhtäkkiä kuulostaa hienolta. Okei, varmasti vielä sävelletään klassisella tavalla mut mä oon kattonu et just jotkut Zimmerit kuulostaa sen takia hyvältä et siellä on niitä joitain komponentteja jotka toimii ja jotka*

kuulostaa hyvältä ja joita se yhdistelee. Ja loppujen lopuksi aika vähällä musiikin tietämyksellä voi tehdä musiikkia ja ei tarvi osata sanoa, että tässä ollaan nyt lokrisessa moodissa.”

Kaikki osallistujat kokivat helpottavaksi tekijäksi sen, että ääniä tehtiin elävöittämään peliä eikä esitettäväksi teokseksi.

Aikki Kalla: ”Mulle tuli semmonen helpottava tekijä et se ei ollu mikään esitettävä musiikkikappale, ei ollu niin välii jos joku ei mee ihan tahtiin, jos joku ei mee ihan täydellisesti...”

Halli Ooppa: ”Mä olin kans huojentunu et se oli yllättävän helppoa se niiden tekeminen kun siihen oli vähän silleen kun sen tajus et sitten ei tarvii pelätä että en ole koskaan tehnyt, en osaa, en ole ammattilainen, joten en voi tehdä koska en osaa...”

Luoho Reikkuli: ”Must oli just vähä semmone et mäkään en oikeesti musisoi nii sitte tavallaa tämmösen jutun luominen on tiiättekste niit isoja kuulia jotka pyörii suihkulähteessä... nii se on vähän niinku yrittäis ottaa semmosesta jotain otetta mut se vaan liukuu ja pyörii siinä mut nyt tavallaa tää oli tosi suoraviivasta nii tuntu et siihen ajatusten kuulaan on kasvanu sellasii kahvoja...”

...

Kerho Ukkonen: ”... mä oon ehkä joskus pari kertaa elämässäni koittanu säveltää jotain ja sit mä jotenki oon aina silleen et mä teen vähän ja sit mä oon et mun pitää päättää niin paljon asioita, mä en kestä, nyt mä lopetan. Ja sitte toi oli jotenki kiva että ku oli selkee funktio et mihin sitä tekee... sellane niinku perus vanha totuus että rajoitukset edistää luovuutta.”

Kolmas aineistosta esiin nouseva teema on ohjaajan rooli oppimisen mahdollistajana. Kuten Vygotsky (1978) lähikehityksen vyöhykkeen teoriassaan esittää, tietotaidon vieminen seuraavalle tasolle vaatii aina joko opettajan tai pidemmällä olevan kanssaoppijan panosta. Myös Kolbin (2015; luku 2.2) kuvaamat ohjaajan eri roolit näkyivät työpa-

jan aikana ja osallistujien kommenteissa. Muun muassa evaluaattorin rooli käytännön soveltamisen mahdollistajana nousi esiin Kerho Ukkosen ja Luoho Reikkulin puheessa.

Kerho Ukkonen: *”Mä olin tosi vaikuttunut monestakin asiasta, ääniaikaansaannoksista mitä me saatiin tehtyä. Kun Iris [tutkija] näytti toisenlaisen kikan, että saa moodlata naapurien ääniä niin, että ne tulee toisesta kaiuttimesta.”*

Luoho Reikkuli: *”Totta.”*

Kerho Ukkonen: *”Siit tuli tosi nopeesti sillei tosi hyvä. Toisest tulee niinku ikkunaääniä ja toisesta naapuriääniä.”*

...

Kerho Ukkonen: *”Nii ja sitte sama et jos on joku opettamassa nii sit myös se varmistaa et on oppimisympäristö missä on kaikki mitä tarvitaan, koneet ja soittimet ja sillee.”*

Luoho nosti esille myös ekspertin (Kolb 2015, kts. luku 2.2) roolin.

Luoho Reikkuli: *”... Se oli tosi tärkeätä et on joku joka näyttää et täs on nää oleelliset kohdat ja joku joka niinku on tavallaa opettajana. Koska jos mulle ois annettu se kirja ja vaik suora sielt se taulukko nii enhän mä ois osannu lähtee siit purkamaan vaan et ne työkalut on nimenomaan sen oppimisen tukena mut sit pitää olla myös joku joka opastaa ja ohjeistaa ja vastaa kysymyksiin...”*

Neljäs aineistosta esiin nouseva teema on työkalut suunnitteluvaiheen apuna. Kuten luvussa 3.2 esitän, työpajassa esitellyt työkalut auttavat hahmottamaan äänisuunnittelu- ja sävellysprosessia ja äänien kokonaisuuksia liveroolipelissä.

Kerho Ukkonen: *”Musta tuntuu et se [sound plot] autto siinä vaiheessa kun mielti et mitä ääniä siihen vois tulla ja millainen se peli on.”*

Halli Ooppa: *”Kyllä mun mielestä se helpottaa sitä yleiskuvaa ja organisointia. Sit kun on sellainen luuranko niin on helppo nähdä mitä tekee nyt ja mitä seuraavaksi ja ettei se projekti läsähdy sellaiseksi kasaksi. Ettei*

tuu sitä et ainii tääki piti tehdä ja sit huomaa jälkeenpäin et kukaan ei oo hoitanut tätäkään juttua ja tuotakaan ei ehdi enää tehdä. Siinä on se hyöty et näkee selkeästi et mitkä on asioita et mitkä pitää tehdä ja voi miettiä järjestystä ja prioriteettiä.”

Aikki Kalla: ”Kyl siin suunnitteluvaiheessa se [liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöytä] auttaa ja sithän siin tarkastusvaiheessa se varmaan auttaa vielä enemmän ne pitchit ja muut [musiikki-taulukko] jos sitä alkaa tekee.”

Työskentelyvaiheessa työkaluja oli kuitenkin vaikea enää pitää samanaikaisesti mielessä. Liveroolipelin soundtrackin rakentaminen voidaan siis oikeastaan jakaa suunnitteluvaiheeseen ja työstövaiheeseen.

Luoho Reikkuli: ”Tavallaan tollasessa isossa kuvassa oli kätevä kun se anto ne raamit ja käskyt, et tee tämä ja tämä ja sitten nää pitää tehdä ja muulla ei ole väliä. Mut et ajattelis sitä samaan aikaan kun tekis noita ääniä. Mulle tuli sellainen mieleen kuin shakkinyrkkeily. Vuoroin pelataan shakkia ja vuoroin nyrkkeillään. Ja sen voittaa voittamalla shakissa tai voittamalla nyrkkeilyottelun. Jos et osaa pelata shakkia ja et osaa nyrkkeillä niin et pysty keskittymään toiseen samalla kun teet toista. Kun on uus juttu niin vaikka ne liittys toisiinsa, niin on vaikea soveltaa sitä toista uutta juttua kun ne on molemmat aika vieraita. Mut kyllä ne niinku ohjeina helpotti. Sanotaan kun tehtiin noita ääniä niin en ainakaan pystynyt miettiin noita diegeettisyyttä tai mitään termejä.”

Aikki Kalla: ”Miettis siinä kun ekana kyl varmaan ohjas sitä mitä tehtiin mut sit ku ite pakarsi sen Audacityn kanssa niin emmää muistanu koko asiaa ja toisaalta ei se haitannu. Jos ne oli nimetty niiden [suunnitteluprosessien] mukaan etukäteen niin kyllä ne kulki siellä mukana.”

Suunnitteluvaiheessa luvussa 3.2 mainitut työkalut, kuten sound plot, liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöytä ja liveroolipelin soundtrack, auttoivat osallistujia paljon.

Kerho Ukkonen: ”No varmaan [erityisesti auttoi] ku oli se konkreettiset äänet ja sitte emotiiviset äänet ja päätettiin aluks se tilajako [sound plot] ... ni sitte sen jälkeen tuntu selkeeltä edetä.”

Halli Ooppa: ”Joo se oli hyvä et me oltiin tehty ne päätökset yhdessä ja et ennen ku me menttiin seuraavaan asiaan nii sitte varmistettiin et kaikki ymmärs mistä puhuttiin et sit ne oli hyvin yht-, mikä se on, kaikki oli tietoisii siitä et mitä on tulossa ja mitä em ollaan päätetty ja mitä se tarkoittaa.”

Lisäksi työskentelyvaiheessa erityisesti taulukko musiikin elementeistä ja tunnetiloista (Gabrielsson & Lindström 2010), joka listaa erilaisten musiikin elementtien kuten rytmin, harmonian ja melodian vaikutusta emootioihin, oli osallistujille suureksi avuksi.

Luoho Reikkuli: ”Etenkin jos miettii miten voi oppia jotain musiikkia ja niin siinä lukee kirjasta, että nämä äänen tuottaa vihaa. Ja sit katsoo sen termin et se tarkoittaa tätä ja pääsee tekeen ne äänet sit jostain.”

...

Kerho Ukkonen: ”Se oli kyl ilahduttava se kirja.”

Luoho Reikkuli: ”Se oli.”

Halli Ooppa: ”Se oli hyvä et siin oli aika konkreettisia esimerkkejä koska tota, öh kun käsitteitä on hirveen paljon niin ei jaksa prosessoida ja aina mieltii että mitä tämä nyt tarkoittaa käytännössä... et semmoset hyvin helposti ymmärrettävät esimerkit on aina bonusta.”

Osallistujat nimesivät myös oman elämänsä kannalta hyödyllisimmiksi kokemiaan työvälineitä.

Luoho Reikkuli: ”Mun lemppari oli kyl se kirja et se autto erityisesti... mut sillee jos miettii koko larpin kannalta nii kyllähän ne niinku mikseripöytä ja muut... no mä tykkään siitä jaottelusta mikä se on se liveroolipe-
lin soundtrack et on ne pelaajat ja sit toises pääs on iha musiikkimusiikki ni mun mielest se jotenki helpottaa sitä et mitä kaikkee pitää ottaa huomi-

oon et jos on vaik jossain mis on paljon pelaajäännii nii sitte ei voi pistää sinne mitään hirmusta kaupunginorkesteria.”

Aikki Kalla: *”Audacity”*

Luoho Reikkuli: *”Kyllä.”*

Kerho Ukkonen: *”Niin joo, varmaan myös se taulukko siinä kirjassa.”*

Luoho Reikkuli: *”Joo, kopio kirjan sivuista 384–387, se ois hyvä.”*

Aikki Kalla: *”Mul oli ne nupit, miks niit kutsutaan...” [liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöytä]*

Kerho Ukkonen: *”Kyl mä luulen et jos pelisuunnitteluu ajattelee nii mun mielestä kaikki ne oli hyödyllisii et vaikka päättäiski että pelissä on nyt pelkästään konkreettisia ääniä niin seki on ihan hyvä päätös tehdä tai miettii et haluisinks mä et täs ois jotain muuta.”*

...

Halli Ooppa: *”Mä tykkäsin myös siitä sound plot -ideasta että heti alussa lähtee rakentaa semmosta selkeetä järjestystä että niinkun öö, se auttaa just semmoseen organisointiin ja että mis järjestykses kantsii lähtee tekee asioita ja et koko aika ollaan tietosii siitä et mitä palikoita on täl hetkel kasassa ja et mitä tarvitaan seuraavaks, mitkä asiat on missäkin järjestyksessä et sit se ei levähdä just sellaseks kasaksi pieniä osia jotka ei sovi mihinkään koloon.”*

Aikki Kalla: *”Se voi auttaa kyl muutenki.”*

Halli Ooppa: *”Nii ylipäänsä.”*

Aikki Kalla: *”Voi soveltaa suunnittelee... suunnittelen esityksen, vaik sooloesityksen, voi tehdä siihen sound plotin... mun kaverilla on loopperi, mä voin siihenki yrittää miettiä näitä juttuja.”*

Viides ja viimeinen aineistosta esiin nouseva teema on sosiaalinen oppiminen. Kaikki osallistujat pitivät yhteistyössä oppimista hyvin tärkeänä. Kuten Kolb (2015) esittää,

oppiminen toteutuu aina vuorovaikutuksessa oppimisympäristön ja muiden oppijoiden kanssa yhteistä kokemusta käsitellen. Yksikään osallistuja ei ollut aiemmin systemaattisesti rakentanut liveroolipelin soundtrackia, joten kokemus oli kaikille yhteinen ja jokaisella osallistujalla oli aiheesta jotain opittavaa. Vygotskyn lähikehityksen vyöhykkeen teorian (1978) mukaan oppija tarvitsee lisäksi toisen itseään tietotaidoissa pidemmällä olevan ihmisen apua edetäkseen tietotaidoissaan seuraavalle tasolle. Joukossa oli mukana Halli Ooppa, joka oli osallistujista selkeästi pisimmällä musiikin opinnoissaan, ja Kerho Ukkonen, jolla puolestaan oli heistä eniten kokemusta liveroolipeleistä. Näin oppimista ohjasi varsinaisen ohjaajan eli minun lisäksi myös osallistujat itse.

Aikki Kallaa ja Luoho Reikkulia helpotti, että apua pystyi vertaistuenomaisesti kysymään ohjaajan sijaan toiselta osallistujalta.

Aikki Kalla: ”On se ollut kivaa kun on voinut kysyä et onks tää ok ja missä helvetissä joku nappi on. Saada vähän tukea kun kiroilee siinä.”

Luoho Reikkuli: ”Tavallaa siit kans tulee semmonen jos me kaikki tehään yhdessä niin on paljon helpompi kysyä et voisko sitä selloo lainaa ku et jos me kaikki tehää yksin...”

Halli Ooppa koki myös, että pelkkä kysymisen mahdollistaminen auttoi huomattavasti.

Halli Ooppa: ”Mä olen kans kokenut et se on auttanut ihan järkyttävästi kun voi kysyä kun ei osaa. Kun mulla on niin lyhyt pinna, etten jaksa etsiä ratkaisua sitten jos mua ärsyttää kaikki. Niin oon sillei helvettiin kaikki mut tänään ei tullut kertaakaan sellaista tilannetta.”

Osallistujat kokivat, että päätösten tekeminen yhdessä oli helpompaa kuin yksin.

Kerho Ukkonen: ”Joo kun se jotenki helpotti sitä et kun mulle käy helposti niin et jään kokeileen kaikkee enkä päätä mitään. Niin ku piti selittää toiselle mitä ollaan tekemässä niin yhdessä päätettiin ja pääsi etenemään. Ettei se ollut mikään vaihtoehtojen suo.”

Luoho Reikkuli: ”Helposti jää kokeilemaan muutamaa omaa vaihtoehtoa ja sitten päätän heti niin hyvä semmonen ryhmätyöbalanssi. Kokeiltiin edes jotain. ... Se enimmäkseen tulee siitä et kun yksin tekee niin se on

vaan teen teen teen. Kahdestaan voi nauraa kaikille pssh-äänille ja se on hauskaa ja rentoo ja sit siinä saa tehtyä ja siinä pysyy hyvä ilmapiiri jolloin varmasti saa tehtyä hyvää matskua.”

Aikki Kalla: ”Mä mietin kans sitä et jos yksin säveltää nii voi tulla semmonen aaa niin paljon päätöksiä mut sit tää just et voi kysyy toiselt et onks tää vai tää parempi ja sit toinen ei anna sille niin paljon arvoa eikä pidä sitä ongelmana ja on vaa et ihan sama n isit sä saat samal ehkä sen vastauksen...”

Halli Ooppa: ”Et ne ei ehi paisuu silleen nii isoiks ne... ja ylipäättänsäki jotenki must tuntuu että tiimityöskentelyssä se lopputulos on aina isompi kuin tekijöidensä summa...”

Aikki Kallasta, Kerho Ukkosesta ja Halli Oopasta yhdessä työskentely myös tuntui hauskemmalta ja motivoivammalta.

Aikki Kalla: ”[yhdessä työskentely tuntui] hauskemmalta ja dynaamisemmalta ku jos ois yksin... vähemmän tehtäväorientoituneelta tai suorituskeskeiseltä.”

Kerho Ukkonen: ”Ehkä oli eniten hauskaa et ku mä mietin että uskallankas mä ottaa soittimen et tuleeks mulle kauheet suorituspainet nii mä en nyt soittanu mut sit Aikki sai niin hyvät selloäänit et...”

Halli Ooppa: ”Ja ylipäättänsäki ku mun mielest täs oli koko aika silleen ’ilon kautta’, ah mikä klisee mut se on vaa totta. Senki takii ei tuntunut niin pitkältä nää päivät.”

6 Pohdinta

6.1 Johtopäätökset ja tulosten tarkastelu

Tässä tutkielmassa tutkin liveroolipelin soundtrackin mahdollisuuksia opetuskäytössä. Pyrin selvittämään, mitä viikonlopun mittaiseen liveroolipelin soundtrackin rakentamiseen keskittyvän työpajan osallistujat kokivat oppineensa musiikin ja äänen luomisesta sekä millä eri tavoin työpaja tuki osallistujien oppimista. Tutkin aihetta laadullisena tapaustutkimuksena ryhmähaastatteluiden, kyselyn ja havainnoinnin kautta.

Aineiston materiaali oli pitkälti ryhmän yhteisesti tuotettua puhetta, sillä työpajan osallistujat keskustelivat ja kehittivät omia ajatuksiaan aktiivisesti suhteessa muihin. Eriäviä mielipiteitä oli vähän, koska monessa kohtaa ryhmäkeskusteluja osallistujat pyrkivät lempeästi haastamaan muita muuttamaan heidän mielipiteensä. Osin tästä syystä osallistujien omat yksilölliset äänet jäivät aineistossa hieman peittoon. Aineistossa oli kuitenkin hahmotettavissa kunkin osallistujan ajatusten yksilölliset kehitykset. Aikki Kalla, jolla ei juuri ollut aiempaa kokemusta liveroolipelaamisesta tai äänisuunnittelusta, oppi hyvin konkreettisia työvälineitä omaan elämäänsä sovellettavaksi. Kerho Ukkonen, jolla oli runsaasti aiempaa kokemusta liveroolipelaamisesta ja pelien järjestämisestä, puolestaan puhui aineiston loppupuolella jo hyvin luontevasti liveroolipelin soundtrackin rakentamiseen liittyvistä abstrakteista konsepteista. Vygotskyn lähikehityksen vyöhykkeen teorian (1978) mukaan yksilö voi ohjaajan tai tietotaidoissa pidemmällä olevan kanssaoppijan avulla siirtyä lähtötasoltaan seuraavalle tasolle lähikehityksen vyöhykkeellä. Tässä tutkimuksessa jokainen osallistuja siirtyi oman yksilöllisen lähikehityksen vyöhykkeensä kautta seuraavalle tietotaitotasolle.

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni ”mitä työpajaan osallistuneet kokevat oppineensa musiikin ja äänen luomisesta” aineistosta nousi esiin monia asioita, joita osasin odottaa, ja muutamia, joita en osannut odottaa. Pedagogisena tavoitteenani oli opettaa liveroolipelin soundtrackin rakentamista Kolbin oppimismallin (2015) mukaan. Aineiston perusteella tämä näyttää onnistuneen: aineistosta nousi esiin liveroolipelin soundtrackin rakentamisen kannalta oleellisten työkalujen, kuten sound plotin, liveroolipelin äänisuunnittelun miksauspöydän ja liveroolipelin soundtrack -taulukon, käytön soveltamisen

oppiminen sekä ternejä ja käsitteitä, joita käyttämällä osallistujat pystyivät kommunikoimaan tekemisistään ammattimaisen oloisesti ja selkeästi. Osallistujat kokevat siis oppineensa, miten soundtrack rakentuu ja miten siihen sisältyviä ääniä ja musiikkia luodaan. Tutkimusaineistossa oli myös nähtävissä Kolbin oppimismallin sykli, sen vaiheet sekä oma roolini ohjaajana. Toisaalta herää kysymys, johtuiko mallin vahva näkyminen aineistossa siitä, että osallistujat todella oppivat asiat näin, vai siitä, että työpajan rakenne oli suunniteltu mallin mukaan ja osallistujat kulkivat niin sanotusti ”virran mukana”.

Aineistossa yllätti, kuinka syväälle liveroolipelin soundtrackin rakentamisen teoriaan työpajan aikana päästiin. Työpajan aikana keskusteltiin hiljaisuuden hyväksymisestä ja ingame-tilan erottamisesta offgame-tilasta musiikin avulla osana immersioitumista, haaroittuvan ja lineaarisen narratiivirakenteen eroista ja haittapuolista sekä musiikin ja äänen luomisen teknisistä seikoista kuten taajuuksien korjaamisesta. Tähän vaikutti todennäköisesti osittain se, että kaikki osallistujat olivat olleet aiemmin jossakin määrin tekemisissä liveroolipelaamisen kanssa, joten aihe ei ollut kenellekään täysin uusi ja siitä päästiin keskustelemaan nopeasti hyvin teoreettisesti.

Sen sijaan varsinaisesta musiikin ja äänen luomisesta keskusteltiin hyvin vähän. Vaikka aineistosta käy ilmi esimerkiksi Luoho Reikkulin kommenttien kautta, että joitakin musiikin teoriaan liittyviä asioita kuten intervaleja sekä käsitteitä tonaalinen ja atonaalinen käsiteltiin työpajan aikana, ne eivät olleet keskiössä. Osallistujat puhuivat enemmän musiikin ja äänen vaikutuksista ja niiden synnyttämistä mielikuvista kuin musiikinteoriasta tai teknisistä seikoista. Toisaalta, osallistujat saivat aikaan täysin toimivat ääniraidat, jotka äänimaisemien lisäksi sisälsivät musiikin elementtejä kuten melodioita, harmonioita ja rytmejä. Tästä voi luoda johtopäätöksen, että musiikin ja äänen luominen ilman teoreettista osaamista on mahdollista.

Toiseen tutkimuskysymykseeni ”millä eri tavoin työpaja tuki osallistujien oppimista” aineistosta nousi esiin viisi teemaa: inspirointi ja innostaminen, matala kynnyksen, ohjaajan rooli, työkalut oppimisen tukena ja sosiaalinen oppiminen. Työpaja inspiroi ja innosti osallistujia muun muassa sen tarjoamien haasteiden ja uusien kokemusten myötä. Osallistujat kokivat osallistumisen ja tekemiseen ryhtymisen kynnyksen matalaksi, jolloin he pystyivät osallistumaan musiikin ja äänen luomiseen omasta lähtötasostaan riippumatta. Ohjaajan läsnäolo ja erilaiset roolit eri tilanteissa mahdollistivat uuden tiedon ja uusien taitojen omaksumisen, mitä tuki sosiaalinen oppiminen yhdessä muiden osallistujien

kanssa: apua ja vastauksia sai nopeasti sekä ohjaajalta että muilta pidemmällä tehtävässä olevilta osallistujilta. Lisäksi työpajassa esitellyt työkalut kuten sound plot ja liveroolipelin soundtrack -taulukko auttoivat hahmottamaan rakennettavan liveroolipelin soundtrackin kokonaisuutta ja näin tukivat osallistujien oppimista.

Tutkimuksen tuloksia voidaan soveltaa perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (POPS 2014) mukaisessa musiikinopetuksessa. Liveroolipelin soundtrackia rakentamalla voidaan muun muassa tuoda opetukseen opetussuunnitelman perusteissa mainittua toiminnallisuutta ja oppilaiden ajattelun kehittämistä luovan tuottamisen parissa oppilaiden luodessa musiikkia ja ääntä liveroolipeliin sekä pelatessa ja näin ollen kokiessa niiden efektejä. Tuloksia ei voida kuitenkaan soveltaa peruskoulun opetukseen sellaiseenaan, sillä kaikki tutkimukseen osallistuneet olivat täysi-ikäisiä henkilöitä. Todennäköisesti esimerkiksi soundtrackin laajan kokonaisuuden ja joidenkin käsitteiden hahmottaminen olisi lapsille ja nuorille vaikeaa, ja koko luomisprosessin tulisi olla täten hyvin tiukasti ohjattua. Sen sijaan aikuisopetuksessa ja etenkin aikuisille suunnatun musiikin ja äänen luomisen alkeisopetuksessa tulokset viittaavat rohkaisevaan suuntaan. Tulosten perusteella myös musiikinteoriaa ja äänisuunnittelua etukäteen tuntemattomat voivat oppia hyvinkin nopeasti luomaan ääntä ja musiikkia soundtrackin muotoon. Lisäksi liveroolipelien tekijöille, joille soundtrackin rakentamiseen liittyvät konseptit ovat jo ennestään tuttuja, tutkimuksessa käytetyt työkalut voivat kokonaisuudessaan selkeyttää äänisuunnitteluprosessia entisestään, jolloin he voivat suunnitella jatkossa omat pelejä tukevat äänensä ja musiikkinsa entistä paremmin ja immersiota tukevammin.

Johtopäätös, jonka mukaan musiikin ja äänen luominen on mahdollista ilman aiempaa teoreettista osaamista, ei ole musiikkikasvatuksen alalle uutta tietoa. Partti (2016) kirjoittaa artikkelissaan *On aika säveltää*, kuinka hän haastatellessaan muusikoita väitöskirjaansa varten huomasi, että moni oli säveltänyt jo ennen musiikinteoria- ja soittotunneille menemistä. Sen sijaan liveroolipelin soundtrack on musiikkikasvatuksen kentälle uusi potentiaalinen opetusmenetelmä, joka motivoinnin ja innostamisen ohella ohjaa oppijoita tuottamaan ääntä ja musiikkia helposti havainnollistavaan ja kokemuksellisuutta tukevaan muotoon.

6.2 Luotettavuustarkastelu

Tutkimuksen luotettavuutta lähestytään yleensä validiteetin ja reliabiliteetin kautta. Vaikka näitä termejä käytetään usein viitaten kvantitatiiviseen eli määrälliseen tutkimukseen, laadullisenkin tutkimuksen luotettavuustarkastelussa niitä on syytä huomioida. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006) Reliabiliteetilla tai reliaabeliudella tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin tutkimuksen tulokset ovat toistettavissa (Hirsjärvi et al. 2004). Koska ihminen käyttäytyy eri tilanteissa eri tavoilla, laadullisen tutkimuksen reliabiliteettia on vaikea todentaa perinteisellä tavalla (Aaltio & Puusa 2011). Tämän takia on järkevämpää tarkastella syvällisemmin tutkimuksen validiteettia.

Laadullisen tutkimuksen validiteetilla tarkoitetaan Aaltion ja Puusan (2011) mukaan sitä, ”kuinka eheä tutkimuksen kohteeksi määritelty ilmiö on”. Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka (2006) puolestaan määrittelevät validiteetin seuraavasti: ”Lyhyesti sanottuna validiteetissa on kyse siitä, onko tutkimus pätevä; onko se perusteellisesti tehty, ovatko saadut tulokset ja tehdyt päätelmät ’oikeita’”. Tässä tutkielmassa on pyritty kauttaaltaan huolellisuuteen ja perusteellisuuteen, ja sitä kautta saatujen tulosten luotettavuuteen ja niiden luotettavaan raportointiin. Hirsjärven et al. (2004) mukaan laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan lisätä myös käyttämällä useita erilaisia tutkimusmenetelmiä eli käyttämällä menetelmätriangulaatiota. Tässä tutkimuksessa käytin juuri tästä syystä tutkimusmenetelminä sekä ryhmähaastattelua, kyselyä että havainnointia. Tutkimuksen tuloksiin ja niiden tulkintaan sekä näin ollen luotettavuuteen on kuitenkin vaikuttanut muutama seikka, jotka käyn läpi seuraavaksi.

Kaksoisroolini tutkijana ja työpajan ohjaajana ei ollut helppo. Opetuksen lomassa tutkiminen takasi suoran vuorovaikutuksen ja niin sanotusti ”pään sisälle pääsyn” osallistujien kanssa mutta samalla vei huomiota objektiiviselta tarkkailulta. Aiheen asiantuntijana olin lisäksi vastuussa opetussisällöstä sekä sen tieteellisyydestä. Koska liveroolipeilin soundtrackin rakentamisesta ei sellaisenaan vielä juuri löydy olemassa olevaa kirjallisuutta, jouduin käyttämään paljon omaa asiantuntijakokemustani sekä yhdistelemään runsaasti eri alojen kirjallisuutta keskenään, joista osaa lähteistä ei ole vertaisarvioitu. Pyrin kuitenkin lisäämään tutkimuksen luotettavuutta videoinnin sekä äänittämisen kautta. Aineiston analyysissä minulla oli käytössäni omien muistiinpanojeni lisäksi myös nauhalta litteroitu aineisto. Lisäksi pyrin pitämään työpajan opetussisällön mah-

dollisimman lähellä tämän tutkielman teoriaosiossa esiteltyä tietoa sekä linkittämään tätä tietoa erilaisiin väitöskirjoihin sekä muuhun tutkimukseen.

Tutkimuksen luotettavuustarkastelussa on otettava huomioon myös henkilökohtainen suhteeni joihinkin tutkittaviin. Koska liveroolipelaajia on Suomessa vielä sen verran vähän, että monet tuntevat toisensa vähintäänkin nimeltä, en voinut välttyä ottamasta tutkimukseen mukaan ystäviäni. Tämä on voinut vaikuttaa tutkimusaineistossa muun muassa siihen, miten tutkittavat ovat puhuneet aiheista ja uskaltaneet ilmaista eriäviä mielipiteitään. Ehkäistäkseni mielipiteiden sensurointia pyrin luomaan työpajaan turvallisen ja avoimen ilmapiirin, jossa jokainen uskaltaisi ilmaista omat todelliset ajatuksensa. Tätä on kuitenkin hankala arvioida objektiivisesti.

Koska tutkimukseen osallistui neljä yksilöllistä aikuista ihmistä ja kyseessä on laadullinen tapaustutkimus, joka ei lähtökohtaisesti pyri yleistettävään tietoon, tutkimuksen tulokset eivät ole yleistettävissä sellaisenaan esimerkiksi lasten ja nuorten opetukseen. Tutkimustulokset antavat kuitenkin viitteitä siitä, mitä liveroolipelin soundtrackin rakentamisen kautta on mahdollista opettaa musiikin ja äänen luomisesta.

6.3 Jatkotutkimusaiheita

Tutkimuksen tulosten perusteella pohdin seuraavanlaisia jatkotutkimusaiheita.

Ensinnäkin, tässä tutkimuksessa tutkittavat olivat yli 20-vuotiaita aikuisia henkilöitä, joiden ajattelun kehitys on saavuttanut Piaget'n kognitiivisen kehityksen teorian (Kolb 2015) mukaan huippunsa ja joille esimerkiksi abstraktien käsitteiden hallinta ei tuota suuria vaikeuksia. Pohdin, mitä esimerkiksi lapset, jotka eivät vielä pysty ymmärtämään abstrakteja käsitteitä, oppisivat liveroolipelin soundtrackin rakentamisesta tällaisessa työpajassa ja voisiko sitä tietoa soveltaa paremmin muun muassa kouluopetukseen.

Toiseksi, tällä kertaa työpajaan osallistujista kaikki olivat ennestään olleet jossain määrin tekemisissä liveroolipelaamisen kanssa, ja kolmelta neljästä löytyi jonkinlaista taustaa musiikin parissa. Haluaisin tutkia, miten tulokset muuttuisivat, jos tutkittavina olisivat ensikertalaiset liveroolipelaajat tai henkilöt, joilla ei olisi lainkaan musiikkitaustaa, ja miten tätä voisi soveltaa eri asteiden musiikinopetuksessa.

Kolmanneksi, työpaja toteutettiin hyvin intensiivisesti yhden viikonlopun aikana. Pohdin, miten tutkimustulokset muuttuisivat, jos työpaja toteutettaisiinkin usean viikon aikana. Tällaisen tutkimuksen tuloksia voitaisiin soveltaa esimerkiksi kerho-opetukseen.

Neljänneksi, tällä kertaa työpajassa rakennettiin liveroolipelin soundtrack. Pohdin, miten tulokset eroaisivat, jos työpajassa olisikin rakennettu elokuvan tai videopelin soundtrack. Tässä työpajassa osallistujat keskittyivät enemmän luomaan äänimaailmoja kuin säveltämään musiikkia. Vaikuttaisiko esimerkiksi näytöllä liikkuva kuva äänten ja musiikin luomisen suhteeseen?

Viidenneksi, vaikka työpajassa pelattu miniliveroolipeli tarjosi osallistujille jo paljon analysoitavaa, pohdin, mitä osallistujat oppisivat, jos kyseessä olisi suurempi monen pelaajan liveroolipeli. Isompi liveroolipeli ja sen valmistelu voisivat tarjota vielä kokonaisvaltaisemman kokemuksen ja sitä kautta enemmän opittavaa autenttisessa ympäristössä.

Viimeiseksi, tässä tutkimuksessa osallistujat nostivat esille työpajan ohjaajan roolin oppimisen mahdollistajana. He myös kokivat sosiaalisen oppimisen tukeneen oppimista ja motivaatiota suuresti. Pohdin, mitä syntyisi, jos ohjaajaa ei olisi ja osallistujat työskentelisivät ja opiskelisivät keskenään tarjottujen työkalujen avulla. Tällä tutkimuksella voisi saada myös luotettavaa tietoa työpajassa käytettyjen työkalujen toimivuudesta ilman ohjaajan ohjeita.

Lähteet

- Aaltio, I. & Puusa, A. 2011. Laadullisen tutkimuksen luotettavuus. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti Menetelmäviidakon raivaajat: perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan. Helsinki: JTO, 153–180.
- Andreasen, C. 2003. The Diegetic Rooms of Larp. Teoksessa M. Gade, M. Sander & L. Thorup (toim.) When Larp Grows Up: Theory and Methods in Larp. Frederiksberg: BookPartner, 76–81.
- Anttila, E. 2017. Luku 4.2 Kokemuksellinen oppiminen. Teoksessa E. Anttila et al. Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 58. Saatavilla: <https://disco.teak.fi/anttila/4-2-kokemuksellinen-oppiminen/>, luettu 14.10.2019.
- Brown M. E. & Skirpan E. P. 2019. Nordic Style Larps in Other Traditions. Teoksessa J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell & E. Nilsen (toim.) Larp Design: Creating Role-Play Experiences. Kööpenhamina: Bifrost, 391–397.
- Bøckman, P. 2003. Dictionary. Teoksessa M. Gade, M. Sander & L. Thorup (toim.) When Larp Grows Up: Theory and Methods in Larp. Frederiksberg: Knudepunkt 2003, 168–187.
- Claire, F. 2018. Learning Music Entrepreneurship by Doing: How to Develop Experiential Learning Opportunities in an Academic Setting. International Summit of the Music & Entertainment Industry Educators Association March 22-24, 2018, konferenssijulkaisu. Saatavilla: <http://www.meiea.org/resources/Proceedings/2018/MEIEA%20Summit%202018%20Claire.pdf>, luettu 14.10.2019.
- Cohen, A. 2010. Music as a source of emotion in film. Teoksessa P. Juslin & J. Sloboda (toim.) Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications. Oxford: Oxford University Press, 879–908.
- Dairianathan, E. & Crawford, L. 2000. Students' perceptions of experiential learning in the study of musical practices. REACT 1/2000, 36–42. Saatavilla:

<https://pdfs.semanticscholar.org/ec04/dc237ab8fd9c9f426601a6a20b5f917b44dd.pdf>, luettu 14.10.2019.

- Deutsch, S. 2008. The Soundtrack: Putting music in its place. *The Soundtrack*, 1, 1. Saatavilla: http://eprints.bournemouth.ac.uk/1307/1/deutsch_soundtrack.pdf, luettu 12.10.2019.
- Dewey, J. 1938. *Experience and Education*. Teoksessa J. A. Boydston & L. Hickman (toim. 2003) *The Collected Works of John Dewey, 1882–1953 2nd Release Electronic Edition: The Later Works of John Dewey, 1925-1953. Volume 13: 1938-1939, Essays, Experience and Education, Freedom and Culture, and Theory of Valuation*. Charlottesville, USA: IntelLex Corp.
- Eskola, J. 2018. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2: Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus, 209–231.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2000. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Gabrielsson, A. & Lindström, E. 2010. The Role of Structure in the Musical Expression of Emotions. Teoksessa P. Juslin & J. Sloboda (toim.) *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications*. Oxford: Oxford University Press, 367–400.
- Heliö, S. 2004. Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa M. Montola & J. Stenros (toim.) *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon ry, 65–74.
- Hirsjärvi S., Remes P. & Sajavaara, P. 2004. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.
- Huhtanen, K. 2011. Kohti luovaa yrittäjyyttä. *Musiikkikasvatus-lehti / The Finnish Journal of Music Education (FJME)*, 14, 1, 24–33.
- Kaye, D. & LeBrecht, J. 2013. *Sound and Music for the Theatre*, 3rd edition: *The Art and Technique of Design*. New York & London: FocalPress.
- Kim, J. H. 2004. Immersive Story: A View of Role-Played Drama. Teoksessa M. Montola & J. Stenros (toim.) *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon ry, 31–38.

- Kojamo, N. 2019. Pitäiskö ottaa vähän kaljaa?: Siirtymät eräässä roolipelissä. Helsinki: Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
- Kolb, D. 2015. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* 2nd Edition. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kuusisaari, H. 2016. Kehittävä kollaboraatio: Uuden tiedon tuottaminen opettajien lähikehityksen vyöhykkeellä. Helsinki: Unigrafia. Väitöskirja.
- Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., Lindenberger, U. & Gallinat, J. 2014. Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game. *Molecular Psychiatry* 19/2014. Saatavilla: <https://www.nature.com/articles/mp2013120.pdf>, luettu 27.9.2019.
- Loponen, M. 2019. *The Semiospheres of Prejudice in the Fantastic Arts: The Inherited Racism of Irrealia and Their Translation*. Helsinki: Helsingin yliopisto. Väitöskirja.
- Malmgren, M. 2017. Roolipeli sosiaalisten taitojen harjoittelun välineenä. Helsinki: Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
- Matilainen, V. 2017. Johtavatko roolipelit saatananpalvontaan? (Yle.fi). Saatavilla: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/08/14/johtavatko-roolipelit-saatananpalvontaan>, luettu 27.9.2019.
- Partti, H. 2016. On aika säveltää. Teoksessa H. Partti & A. Ahola (toim.) *Säveltäjyyden jäljillä: Musiikintekijät tulevaisuuden koulussa*. Helsinki: Unigrafia Oy Yliopistopaino, 41–59.
- Pietilä, I. 2010. Ryhmä- ja yksilöhaastattelun diskursiivinen analyysi: kaksi aineistoa erilaisina vuorovaikutuksen kenttinä. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.) *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino.
- POPS 2014. *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet*. Helsinki: Opetushallitus.
- Puusa, A. 2011. Haastattelu laadullisen tutkimuksen menetelmänä. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti *Menetelmäviidakon raivaajat: perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan*. Helsinki: JTO, 73–87.

- Puusa, A. 2011a. Laadullisen aineiston analysointi. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti Menetelmäviidakon raivaajat: perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan. Helsinki: JTO, 114–125.
- Riedl, M. & Young, R. 2006. From Linear Story Generation to Branching Story Graphs. IEEE Computer Graphics and Applications, 26, 3, 23–31. Saatavilla: <https://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/riedl-aiide05.pdf>, luettu 12.10.2019.
- Ropecon ry. 2019. Mitä ”kävijäennätys” tarkoittaa? (Ropenomicon-blogi) Saatavilla: <https://blog.ropecon.fi/mita-kavijaennatys-tarkoittaa/>, luettu 27.9.2019.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla: <https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>, luettu 12.10.2019.
- Stenros, J. & Montola M. 2019. Basic Concepts in Larp Design. Teoksessa J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell & E. Nilsen (toim.) Larp Design: Creating Role-Play Experiences. Kööpenhamina: Bifrost, 16–21.
- Strahlendorff, M. 2019. Julkaisematon teksti interaktiivisen tarinankerronnan janasta. Teksti kirjoittajan hallussa.
- TENK 2013. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012. Saatavilla: https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf, luettu 12.10.2019.
- Tolvanen, A. & Melakoski, I. 2019. The Fundamentals of Sound Design for Larp. Teoksessa Koljonen J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell & E. Nilsen (toim.) Larp Design: Creating Role-Play Experiences. Kööpenhamina: Bifrost, 316–327.
- Tukeva, A. 2011. Musiikin funktioita videopeleissä. Teoksessa J. Suominen et al. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampere: Tampereen yliopistopaino, 37–45. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-04.pdf>, luettu 12.10.2019.
- Tuomi J. & Sarajärvi A. 2003. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Jyväskylä: Tammi.

- Tuovila, A. 2003. ”Mä soitan ihan omasta ilosta!” Pitkittäinen tutkimus 7–13-vuotiaiden lasten musiikin harjoittamisesta musiikkiopisto-opiskelusta. Helsinki: Sibelius-Akatemia. Väitöskirja.
- Vartiainen, L. 2010. Yhteisöllinen käsityö: Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä. Joensuu: Itä-Suomen yliopisto. Väitöskirja.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Lontoo: Harvard University Press.
- Vähämäki, M. & Paalumäki, A. 2011. Havainnointi johtamis- ja organisaatiotutkimuksessa. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti Menetelmäviidakon raivaajat: perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan. Helsinki: JTO, 102–113.
- Waern, A., Montola M. & Stenros J. 2009. *The Three-Sixty Illusion: Designing For Immersion in Pervasive Games*. Teoksessa M. Montola *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Tampere: Tampereen yliopistopaino. Artikkelin M. Montolan 2012 väitöskirjassa.
- Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto 2019. Aineistohallinnan käsikirja: Informointi henkilötietojen käsittelystä. Tampere. Saatavilla:
<https://www.fsd.uta.fi/aineistohallinta/fi/tutkittavien-informointi.html>, luettu 12.10.2019.
- Yin, R. K. 1994. *Case Study Research: design and methods*. Newbury Park, Ca.: SAGE.

Kuvalähteet

Kuvat 5, 6, 8, 10 ja 11: itse piirrettyjä

Kuva 1: itse piirretty kuva Anttilan (2017) mukaan

Kuva 2: lainattu https://www.researchgate.net/figure/The-Kolbs-Experiential-Learning-Model-also-known-as-the-Lewinian-Experiential-Learning_fig1_334558140

Kuva 3: lainattu https://www.researchgate.net/figure/John-Dewey-s-concept-of-experiential-learning-according-to-Kolb-1984-23_fig2_28368072

Kuva 4: itse piirretty ja vapaasti suomennettu Kolbin (2015) figure 2.3 mukaan

Kuva 7: itse piirretty ja vapaasti suomennettu Tolvasen & Melakosken (2019) mukaan

Kuva 9: lainattu Deutschin (2008) artikkelista

Liitteet

Liite 1 Ilmoittautuminen Liverpoolin soundtrack -työpajaan

Liite 2 Analyysin pääkategoriat

LIITE 1

Ilmoittautuminen Liverpoolipelin soundtrack - työpajaan

Tällä lomakkeella voit ilmoittautua Liverpoolipelin soundtrack -työpajaan eli Iris Kaasi-
sen pro gradu -tutkimukseen 24.-26.5.2019.

Tutkimus toteutetaan viikonlopun aikana pe klo 17-21, la klo 10-18 ja su klo 10-18.

Työpajaan/tutkimukseen osallistumiseen vaaditaan läsnäolo kaikkina päivinä.

Työpajaan mahtuu yhteensä 8-12 osallistujaa, joista musiikkipedagogeja mahtuu mu-
kaan noin puolet osallistujamäärästä (4-6 osallistujaa) ja liveroolipelaajia toiset puolet.
Osallistujat valitaan kategorioittain ilmoittautumisjärjestyksessä (kategorioista löytyy
tietoa seuraavalta sivulta). Takaraja kaikille ilmoittautumisille on su 12.5. klo 23:59.

HUOM! Ilmoittautumista on jatkettu su 19.5. klo 23:59 asti, sillä osallistujapaikkoja
riittää vielä. Kaikki su 12.5. mennessä ilmoittautuneet on otettu mukaan työpajaan, ja
heille on lähetetty asiasta sähköpostia.

Tutkimus:

Työpaja on toimintatutkimuksellinen tapaustutkimus, jossa tutkin kokemuksellisen op-
pimisen kautta, miten äänen ja musiikin luominen liveroolipeliin edesauttaa musiikin
luomisen oppimista yleisesti. Työpajaan osallistuva osallistuu tutkimukseen vastaamal-
la tähän alkukyselynä toimivaan ilmoittautumislomakkeeseen sekä osallistumalla työ-
pajaan ja siellä tapahtuviin ryhmäkeskusteluihin. Tutkimuksen luotettavuuden lisää-
miseksi ja litteroinnin helpottamiseksi koko työpaja videoidaan. Kaikki tutkimuksessa
annettu tieto anonymisoidaan eikä sitä voida yhdistää yksittäiseen osallistajaan. Osal-
listujien nimiä tai muita tietoja ei myöskään julkaista missään eikä videoita levitetä
eteenpäin.

Ilmoittautumalla ja osallistumalla työpajaan/tutkimukseen annat luvan käyttää antamiasi
tietoja anonymisti tutkielman toteuttamisessa. Sinulla on oikeus nähdä, oikaista ja
rajoittaa antamiasi tietoja sekä tarvittaessa peruuttaa suostumuksesi.

Ilmoittautumalla hyväksyt myös, että antamiasi henkilötietoja käsitellään tietosuoja-
asetuksen 6 artiklan 1 mukaisesti. Sinulla on oikeus tehdä valitus henkilötietojen käsit-

telyä valvovalle viranomaiselle, jos epäilet henkilötietojasi käsiteltävän vastoin tietosuojalainsäädäntöä. Sinulle kuuluu oikeus saada pääsy tietoihin, oikaista tietoja, rajoittaa tietojen käsittelyä ja vastustaa henkilötietojen käsittelyä. Tieteellisen tutkimuksen yhteydessä edellä mainituista oikeuksista voidaan poiketa kansallisen lainsäädännön mukaisesti. Henkilötietojen antamiselle ei ole lakiin tai sopimukseen perustuvaa velvoitetta eikä tietojen antamatta jättämisestä ei ole sinulle seuraamuksia. Henkilötietoja käytetään vain tutkimuksen tekoon eikä niitä käytetä automaattiseen päätöksentekoon tai profilointiin. Sinulla on myös oikeus peruuttaa antamasi suostumus, tällöin ilmoittautumisesi poistetaan. Kaikki henkilötiedot poistetaan tutkielman valmistuttua syksyllä 2019.

Rekisteriä pitää ja lisätietoja antaa Iiris Kaasinen (iiris.kaasinen[at]uniarts.fi).

Kategoriat

Molempia, musiikkipedagogeja ja larppaajia, mahtuu työpajaan 4-6 osallistujaa. Jos et kuulu kumpaankaan em. kategorioista, voit silti ilmoittautua. Tällöin mahdut mukaan, jos osallistujapaikkoja on ilmoittautumisajan päätyttyä vapaana.

Kuulut musiikkipedagogeihin, JOS

- Opiskelet tai olet valmistunut musiikkikasvattajaksi / -pedagogiksi TAI
- Opiskelet tai olet valmistunut instrumentti- / sävellysopettajaksi JA
- Et ole aiemmin liveroolipelannut

Kuulut larppaajiin, JOS

- Olet aiemmin liveroolipelannut JA
- Sinulla ei ole aiempia sävellys- tai musiikinteoriaopintoja (kauan sitten aloitettua ja lopetettua harrastusta ei lasketa)

Jos epäröit, mihin kategoriaan kuulut, ota yhteyttä Iiris Kaasiseen sähköpostitse iiris.kaasinen[at]uniarts.fi

Taustatiedot

Nimi

Sähköposti

Puhelinnumero

Puhelinnumeroa käytetään vain työpajaviikonloppuna äkillisten muutosten ilmoittamiseen.

Syntymävuosi

Kategoria

musiikkipedagogi

larppaaja

jokin muu

Musiikkipedagogit

Vastaa näihin kohtiin, jos vastasit kategoriaksi "musiikkipedagogi" tai "jokin muu". Jätä tämä sivu tyhjäksi, jos vastasit "larppaaja".

Tutkinnot ja opinnot

Kerro tässä, mitä musiikkiin liittyvää opiskelet / olet opiskellut, missä ja milloin.

Pääinstrumentti

Muut hallitsemasi soittimet

Voisitko ottaa jonkin hallitsemistasi soittimista mukaan työpajaan?



Kyllä, minkä?



Ei

Oletko aiemmin luonut ääntä tai musiikkia?

Millä tavalla ja missä tilanteessa? Luomisella tarkoitetaan kaikenlaista musiikin ja äänen keksimistä, esim. säveltämistä, improvisointia ja äänisuunnittelua.

Oletko aiemmin opiskellut säveltämistä?

Jos olet, niin milloin ja missä?

Oletko aiemmin opettanut säveltämistä, improvisointia tai muuta musiikin keksimistä?

Jos kyllä, niin milloin ja missä?

Mitä tiedät liveroolipelaamisesta?

Oletko aiemmin pelannut? Tiedätkö suunnilleen mistä puhutaan vai onko aihe aivan vieras?

Liveroolipelaajat

Vastaa näihin kohtiin, jos vastasit kategoriaksi "larppaaja" tai "jokin muu". Jätä tämä sivu tyhjäksi, jos vastasit "musiikkipedagogi".

Kuinka monessa ja millaisessa pelissä olet pelannut aiemmin?

Kuvaile genrejä ja teemoja.

Oletko aiemmin järjestänyt liveroolipelejä?

Kuinka monta? Millaisia teemoiltaan ja kokoluokiltaan?

Millaisia kokemuksia sinulla on musiikista ja äänistä liveroolipelissä?

Kirjoita tähän huomioita omista kokemuksistasi.

Millaista tarvetta äänisuunnittelulle ja musiikille olet kokenut pelaajana?

Miten äänet ja musiikki voisi tukea pelikokemustasi?

Millaista tarvetta äänisuunnittelulle ja musiikille olet kokenut pelinjärjestäjänä ja/tai pelinjohtajana?

Miten äänet ja musiikki voisivat tukea peliäsi?

Osaatko soittaa jotakin soitinta?

Kyllä, mitä?

En

Voisitko ottaa soittimesi mukaan työpajaan?

Kyllä, minkä?

En

Yhteiset tiedot

Oletko aiemmin käyttänyt jotakin laitetta, tietokoneohjelmaa tai sovellusta musiikin tekemiseen tai äänittämiseen?

Esimerkiksi ääninauhuria, miksausohjelmia, GarageBandia, Protoolsia tai muita vastaavia.

Kyllä, mitä?

En

Mitä odotat oppivasi työpajassa?

Muuta tutkimukseen / työpajaan liittyvää, mikä ei aiemmista kohdista tullut ilmi?

LIITE 2

Mitä	Kokemus	Reflektio	Käsitteellistäminen	Testaus	Kokemus	Reflektio	
Immersio		x				x	Musiikin ja äänen vaikutus peliin
Luennoilta opitut termit			x			x	Terminologia ja käsitteistö
Muut opitut termit						x	
Suunnitteluvälineet				x			Työkalujen käyttö
Tekniset työkalut				x			
Matala kynnyks		x		x		x	Luomisprosessi
Testaus on tärkeää						x	
Instrumentti						x	Uudet taidot
Inspiroi	x			x		x	Työpajan aiheet ja rakenne
Ohjaajan rooli				x		x	Ohjaajan rooli
Työkalut auttoivat suunnittelussa				x		x	Työkalut
Työkalut auttoivat tarkastusvaiheessa						x	
Kirja auttoi				x		x	
Työpaja innosti				x			Motivointi ja sosiaalisuus
Sosiaalinen tuki				x		x	