

Kellarista parrasvaloihin: Kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytäroolipelejä

Katsaus

Dan Santamäki

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tässä katsauksessa tarkastelen, kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytäroolipelejä ja kuinka yleisön läsnäolo vaikuttaa peliin. Teknisen toteutuksen ja välillisesti pelikokemukseen vaikuttavien tekijöiden lisäksi tämä katsaus tarkastelee lyhyesti pöytäroolipelejä esittävänä taiteena. Käsitelen aihetta kahden esimerkin kautta: toinen on pöytäroolipelien mainetta kasvattanut *Critical Role*, jossa näyttelijät ja ääninäyttelijät pelaavat *Dungeons & Dragons* -pelin viidettä painosta, ja toinen on RollPlay-kanavan sarja *Nebula Jazz*, jossa Twitch-striimaajat ja Youtube-sisällöntuottajat pelaavat *Fate Accelerated* -peliä.

Avainsanat: Dungeons & Dragons, pöytäroolipelit, performanssi, striimaus

Abstract

This review observes how streaming is a new way to play tabletop role-playing games, and how the presence of audience affects the game. In addition to technical aspects and factors that have indirect effects, this review briefly examines tabletop role-playing games as performative art. I discuss the subject with two examples. The first one is, *Critical Role*, which has increased the reputation of tabletop role-playing games. In *Critical Role*, actors and voice actors play the fifth edition of *Dungeons & Dragons*. The second example is the Youtube channel RollPlay's *Nebula Jazz* series, in which Twitch streamers and Youtube content creators play *Fate Accelerated*.

Keywords: Dungeons & Dragons, tabletop role-playing games, performance, streaming

Johdanto

Tämä katsaus tarkastelee, kuinka pöytäroolipelien pelaaminen striimattuna on uudenlainen muoto pelata, ja minkälaisia elementtejä striimattu pöytäroolipelikokemus pitää sisälleen.

Striimatussa pöytäroolipelissä – kuten perinteisessäkin pöytäroolipelissä – pelataan valitun sääntösystemin avulla jonkinlainen tapahtumasarja pelinjohtajan (game master) tai luolamestarin (dungeon master) johdolla. Striimatuissa pöytäroolipeleissä perinteiset nopanheitot ja miniatyyrien liikuttelet saatetaan kuitenkin korvata digitaalisilla vastaavilla. Sisällön näkökulmasta molemmat esimerkkini seuraavat tuttua kaavaa: joukko seikkailijoita joutuu kohtaamaan vaaroja ja ratkomaan ongelmia fantasiamaailmoissa.

Pöytäroolipelit ovat hyvin perinteinen pelaamisen muoto, ja esimerkiksi vuonna 1974 julkaistu *Dungeons & Dragons* on nauttinut näkyvyydestä vielä videopelien aikakaudellakin. *Dungeons & Dragons* jatkaa edelleen videopelien inspiroimista, sillä tasaiseen tahtiin julkaistaan sen nimellä lisensoituja pelejä eri alustoille. Pitkään jatkuneiden pelaamisen ilmiöiden tarkastelu on tärkeää, sillä mikäli nopeasti kehittyvän, yhä monipuolisemman pelitarjonnan maailmassa on jotakin, joka säilyy suosiossa vuosikymmeniä, on siinä pakko olla elementtejä, jotka pitävät pelaajat kiinni pauloissaan. Samalla striimaaminen on kasvattanut suosiotaan massiivisesti, joten oli vain ajan kysymys, milloin nämä kaksi kohtaaisivat.

Käsittelen aihetta kahden esimerkin kautta: toinen on Youtube- ja Twitch -kanava Geek & Sundryn tuottama pöytäroolipelien mainetta kasvattanut *Critical Role*, jossa näyttelijät ja ääninäyttelijät pelaavat *Dungeons & Dragons* -peliä (Gygax & Anderson 1974). Toinen on Youtube- ja Twitch-kanava RollPlayn sarja *Nebula Jazz*, jossa Twitch-striimaajat

ja Youtube-sisällöntuottajat pelaavat *Fate Accelerated* -peliä (Valentine & Hicks 2013). Molemmat esimerkit ovat ammatikseen esiintyvien ihmisten pelaamia sessioita. Näiden esimerkkien valinnan takana ovat *Critical Role* katsojamäärät, jotka ovat kasvaneet tasaisesti ja ovat olleet 1.1.2021–31.5.2021 keskimäärin 55 000 katsojaa lähetyksestä kohden (TwitchTracker.com). RollPlayn *Nebula Jazz* valikoitui katsaukseen sen radikaalisti eroavan sääntökokonaisuuden lisäksi siksi, että tallenteet ovat helposti saatavilla lähetyksen striimaajan Youtube-kanavalla. Tämän lisäksi pelaajat ovat ammattistriimaajia, mikä antaa mielenkiintoista perspektiiviä analyysille. *Critical Role* poiketen *Nebula Jazz* pelattiin kokonaan etänä, jokainen pelaaja omalta tietokoneeltaan, käyttäen Roll20-järjestelmää, joka on roolipelien pelaamista varten luotu verkkosivu, jolla voi helposti simuloida tavallisesti pöydällä olevia elementtejä tai esimerkiksi nopan heittoa. Roll20 saavutti vuonna 2021 Covid-19-pandemian siivittämänä yli 8 000 000 käyttäjän rajan (The Roll20 Team 2021).

Striimaamisen kasvaessa ilmiönä on mielenkiintoista tarkastella erilaisia striimausaloitusten käyttötapoja. Vaikka eri sisältöjen striimaaminen ei itsessään ole uusi ilmiö, on lähettämisen kynnyksen madaltuessa ja potentiaalisen katsojamäärän kasvaessa huomattavissa yhä marginaalisempien alakulttuurien ilmestyminen striimausaloitustoille. Samalla on mahdollista huomata, kuinka nämä alakulttuurit saavat uutta verta joukkoonsa. Toisaalta ne pystyvät mahdollisesti kehittämään sisältöjään striimaamisen tuomien uusien mahdollisuuksien avulla.

Vaikka katsauksessa käydään läpi pöytäroolipelien striimaamista pintapuolisesti useasta näkökulmasta, on sen ytimessä kuitenkin jatkuvasti kasvavan medialajin vaikutus nimenomaan pöytäroolipelien pelaamiseen.



Kuva 1. Ruutukaappaus *Critical Rolen* uusimmasta kampanjasta vuodelta 2021.



Kuva 2. Ruutukaappaus Rollplay *Nebula Jazzin* lähetyksestä vuodelta 2018.

Uusi tapa pelata

Pöytäroolipeleistä on tehty runsaasti tutkimusta, ja striimauskin on viimeisen kymmenen vuoden aikana kerännyt oman osansa tiedeyhteisön huomiosta, mutta on ymmärrettävää, että näiden kahden yhteensovittamisen lopputulos ei välttämättä ole saavuttanut suurta mielenkiintoa.¹⁷ *Dungeons & Dragonsin* suosion ja myyntinumeroiden kasvaessa (Whitten 2021) on kuitenkin mielenkiintoista tarkastella, kuinka uudenlaiset, mahdollisesti suosion kasvun, sekä Covid-19 -pandemian yhteydessä kasvaneet tavat pelata muokkaavat pelikokemusta.

Striimattujen pöytäroolipelien kokemus ei ole enää pelkääjän ystäväpiirin kanssa pelin pelaaminen ja vuorovaikutus pelin kanssa, vaan vuorovaikutus leviää myös yleisöön (Hamilton ym. 2014). Hamilton (2014) mainitsee eräässä tarkastelemassaan striimissa striimaajien ottavan vastaan katsojiansa tekemiä kuvateoksia ja integroivan ne osaksi peliä. Tällaiset käytännöt yhdistävät katsojat ja striimaajien pelaaman pelin ja näin tekevät katsojien panoksesta pysyvän osan pelimaailmaa. Omista tarkastelemistani esimerkeistä *Nebula Jazzissa* tehdään jotain vastaavan kaltaista, kun pelaajat tarttuvat aika-ajoin Twitch-chatin ehdotuksiin tehdessään valintoja hahmojensa toimintatavoista. Esimerkiksi jokin mitä hahmo voi sanoa tai miten hahmo voi lähestyä esillä olevaa ongelmaa ovat tilanteita, joissa katsojat saattavat auttaa – tai “auttaa”, nimittäin kaikki chatissä olevat katsojat eivät usein lähesty asiaa välttämättä “fiksuimman” ratkaisun kautta, vaan viihdyttävyyden näkökulmasta. Tämä saattaa aiheuttaa hahmolle tai ryhmälle pelillisiä ongelmia, mutta pelaajat saattavat päätyä silti chatissä ehdotettuihin ratkaisui-

hin. Tähän syynä on juuri osallistava pelitapa, sekä uudenlainen tapa pelata pöytäroolipelejä.

Pöytäroolipelien pelaaminen ja kehyksissä toimiminen

Roolipelit ovat useimmiten kokoelma monenlaisia sääntöjä, noppia ja referenssilistoja, mutta pohjimmiltaan roolipelit ovat jonkinlaista leikkiä, tai vaihtoehtoisesti voidaan ajatella kuin Daniel Mackay kirjassaan *The Fantasy Role-Playing Game* (2001), että pöytäroolipelejä ei voi pelata sen olematta performanssia, sillä roolipelaamiseen kuuluu aina jossain määrin vähintäänkin ripaus hahmon kautta toimimista. Sanaan “performanssi” liittyy vahvasti yleisön läsnäolo (Schenchner 1988), joka taas perinteisesti ei ole osa roolipelaamisen konventioita. *Dungeons & Dragons* tarjoaa sivuillaan sopivaksi kooksi pelille yhden luolamestarin (muissa peleissä pelinjohdaja, jota käytän jatkossa kuvaamaan molempia) ja 3–5 pelaajaa (<https://dnd.wizards.com/>). Yleisöstä ei ole puhetta. Yleisön käsite on kaksijakoinen: se ei toisaalta välttämättä aina tarkoita joukkoa ihmisiä, jotka eivät pelaa, vaan toiset pelaajat ja pelinjohtaja voivat toimia ikään kuin yleisönä. Larp-tutkimuksessa tästä ilmiöstä käytetään termiä “ensimmäisen persoonan yleisö” (Stenros 2010, 20).

Mikäli roolipelejä tarkastellaan Erving Goffmanin kehittämän kehysanalyysin avulla, voidaan tarkastella erilaisia kehyksiä, joiden välillä roolipelaaja toimii ja liikkuu pelatesaan. Sosiologi Gary Allan Fine soveltaa Goffmanin teoriaa roolipeleihin teoksessaan *Role Playing Game As Social Worlds* (1983), luodakseen kolme kehystä:

- 1) Sosiaalinen kehys, jossa pelaaja toimii “henkilönä”
 - a. pelaaja puhuu muille pelaajille itsensä, liittymättä välttämättä peliin

¹⁷Pöytäroolipeleihin liittyvää tutkimusta julkaistaan esimerkiksi *International Journal of Role-Playing*- ja *Analog Game Studies* -julkaisuissa.

-
- 2) Pelikehys, jossa pelaaja toimii ”pelaajana”
 - a. pelaaja toimii muiden kanssa pelaamisen näkökulmasta,
 - 3) Pelimaailman kehys, jossa pelaaja toimii ”hahmona”
 - a. pelaaja toimii muiden kanssa esiintyen hahmonaan

Mackay (2001) lisää vielä kaksi kehystä lisää:

- 4) Kertova kehys, jossa pelaaja toimii ”tarinankertojana”
 - a. Pelaaja kertoo tarinaa toisille pelaajille asioita, joita pelimaailmassa tapahtuu
- 5) Toteava kehys, jossa pelaaja toteaa jotain maailmasta
 - a. Pelaaja (usein pelinjohtaja) kertoo maailmasta pelaajille toisessa persoonassa sellaisessa muodossa, jonka hahmo näkee ja pystyy aistimaan

Kaksi viimeistä kehystä sopivat hyvin *Nebula Jazziin*, sillä siinä pelaajilla on pelimekaanisesti mahdollisuus osallistua tarinankerrontaan myös toisten hahmojen kautta, ikään kuin toimien pelinjohtajana. *Fate acceleratedin* säännöt antavat pelaajille mahdollisuuden ”vedota” kanssapelaajiin ja kertoa, kuinka tarina etenee, ja kuinka toisen pelaajan hahmo reagoi tapahtumiin. Toteava kehys taas sopii *Nebula Jazziin*, koska sen pelijohtaja Adam Koebel käyttää tätä tekniikkaa elävöittääkseen peliä niin pelaajille kuin katsojillekin.

Olisi mahdollista lisätä näihin kehyksiin vielä kuudes kehys, jossa pelaaja toimii striimaajana, yleisön kanssa. Striimaaja joutuu siis liikkumaan vielä kuudennenkin kehyksen sisällä

ja neuvottelemaan uutta ”identiteettiä” yleisön kanssa (Hope 2017).

Woodcock ja Johnson (2019) esittävät, että striimaajan on siirryttävä striimaajan hahmoon, jonka hän on luonut omaa yleisöään varten, tai olla jatkuvasti ”päällä” striimatessaan. Tällöin voidaan ajatella, että koska esimerkiksi striimaajat esiintyvät jo valmiiksi hahmoina (esimerkiksi iloisena ja energisenä striimaajana), on roolipelissä roolissa esiintyminen ikään kuin rooli roolin päällä. Tämä pätee varsinkin *Nebula Jazziin*, jossa striimaajat ja Youtube-sisällöntuottajat esiintyvät omilta työpisteiltään, ja ikään kuin striimaavat omalle yleisölle, jolloin oma tuttu rooli on oletettavasti varsin helppo ottaa. Varsinkin *Nebula Jazzissa* pelaaja siis hallitsee useaa kehystä samaan aikaan: omaa kehystään striimiä varten valitussa tai luodussa roolissa, sosiaalista kehystä, pelikehystä, pelimaailman kehystä, sekä kertovaa kehystä. Pelaajan on siis palloteltava neljää viimeistä, samalla halliten oma roolinsa striimaajana. Tähän rooliin liittyy myös yleisön osallistaminen, jolla on merkittävä rooli jokaisen ammattistriimaajan päivätyössä (Woodcock & Johnson 2019).

Critical Rolen kohdalla tilanne on hieman erilainen. Vaikka pelaajat ovat ammattinäyttelijöitä, ja tuttuja roolien hallitsemisessa, he eivät ole luoneet itselleen persoonaa oman, ”henkilökohtaisen” yleisönsä edessä. Tämä poistaa yhden ulottuvuuden heidän rooleistaan ja antaa tietynlaisen vapauden keskittyä esiintymiseen, ilman jatkuvasti luettavana olevan chatin läsnäoloa. Toki silti pelaajat pallottelevat lähes kaikkia samoja kehyksiä kuin *Nebula Jazzin* pelaajat, mutta pienemmillä häiriötekijöillä, varsinkin sarjan myöhemmissä jaksoissa, joissa sarjan tuotanto on minimoinut ympäristön häiritsevyyttä (Hope 2017).

Yleisön rooli striimauksessa ja osallistaminen

Striimaukseen kuuluu striimaajan ja yleisön jonkintasoinen yhteys. Jokainen striimaaja ei kommunikoi yleisönsä kanssa runsaasti, mutta yleisölle esittäminen on kuitenkin suuri osa striimatessa pelaamista (Scully-Blaker ym. 2017). Scully-Blakerin ja muiden (2017) artikkelissa eräs haastateltava kuvailee striimatessa pelaamista seuraavalla tavalla:

Because I was being streamed, I think that maybe I was a little bit more inclined to be like, “what’s some cool side things I can do right now”. I think I might’ve subconsciously figured, people who are watching me play this game probably might already know what the main questline in this game looks like.

Jo pelkästään yleisön olemassaolo siis muuttaa pelaamista tavalla, jolla voi olla suuri vaikutus pelin etenemiseen. Tämä pätee siis oletettavasti myös roolipelaamiseen striimatessa.

RollPlayn *Nebula Jazzin* kohdalla performanssi yleisölle sekä pelaajille konkretisoituu aivan erilaisella tavalla, sillä itse pelissä ei ole minkäänlaisia miniatyyreja tai pelikenttää. Kaikki tapahtuu mielikuvituksen varassa, joten pelinjohtajan rooliksi tulee suorittaa lähes performanssin kaltainen kuvaus miljööstä, alueesta, jolla toimitaan, hahmoista, jotka pelaajat näkevät, sekä liikkeistä, joita ilmassa tapahtuu. Koska pelaajat ovat kaikki striimaajia tai pelaamisesta Youtube-videoissa elantonsa saavia sisällöntuottajia, voi heillä olettaa olevan jonkinlainen tietämys peleistä sekä pelaamisen konventioista, ikään kuin ammattisanasto tai “lukeneisuus”. Koska yleisön ei voida olettaa olevan samalla tasolla, on pelinjohtajan kuvailtava peli tarkemmin, jotta mahdollisimman moni katsojista ymmärtää vastoinikäymiset ja kohtaamiset, joita pelaajilla on edessään. Tässä yhteydessä myös kieli ja sanasto saat-

tavat olla merkittäviä: monimutkaiset sanat tai aluekohtaiset sanonnat eivät ole vaihtoehtoja, mikäli haluaa pitää yleisön samalla tasolla tiedoissa kuin mitä pelaajat ovat.

Yleisön läsnäolo vaikuttaa myös pelaajien ja pelinjohtajan mahdollisuuksiin tuottaa monenlaista sisältöä peleihin. Twitch alustana käyttää useita keinoja sensuroida sisältöään (Partin 2019), ja Youtube alustana taas sensuroi sisältöään ottamalla mainostulot pois sisällöstä, jonka katsotaan olevan sopimatonta mainostajien mainosten oheen. Käytännössä tämä tarkoittaa rajoitteita pelaajien ja pelinjohtajan mahdollisuuksiin käyttää pelimekaniikkoja, joita jotkut pelit pitävät sisällään, esimerkiksi liittyen seksiin. Koska kyseessä on ikään kuin julkinen tila, sekä lähetys- ja julkaisualustojen mode-roima tila, suljetun pelaajien ja pelinjohtajan tilan sijaan, on peliin osallistujien harkittava tuottamansa sisällön sopivuutta alustoille. Vaikka se pelimekaanisesti ei olisikaan tarpeen, niin jokaisen peliin osallistuvan on kuitenkin pakko pitää nämä rajat mielessä pelin aikana, mikä voi johtaa tavallista suurempaan varovaisuuteen.

Striimaajat viittaavat usein Twitch-chatin olevan yksittäinen “hahmo”. Tietenkään minkään kokoisen chatin ei voi kuvitellaakaan pääsevän konsensukseen mistään päätöksistä, mutta striimaajat nappailevat kommentteja ja tulkitsevat näiden olevan chatin päätöksiä. Tämä sangen mielenkiintoinen tapa osallistaa katsojat tuntuu ainakin omasta kokemuksestani toimivan. Mahdollisuus, että se yksi kommentti joka joukosta napataan, onkin omani, toimii vastaavanlaisena kannustimena kuin uhkapelaamisessa voitto tai ehkä teemaan sopivammin erilaisten *loot boxien* viehätys ja mahdolliset palkinnot (Brady & Prentice 2019). Chatin viesteissä ei kuitenkaan ole uhkapelaamiseen tai *loot boxeihin* liittyvää osallistumisen hintaa, maksuna on ainoastaan oma menetetty aika viestiä kirjoittaessa.

Toisaalta toiset striimaajat huomioivat esimerkiksi chatin olemassaolon hyvinkin tarkasti, lukevat viestejä ja osallistavat katsojia monella erilaisella tavalla. Tämä vaikuttaa eniten pelaamiseen varsinkin yksin pelatessa jo pelkästään senkin vuoksi, että pelaaminen usein keskeytyy pelaajan reagoidessa chat-viesteihin. Mutta osallistaminen on se, joka tuo mielenkiintoisen näkökulman varsinkin roolipelejä striimatessa. Kauaskantoisetkin, mahdollisesti hahmoa rakentavatkin päätökset saattavat tulla ikään kuin kolmannelta osapuolelta tai jopa toiseksi pelaajaksi mielletyltä chatilta.

Piti striimin chattiä sitten yksittäisenä ”hahmona” tai vaihtoehtoisesti yleisönä, on lopputulos joka tapauksessa sama: katsomassa on joku, ja se joku on kolmas osapuoli, jonka läsnäolo vaikuttaa pelikokemukseen ja jossain määrin jopa peliin itseensä.

Striimin tuotanto ja sen vaikutus peliin

Sekä *Critical Rolea* että RollPlay-kanavan *Nebula Jazz*-sarjaa voi hyvällä omallatunnolla kutsua ”pöytäroolipeli ohjelmiksi”, sillä tasainen julkaisutahti, episodipohjainen formaatti, sekä jo itsessään julkaisun ja formaatin käsitteiden läsnäolo pöytäroolipelien pelaamisessa sekoittaa pelaamisen ja episodimaisen tv-sarjan tuotannon rajat. Laadukkaasti suoratoistetun ja nautinnollisen katselukokemuksen tarjoamiseen vaaditaan tiettyjä ominaisuuksia ja toimijoita, joita perinteisissä pöytäroolipelissä ei tarvita: jonkinlainen ohjaaja, mahdollisimman monta mikrofonia ja videokuvaa jokaisesta osallistujasta sekä pelipöydästä, mikäli sellainen on käytössä.

Critical Rolen alussa formaatti muistutti enemmän sarjan tuottajan Geek & Sundryn aikaisempia striimattuja tuotoksia. Ruudulla näkyy jatkuvasti Twitchin chat, ja tuotantoa on ohjattu hyvin vähän, ainoastaan kun ”peli siirtyy” pelilaudalle tai jakson aikana on eräänlainen äänikohtaus, jossa pelaa-

jia tai pelinjohtajaa ei näy ollenkaan. Nopeasti *Critical Rolen* saaman huomion huomattuaan Geek & Sundry alkoi kuitenkin kehittämään tuotantoa eteenpäin, ja jo jaksossa 13 Twitch-chat korvattiin kuvalla pelikentästä ja vaihtoehtoisesti hahmojen oleellisimmista statistiikoista. Tässä vaiheessa pelin lähettäminen vaati jo huomattavasti enemmän huomiota ohjaimisen näkökulmasta. Kehitys on toki jatkunut, ja esimerkiksi *Critical Rolen* toinen, vuonna 2018 alkanut kampanja, *The Mighty Nein* alkoi jo runsaasti monimutkaisemmalla yhdistelmällä kameroita, vaihtuvia sponsoreita ja mainoksia. Ohjaimisen näkökulmasta ollaan jo lähempänä urheilulähetystä kuin perinteistä Twitch-striimiä, jossa pelikuvan lisäksi mukana useimmiten on vain pelaajan kuva (Woodcock & Johnson 2019).

Sisällöllisesti *Critical Rolen* lähetyks ei noudata Twitch-striimin konventioita. Woodcock ja Johnson (2019) kirjoittavat tavoista, joilla striimaaja lähentyy katsojiensa kanssa ja sitä kautta tuottaa mahdollista rahallista voittoa. Kaikki Woodcockin ja Johnsonin mainitsemat keinot liittyvät suoraan kommunikaatioon joko chatin tai erilaisten lahjoitusten tai kanavan tilausilmoitusten kanssa. Koska *Critical Role* oletettavasti pyrkii olemaan striimin ohella myös mahdollisimman ammattimainen televisiotuotannon kaltainen tuotanto, ei ole tarkoituksenmukaista, että ruudulla vilkkuvat ilmoitukset jokaisesta kanavan tilauksesta tai lahjoituksesta, joita tuotanto lähettyksen aikana saa.

RollPlayn *Nebula Jazz* on alusta asti tarkasti suunniteltu Twitch-alustalle, mutta hyvin episodimaiseen formaattiin, joka jäljittelee elokuvien tai televisio-ohjelmien formaattia. Lisäksi *Nebula Jazz* jäljittelee sisällöllisesti perinteisen audiovisuaalisen kerronnan konventioita. Näitä ovat esimerkiksi pelinjohtaja Adam Koebelin käyttämä kuvailuteknikka, jossa kuvailullaan maailmaa ja kohtauksia ”kameran näkökulmas-



Kuva 3. Ruutukaappaus *Critical Rolen* ensimmäisestä lähetyksestä vuodelta 2015.



Kuva 4. Ruutukaappaus *Critical Rol*en lähetyksestä vuodelta 2018.

ta”. Koebel kuvailee tapahtumia esimerkiksi seuraavalla tavalla:

So this episode we... we start on as a fade in from black. Black screen and we fade in, and as we fade in soundtrack starts, and it's a kind of funky, like bassline, like a cheerful major chord bassline. And then some really synthie keyboards come in, and a voice, someone's voice starts singing. Lyrics are about a family like living in a house, and we see the house as we fade in. And the title card fades in. "Nebula Jazz", but it's not the usual show logo, it's more of like colorful bubble letters.

RollPlayn sarjoissa on 10 minuutin tauot noin tunnin välein. Koebel käyttää näitä taukoja myös narratiivisesti emuloidessaan kuvakerrontaa kerronnassaan. Hän myös asettelee pelinjohtajana tauot sopiviin kohtiin tarinallisesti, luodakseen "cliffhangereita" niin jaksojen kuin taukojenkin loppuihin.

Toisin kuin *Critical Rolen* varsinkin myöhempien kausien ja jaksojen ohjattu monikameratuotanto, on *Nebula Jazzin* ohjaus hyvin vähäistä. Tämä johtuu osittain pelin luonteesta, sillä *Nebula Jazzin* käyttämässä roolipelisysteemissä ei ole käytössä miniatyyreja tai pelikenttää sellaisena kuin *Dungeons & Dragonissa*, vaan siinä on ainoastaan muutama pieni elementti, joita siirrellään pelaajalta toiselle ja pelinjohtajalta pelaajille. Peli on siis lähtökohtaisesti hieman helpompi toteuttaa tuotantona ohjauksen näkökulmasta.

Nebula Jazzin tuotannossa pelaajat pelaavat omasta työpisteestään ja tuotantoon on lisätty web-kameran kuvaa kaikista pelaajista sekä pelinjohtajasta, ja he kaikki käyvät äänikommunikaationsa Skypen kautta. Koska pelaajat ovat omilla työpisteillään, on heidän helppo ottaa kanavan chat esille ja seurata sitä pelin aikana. Tämä on *Nebula Jazz* -sarjan aika-

na aiheuttanut useamman kerran sen, että pelaajat ovat vilkuilleet chattia ja saattaneet keskittyä siihen enemmän kuin itse peliin. Chat on myös tuottanut useita ehdotuksia siitä, mitä pelaajien tai pelinjohtajan tulisi seuraavaksi tehdä tai sanoa. Pelaajat ovat useasti ottaneet näitä ehdotuksia vastaan ja monesti juuri sellaisia ehdotuksia, jotka luovat hauskoja tai erittäin dramaattisia tapahtumia. Näin striimaajat tulevat luoneeksi yhteyden chattiin osallistamisen ja mahdollisen huumorin kautta (Woodcock & Johnson 2019) sekä vahvistavat katsojien yhteyttä striimiin ja sen sisältöön (Hamilton ym. 2014).

Jos vertaa perinteistä pöytäroolipelisessiota ja striimattua pöytäroolipelisessiota, voi ainakin tässä esitetystä esimerkeistä todeta, että striimatut ovat huolellisemmin mitoitettuja kokonaisuuksia. Perinteiset pelisessiot voivat kestää kolmesta seitsemään tuntia, riippuen pelaajien ja pelinjohtajan aikatauluista, mutta *Critical Rolen* sessiot kestävät puolen tunnin tarkkuudella neljä tuntia ja *Nebula Jazzin* pelit ovat lähes tarkalleen hieman alle neljän tunnin sessioita. Tämä perustuu oletettavasti katsottavuuteen ja katsojien haalimiseen niin suoratoiston aikana kuin tallenteidenkin näkökulmasta. Varsinkin *Nebula Jazzin* tunnin välein pidettävä tauko rytmittää jaksot lähes tarkalleen tavallisen televisiosarjan jakson mittaisiksi, mikä mahdollistaa tallenteiden jakamisen tunnin mittaisiksi jaksoiksi Youtubeen ja näin ollen helpommin lähestyttävämmiksi katsojalle.

Lopuksi

Tässä katsauksessa on todettu, että striimattuna pöytäroolipelien pelaaminen tuo runsaasti uusia elementtejä pelikokemukseen. Yleisön läsnäolo vaikuttaa uusien teknisten ominaisuuksien käytön kautta esimerkiksi keskittymiseen. Tämän lisäksi kokemukseen vaikuttaa yleisön läsnäolon syn-



Kuva 5. Ruutukaappaus RollPlay *Nebula Jazzin* lähetyksestä vuodelta 2017.

nyttämä performatiivinen käyttäytyminen. Striimaaja ottaa roolin esiintyjänä omassa striimissään ja kun pöytäroolipeli striimataan, pelaaja omaksuu striimaajan roolinsa myös pelatessaan pöytäroolipeliä. Tämän lisäksi esimerkiksi sisällön tekeminen mahdollisimman lähestyttäväksi yleisölle ja katsojille on vaikuttanut sessioiden pituuteen.

Katsaukseen olisi ollut monia mahdollisia esimerkkejä, sillä striimattujen pöytäroolipelien suosio on kasvanut runsaasti varsinkin *Critical Role*n suuren suosion jälkeen. Kuitenkaan tutkimusta aiheesta ei ole juuri tehty. Haastattelututkimuksella olisi mielenkiintoista lähestyä aihetta juuri performansin tai "rooli roolin sisällä" -näkökulmasta. Aiheesta tehty tutkimus voisi esimerkiksi edistää performanssin ja vuorovaikutuksen käsittelyä pöytäroolipelien saralla.

Kiitokset

Kiitokset tuesta ja kattavasta ohjauksesta Jonne Arjorannalle.

Lähteet

Andrade, Leonardo, Tiago Dos Santos, Diogo Augusto Gonçalves, ja Layla Stassun Antonio. 2011. "Transmedia's Implications of the Use of RPG and Wargame As Tools to Support Vast Narratives of Medieval Fantasy." *Revista GEMInIS* 2 (2): 135–166.

Brady, Andrew, ja Garry Prentice. 2021. "Are Loot Boxes Addictive? Analyzing Participant's Physiological Arousal While Opening a Loot Box." *Games and Culture* 16, no. 4 (June 2021): 419–433.

Fine, Gary Alan. 2002. *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. 2. ed. Chicago: University of Chicago Press.

Gygax, Gary, ja Dave Arneson. 1974. *Dungeons & Dragons*. Lake Geneva, Wisconsin: TSR.

Hamilton, William, Garretson, Oliver, ja Kerne, Andruid. 2014. "Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media." Teoksessa *CHI 2014: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Toronto, Ontario, Canada, April 26–May 1, 2014*, 1315–1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>.

Hope, Robyn. 2017. "Play, Performance, and Participation: Boundary Negotiation and Critical Role." PhD diss., Concordia University.

Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, North California, London: McFarland & Company.

Partin, William Clyde. 2019. "Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance." *Surveillance & Society* 17(1/2): 153–160.

Schechner, Richard. 1988. *Performance Theory*. Rev. and expand. ed. New York (NY): Routledge.

Scully-Blaker, Rainforest, Jason Begy, Mia Consalvo, and Sarah Ganzon. 2017. "Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance." In *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, January 4–7, 2017*. DOI: 10.24251/HICSS.2017.246.

Stenros, Jaakko, ja Markus Montola, toim. 2010. *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-91-633-7857-7>.

The Roll20 Team. 2021. "The Orr Group Industry Report Q4 2020: 8 Million Users Edition!" *Roll20 Blog* (blog). 18. helmikuuta 2021. <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q4-2020-8-million-users-edition/>.

Valentine, Clark, ja Fred Hicks. 2013. *Fate Accelerated*. Evil Hat Productions LLC.

Whitten, Sarah. 2021. "Dungeons & Dragons had it's biggest year despite the coronavirus." *CNBC*, 13.3.2021. Vierailtu 30.7.2021. <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>.

Woodcock, Jamie, ja Mark R. Johnson (2019). "The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv." *Television & New Media* 20, no. 8 (December 2019): 813–823.