

Julia Sillanpää

# **LUOLIA JA LORE-TIEDOSTOJA**

Pelinjohtajan henkilökohtainen tiedonhallinta  
roolipelikampanjan aikana

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Huhtikuu 2023

# TIIVISTELMÄ

Julia Sillanpää: Luolia ja lore-tiedostoja: Pelinjohtajan henkilökohtainen tiedonhallinta roolipelikampanjan aikana  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Informaatiotutkimus  
Huhtikuu 2023

---

Tämä pro gradu -tutkielma käsittelee pelinjohtajien henkilökohtaista tiedonhallintaa roolipelikampanjan aikana. Tutkielmassa oli tarkoitus selvittää minkälaista tietoa pelinjohtajat tuottavat, keräävät ja säilyttävät sekä minkälaisia välineitä ja organisointitapoja he käyttävät. Lisäksi tarkoituksena oli ottaa selvää siitä, minkälaisia haasteita pelinjohtajat mahdollisesti kohtaavat henkilökohtaisessa tiedonhallinnassaan.

Tutkimustulokset on kerätty haastattelemalla seitsemää pelinjohtajaa, jotka ovat pelauttaneet kampanjaa *Dungeons & Dragons* -roolipelin viidennen laitoksen säännöillä. Tutkimusmenetelmänä oli teemahaastattelu. Aineisto analysoitiin laadullisen sisälönanalyysin menetelmin.

Pelinjohtajilla oli tyypillisesti pääasiallinen säilytyspaikka, johon suurin osa tiedosta kerättiin, mutta tietoa kertyi silti useampaan säilytyspaikkaan erilaisissa muodoissa. Tyypillistä oli, että tieto jäseneltiin jakamalla tieto pelimaailmaan liittyvään tietoon ja aktiivisen kampanjan tietoon. Tiedonhallinnan välineiden valinnassa oli tärkeää, että välineiden ominaisuudet vastasivat pelinjohtajan tarpeita, jotka saattoivat vaihdella pelinjohtajan ja kampanjan mukaan.

Sekä kampanjaa suunnitellessaan että kampanjan aikana pelinjohtajat tekivät tiedonhankintaa laajasti sekä rakentaakseen pelinsä maailmaa, että löytääksensä pelimekaniikkaan liittyvää tietoa. Ennen kampanjan alkua työ keskittyi pelin tarinan ja tapahtumapaikan valmisteluun, joita varten piti sekä etsiä että tuottaa tietoa. Pelisessioiden valmistelu ja tiedon kokoaminen loogiseen järjestykseen ennen pelisessiota nousivat esiin tärkeinä, sillä pelinjohtajat halusivat välttää tiedon etsimistä kesken pelisession, jotta pelin eteneminen ei keskeytyisi. Kampanjaa ja sessioita varten tehtävän tiedonhankinnan ja suunnittelun kuitenkin todettiin olevan vain suuntaa antavaa, sillä pelin yllätyksellisyyden takia kaikkea on mahdoton suunnitella etukäteen.

Erytyspiirteenä pelinjohtajan henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa oli se, että tiedonhallintaa tehtiin usein kovalla kiireellä pelisession aikana, eikä sen suorittamiseen optimaalisella tavalla voitu keskittyä. Tämä johti useisiin haasteisiin tiedonhallinnassa. Vaikka pelinjohtajat näkivät muistiinpanojen tekemisen session aikana hyödyllisenä, he kokivat, että sitä ei pelisession aikana ole mahdollista tehdä suurella tarkkuudella. Jos kampanja kesti pitkään, saattoi pelinjohtajan tiedonhankinnassa esiintyä myös muistamiseen ja tiedon suureen määrään liittyviä haasteita.

Avainsanat: henkilökohtainen tiedonhallinta, roolipelit, pöytäroolipelit, pelinjohtaja

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

# SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO .....	1
2	VIITEKEHYS .....	3
2.1	Pöytäroolipelit .....	3
2.1.1	Dungeons & Dragons .....	3
2.1.2	Pöytäroolipelin käsite .....	3
2.1.3	Pelaaja ja pelaajahahmo .....	4
2.1.4	Pelinjohtaja .....	5
2.1.5	Maailma ja tarina .....	6
2.2	Henkilökohtainen tiedonhallinta .....	8
2.2.1	Tiedonhankinta .....	10
2.2.2	Tiedon uudelleenlöytäminen .....	12
2.2.3	Tiedon säilyttäminen .....	12
2.2.4	Tiedon organisointi .....	13
3	TUTKIMUSASETELMA .....	16
3.1	Tutkimuskysymykset .....	16
3.2	Tutkimusmenetelmä .....	16
3.3	Tutkimuksen toteuttaminen .....	19
3.4	Aineiston analyysi .....	20
4	TULOKSET .....	22
4.1	Tiedonhallinnan välineet .....	22
4.1.1	Käytössä olevat välineet .....	22
4.1.2	Välineiden valinta .....	25
4.2	Tiedonhallinta kampanjan suunnitteluvaiheessa .....	28
4.2.1	Kampanjaa varten kerättävä tieto .....	28
4.2.2	Kampanjaa varten kerättävän tiedon organisointi .....	36
4.3	Tiedonhallinta kampanjan aikana .....	37
4.3.1	Pelisessiota varten kerättävä ja tuotettava tieto .....	38
4.3.2	Tiedontarpeet pelisession aikana .....	42
4.3.3	Tiedon tuottaminen pelisession aikana .....	48
4.4	Haasteet pelinjohtajan tiedonhallinnassa .....	50
4.4.1	Session kiireestä johtuvat haasteet .....	50
4.4.2	Haasteet muistissa, organisoinnissa ja välineissä .....	53
5	POHDINTA .....	57
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	63
	LÄHTEET .....	65
	LIITE 1: HAASTATTELURUNKO .....	68
	LIITE 2: TAUSTATIETOLOMAKE .....	69

# 1 JOHDANTO

Pöytäroolipelejä voidaan pitää yhteisöllisenä tarinankerrontana, jossa jokaisella pelaajalla on oma roolinsa. Pelaajilla on omat hahmonsensa, jonka tekemisiä he kontrolloivat pelimaailmassa. Yksi pelaajista on pelinjohtaja, joka kontrolloi muita maailman hahmoja sekä maailmaa itsessään. Tyypillisessä pöytäroolipelissä istutaan saman pöydän ääressä pelinjohtajan kuvaillessa kuvitteellisen maailman tapahtumia. Pelaajat voivat kertoa pelinjohtajalle mitä heidän hahmonsensa maailmassa tekevät. Tekemisten onnistuminen ratkaistaan tavallisesti nopanheitolla ja pelinjohtaja kuvailee, mitä tilanteesta aiheutuu. Jotta pelinjohtajalla on valmius ottaa vaadittava rooli maailman ”hallitsijana”, vaaditaan häneltä tavallisesti muita pelaajia enemmän taustatyötä ja erilaista valmistautumista, kuten tiedon etsimistä ja suunnitelmien kirjoittamista.

Kuvitellaan tilanne: Pelinjohtaja saapuu pelipaikalle mukanaan painava kassallinen tavaraa. Hän nostaa pöydälle kannettavan tietokoneen ja bluetooth-kaiuttimen ja useita kirjoja. Hän kaivaa laukustaan vihon, noppia ja kyniä. Laukusta löytyy myös peliä varten piirretty kartta ja miniatyyreja. Pelinjohtaja asettuu tietokoneensa ääreen ja alkaa avamaan välilehtiä. Löytyy session suunnitelmia, muistiinpanoja, monstereiden kuvauksia ja soittolistoja. Voidaan kuitenkin kuvitella toinen tilanne, jossa pelinjohtaja saapuu pelipaikalle mukanaan pieni kassi, josta löytyy vain tulostettu paperiarkki. Silti taustalla saattaa olla suuri työ.

Pelinjohtajan tekemä työ on toisaalta näkymättömissä, pelaajilta piilossa. Osa pelinjohtajan tuottamasta työstä on kenties jaettu pelaajille, tai viimeistään se tulee ilmi pelin aikana. Onko kaikille pelaajillekaan kuitenkaan täysin selvää, mitä tapahtuu, kun pelinjohtaja häärää näkösuojan takana tai suunnittelee kampanjan kulkua yön pimeinä tunteina? Vielä enemmän hämärän peitossa se kuitenkin on sellaisille ihmisille, jotka eivät ole koskaan pelanneet roolipelejä, mutta joiden tietoisuuteen roolipelit tuntuvat viime aikoina median mukana saapuvan. Esimerkiksi *Stranger Things*-televisiosarja on esitellyt *Dungeons & Dragonsin* ja pelinjohtajan käsitteet suurelle yleisölle, mutta minkälaisia ovat Eddie Munsonin kampanjavalistelut?

Pelinjohtaminen vaatii ja kehittää monia taitoja, kuten improvisaatiota ja sosiaalisia kykyjä. Roolipelaaminen on yhteisöllistä tarinankerrontaa, mutta minkälaista järjestelyä pelinjohtajalta vaatii pitää tarina kasassa? Minkälaisia välineitä ja apukeinoja hän käyttää pitääkseen kaiken tiedon sellaisessa muodossa, että saattaa pelisession aikana löytää tiedon vaivattomasti?

Tässä pro gradu -tutkielmassa on tarkoitus vastata tähän kysymykseen kartoittamalla pelinjohtajien henkilökohtaisen tiedonhallinnan ulottuvuuksia. Pelinjohtajalle saattaa kertyä kampanjan aikana suuret määrät tietoa, varsinkin jos kampanja kestää kuukausia tai vuosia. Systemien ja tapojen kehittäminen tietomäärän hallintaan on kiinni pelinjohtajan omista haluista ja tarpeista. Jokaisella pelinjohtajalla on omat käytäntönsä ja välineensä tiedonhallintaan, mutta yhteneväisiä teemoja ja mahdollisia haasteita tiedonhallinnasta on löydettävissä. Tutkimuksessa on tarkoitus keskittyä kartoittamaan sitä, minkälaista tietoa pelinjohtajille kertyy, mihin säilytyspaikkoihin ja miten he tätä tietoa hallinnoivat. Tutkimuksessa kuvaillaan myös mahdollisia ongelmia, joita pelinjohtajat saattavat tiedonhallinnan suhteen kohdata.

Tutkimukseen kerättiin tietoa teemahaastatteluilla pelinjohtajia, jotka ovat vetäneet kampanjaa *Dungeons & Dragons* -roolipelin viidennen laitoksen säännöillä. Yhteensä haastatteluihin osallistui seitsemän pelinjohtajaa. Haastattelussa kerättiin tietoa kunkin pelinjohtajan henkilökohtaisista tavoista tuottaa, säilöä ja muilla tavoin käsitellä roolipelikampanjaansa liittyvää tietoa. Aineisto analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin menetelmin.

Tutkielman toisessa luvussa tutustutaan tutkielman viitekehyksen tärkeisiin käsitteisiin liittyen pöytäroolipeleihin ja henkilökohtaiseen tiedonhallintaan. Kolmannessa luvussa esitellään tutkimusasetelma, eli tutkimuskysymykset, metodi ja tutkimuksen käytännön toteutus. Neljännessä luvussa esitellään tutkimuksen tulokset ja viidennessä tulosten pohdinta. Kuudennessa luvussa esitetään johtopäätökset.

## 2 VIITEKEHYS

Tässä luvussa käsitellään tutkimuksen viitekehystä. Luvussa 2.1 kerrotaan pöytäroolipeleistä ja luvussa 2.2 kerrotaan henkilökohtaisesta tiedonhallinnasta.

### 2.1 Pöytäroolipelit

Tässä luvussa paneudutaan pöytäroolipelien käsitteisiin, jotta voidaan paremmin ymmärtää, millaisia tarpeita pelinjohtajilla on tiedonhankintaan ja organisointiin. Luvussa avataan tarkemmin pöytäroolipelien historiaa, käsitettä ja pelinjohtajan roolia pöytäroolipeleissä.

#### 2.1.1 Dungeons & Dragons

Gary Gygax ja Dave Arneson loivat *Dungeons & Dragons* -pelin ensimmäinen laitoksen, joka julkaistiin vuonna 1974. Pelin edeltäjiä olivat miniatyyreillä pelattavat sotapelit (Mona, 2007). Sotapeleistä *Dungeons & Dragons* erottui siinä, että se antoi pelaajille rajoittamattoman mahdollisuuden käyttää mielikuvitusta pelaajahahmojen toiminnassa. Toisin kuin edeltäjänsä sotapelit, joiden tapahtumat sijoittuivat oikeaan maailmaan, yleensä historiallisissa puitteissa, pöytäroolipelit ottivat 1970-luvulla vaikutteita myös sen ajan kirjallisuudesta. Fantasia- ja scifi-kirjallisuus oli suosittua, ja suurin osa aikaisista pöytäroolipeleistä sijoittuikin johonkin keskiaikaista maailmaa muistuttavaan fantasiamaailmaan. Suosiossa olivat erityisesti J.R.R. Tolkienin teokset. Suosion kasvaessa pöytäroolipelitkin laajenivat kattamaan yhä erilaisempia tapahtumaympäristöjä, vaikka suurin osa pöytäroolipeleistä onkin edelleen jonkinlaista genrefiktiota. (Zagal & Deterding 2018, 29–30.)

Alkuperäisen julkaisunsa jälkeen *Dungeons & Dragons* on käynyt läpi monia uudistuksia ja erilaisia laitoksia. Uusin on vuonna 2014 julkaistu viides laitos, jonka pelinjohtajia on tähän tutkielmaan haastateltu.

#### 2.1.2 Pöytäroolipelin käsite

Pöytäroolipelissä on tavallisesti osallistujia yksinumeroinen määrä. Nämä osallistujat jakautuvat kahteen rooliin: *pelaaja* ja *pelinjohtaja*. Pelinjohtajia on tavallisesti vain yksi,

mutta pelissä voi olla myös useampia pelinjohtajia, jotka esimerkiksi johtavat peliä vuorotellen. (Hitchens & Drachen 2008, 9.)

Pöytäroolipeli koostuu pääasiassa keskustelusta pelinjohtajan ja pelaajien välillä. Pelin aikana pelaajat kuvailevat, mitä heidän hahmonsa tekee tai yrittää tehdä. Tyypillistä on, että hahmon yrittäessä suorittaa jokin toiminto, pelinjohtaja pyytää tätä heittämään noppaa, joka määrittää onnistuuko hahmo yrityksessään. Pelinjohtaja kertoo pelaajille, mitä heidän hahmojensa toiminnasta seuraa, tyypillisesti käyttäen kuvailussaan tukena yhdistelmää pelin sääntöjä, improvisaatiota ja mahdollisen nopanheiton tulosta. (Zagal & Deterding 2018, 27.)

Pöytäroolipeleille on alun perin ollut tyypillistä, että pelaajat ovat kokoontuneet saman pöydän ääreen tai vähintäänkin samaan tilaan pelaamaan. Nykyisin teknologia kuitenkin mahdollistaa etäyhteyksillä pelaamisen. Tyypillistä on, että pelipöydässä on mukana erilaista tukea pelaamiselle, kuten hahmolomakkeita, sääntökirjoja ja karttoja. (Zagal & Deterding 2018, 27, 44.)

Pöytäroolipeleissä pelataan usein *kampanjoita*, eli monesta pelisessiosta koostuvia seikkailuita, joissa ovat mukana samat hahmot. Kampanjat voivat olla määrittelemättömän pituisia seikkailuja, jotka jatkuvat niin kauan kuin pelaajat haluavat, tai niille voi olla etukäteen määriteltynä tietty loppu pelinjohtajan toimesta. Kampanjat koostuvat useista *sessioista* eli pelikerroista, jotka kestävät tavallisesti useita tunteja (White et al. 2018, 64).

### **2.1.3 Pelaaja ja pelaajahahmo**

*Pelaajat* tyypillisesti luovat peliin oman fiktiivisen hahmonsa, jonka toimintaa he ohjaavat pelimaailman sisällä. *Pelaajahahmo* on kuin pelaajan pelinappula, jolla hän voi pelin maailmassa vaikuttaa ympäristöönsä. Hahmo on pelaajan silmät, korvat ja kädet. Ymmärrystä pelimaailmasta rakennetaan hahmon kautta. (Montola 2008, 34.)

Pelaajahahmojen kyvykkyys erilaisissa asioissa on tyypillisesti määritelty numeroilla, jotka pelaajat merkitsevät *hahmolomakkeellensa*. Tyypillisesti hahmolomakkeisiin tehdään kampanjan aikana muutoksia, sillä hahmot saavat sessioiden aikana kokemusta, jolloin heidän pelimekaaninen kyvykkyytensä ja voimansa kasvaa (White et al. 2018, 64). Hahmolomakkeella pidetään myös kirjaa muusta hahmon informaatiosta, kuten hahmon mukana olevista tavaroista (Zagal & Deterding 2018, 27). Hahmolomake voi sisältää myös tietoa hahmon persoonallisuudesta, ja hahmon historiasta eli *hahmon taustatarinasta*. Myös hahmon persoona voi muuttua pelin edetessä. (Hitchens & Drachen 2008, 10–13.)

#### **2.1.4 Pelinjohtaja**

Pelinjohtajan näkökulma peliin on erilainen, sillä hänen hallinnassaan ei ole yhtä tiettyä hahmoa kuten pelaajilla, vaan kaikki pelaajahahmojen ulkopuolinen on hänen hallinnassaan. Pelinjohtaja määrittää maailman, johon peli sijoittuu ja kontrolloi sitä. (Zagal & Deterding 2018, 44.)

Pelinjohtajan tehtävänä on kuvailla maailmaa, jonka pelaajahahmot näkevät ympärillään. Hän myös kuvailee mitä *ei-pelaajahahmot*, eli kaikki pelimaailman hahmot, joita ei ohjaa pelaaja, tekevät ja sanovat. (Zagal & Deterding 2018, 27.) Pelinjohtaja vie eteenpäin pelin tarinan juonta ja toimii ikään kuin tuomarina pelin säännöissä kertomalla onnistuvatko pelaajat yrittämässään asioissa (Hitchens & Drachen 2008, 13). Säännöt eivät kuitenkaan aina ole täysin yksiselitteisiä, ja ovat näin pelinjohtajan tulkittavissa (Tresca 2011, 75).

Jos pelissä on käytössä karttoja, miniatyyrejä, figureita tai muuta rekvisiittaa, on pelinjohtajan tehtävänä valita ne ja koota ne pelialustalle (Hitchens & Drachen 2008, 13). Digitaalisessa pelissä voi myös olla karttoja ja pelinappuloita valmisteltavana, vaikka ne eivät olekaan fyysisiä. Pelinjohtaja ottaa usein vastuun myös pelimaailman ulkopuolisista käytännön tehtävistä, kuten pelaajien etsimisestä ja pelipaikkojen ja -aikojen sopimisesta (Tresca 2011, 74).



### 2.1.5 Maailma ja tarina

Ennen pelin alkua pelinjohtajan tehtävänä on määritellä pelin puitteet eli maailma johon peli sijoittuu. Pelin maailma voi olla olla *kotitekoinen* (eng. *homebrew*) tai kaupallisen tahon tuottama. Kotitekoinen maailma on pelinjohtajan kirjoittama omaperäinen luomus, joka kuitenkin luultavasti lainaa elementtejä esimerkiksi populaarikulttuurista. (White et al. 2018, 66.) Myös pelin tarina voi olla pelinjohtajan kirjoittama tai kaupallisen tahon julkaisu. Kampanjaa, jossa maailma ja tarina ovat kaupallisen tahon julkaisemia, voidaan nimittää *valmisseikkailuiksi* tai *valmiskampanjaksi*.

Pelin maailma ei ole staattinen, vaan se muuttuu ja kehittyy pelin aikana jatkuvassa prosessissa. Maailman rakentaminen on iteratiivinen prosessi, johon osallistuvat sekä pelinjohtaja ja pelaajat. Maailmaa rakennetaan ottaen huomioon sen nykyinen tila, historia ja ominaisuudet. Mitä tahansa satunnaisia muutoksia, jotka eivät käy järkeen, ei ole tarkoitus tehdä. Uutta rakennetaan sen pohjalta, mikä on käsitys vanhasta. Olemassa oleva tieto maailmasta ja maailman tapahtumista luo pelille rajoitteita ja mahdollisuuksia. (Montola 2008, 24–27.) Mizer (2019, 141–142) kuvailee prosessia ikään kuin eräänlaisena yhteistyön puutarhana. Pelinjohtajaa voi hänen mukaansa ajatella henkilönä, joka on muovannut maan ja istuttanut siihen erilaisia siemeniä. Pelaajat kasvattavat puutarhan eri osia, kannustaen sen kasvua omien mielenkiintojensa mukaan suuntiin, joita pelinjohtaja ei ehkä ennestään osannut odottaa.

Pelinjohtajan tärkeä tehtävä on tarjota pelaajille tarpeeksi informaatiota, jotta heillä voi olla yhtenäinen näkemys fiktiivisen maailman tilasta. Yhteisen ymmärryksen pitää olla niin hyvä, että pelaajat ja pelinjohtaja ovat kaikki yhteisymmärryksessä maailman tilasta. Muuten vaarana olisi esimerkiksi se, että pelaajat toteuttaisivat pelaajahahmoillaan riskitöitä toimia maailmassa, koska eivät ymmärrä mikä tilanne on tai missä hahmot ovat. Yhteisen ymmärryksen jakaminen on tärkeä osa roolipeliä, ja jää hyvin paljon pelinjohtajan jakaman informaation varaan, toteutuuko se. (Drachen et al. 2009, 25.)

Tarina on tärkeä osa roolipeliä. Narratiivinen tuki pelissä tapahtuvalle toiminnalle on oleellista. Roolipelaamisella ei tyypillisesti ole mitään sääntöihin sisäänrakennettua tavoitetta, joka pelaamisessa pitäisi toteuttaa. Säännöt tuovat pelaamiselle rakennetta, mutta eivät määrittele sen tavoitetta. Kukaan pelaaja ei roolipelatessaan voi hävitä tai voittaa. Sen sijaan pelaajahamot määrittelevät tavoitteitaan pelimaailman sisällä. (Montola 2008, 25.) Esimerkiksi "haluan pelastaa veljeni lohikäärmeen kynsistä" on hahmon pelimaailman sisällä rakentama tavoite. Hahmo voi joko epäonnistua tai onnistua pelastamaan veljensä, mutta hahmon pelaaja ei peliä häviä, vaikka hänen hahmonsakin epäonnistuisikin. Päinvastoin tragedian ja hahmon epäonnistumisen käsittely pelissä voi olla pelaajalle nautinnollista (Montola 2008, 26).

Pitkäaikainen pelaaminen samassa maailmassa tekee kuvitteellisesta maailmasta enemmän todellisen tuntuisen kuin lyhyen pelin maailma (Mizer 2019, 124). Pitkäaikaisessa pelissä ehtivät tulemaan tarinan edetessä paremmin tutuksi esimerkiksi maailman historia, kulttuurit, poliittiset järjestelmät ja henkilöt, joita ei lyhyemmissä kampanjoissa ehdittäisi yhtä laajasti käsittelemään.

Pelinjohtaja ja pelaajat omaksuvat pelin aikana koko ajan uutta informaatiota pelimaailmasta. Kuitenkin pitkissä kampanjoissa on mahdotonta pitää mielessä kaikkia faktoja maailmaan liittyen. Kaiken muistaminen on yksittäiselle pelaajalle hankalaa, ellei kokonaan mahdotonta (Mizer 2019, 135–136). Jos jokin asia maailmasta unohtuu kaikilta pelaajilta, se saattaa kadota pelistä kokonaan. Tämän vuoksi pelaajien on kehitettävä systeemejä, jotka estävät tiedon unohtumisen. Näitä ovat esimerkiksi pelissä tapahtuneiden asioiden kirjaaminen wikisivustolle tai kalenterin pitäminen pelimaailman tärkeistä päivistä. (Mizer 2019, 137.) Myös suullisen viestinnän tekniikat auttavat pelinjohtajaa ja pelaajaa muistamaan pelimaailman informaatiota. Suullisessa tarinankerronnassa on tyypillistä, että täysin omaperäisten hahmojen sijaan hahmot rakentuvat joidenkin tiettyjen kaavojen mukaan, esimerkiksi kaikista "urheista sotilaista" on löydettävissä samoja piirteitä, jotka auttavat muistamaan yksityiskohtia hahmoista. Mizer kirjoittaa Dungeons & Dragons -pelin hahmoluokkien kaavat ajavat samaa virkaa, ja

auttavat muistamaan tietoa hahmoista. (Mizer 2019, 137.) Mizer (2019, 139) myös kirjoittaa, että maailman ja tarinan muistamisessa auttaa se, että työ jakautuu osittain pelinjohtajan ja pelaajien välille, eikä kenenkään siis välttämättä tarvitse muistaa kaikkea yksin. Muistettu tieto saattaa jakautua eri pelaajille esimerkiksi heidän omien mielenkiintojensa mukaan.

## 2.2 Henkilökohtainen tiedonhallinta

Henkilökohtainen tiedonhallinta on laaja käsite, jolla viitataan niihin toimintoihin, joissa ihmiset käsittelevät omassa elämässään tarvitsemaansa tietoa. Henkilökohtaisen tiedonhallinnan toimintoja ovat muun muassa tiedon hankinta, hakeminen, organisointi, käyttö ja jakaminen. (Jones & Teevan 2007, 3.) Toisin kuin työpaikalla työn kontekstissa tapahtuvassa tiedonhallinnassa, henkilökohtaisen tiedonhallinnan kohteena on jokin henkilön omiin intresseihin liittyvä tieto. Henkilökohtaiseen tiedonhallintaan kuuluvat siis tiedon käsittelyyn liittyvät toiminnot koko sen elinkaaren aikana (Detlor 2010, 104). Henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa toiminnot tehdään täyttämään henkilön erilaisia rooleja, esim. vanhempi, ystävä ja työntekijä (Jones & Teevan 2007, 3). Tässä tutkielmassa roolina on pelinjohtaja roolipelikampanjassa.

Henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa käsitellään *tietoyksiköjä* (engl. information item), jotka ovat informaatiota ”pakattuna” tiettyyn muotoon. Tietoyksiköitä ovat esimerkiksi paperiset dokumentit, digitaaliset tiedostot, nettisivut ja sähköpostiviestit. Tietoyksiköitä voidaan käsitellä monilla eri tavoilla, joihin kuuluu hankkiminen, luominen, katselu, säilyttäminen, nimeäminen, kopiointi, poistaminen ja ryhmittely muiden tietoyksiköiden kanssa. (Jones & Teevan 2007, 3.)

Henkilökohtaisen tiedonhallinnan keskeinen tavoite on se, että tieto on itselle saatavilla oikeassa paikassa ja oikeassa muodossa, kun sitä tarvitsee. Tiedonhallinnassa pyritään siihen, että tieto on riittävää, ja se on tarpeeksi laadukasta käyttöön (Detlor 2010, 107). Tiedonhallinta ei kuitenkaan aina ole yksinkertainen tehtävä. Joka päivä on tehtävä nopeitakin päätöksiä siitä, mikä tieto tallennetaan, missä muodossa ja minne. Käytössä on paitsi fyysisiä tallennusmuotoja, myös monia digitaalisia alustoja. Tieto yhdestä asiasta

voi esimerkiksi olla tallennettuna eri versioihin ja säilytyspaikkoihin, jolloin sitä saattaa joutua etsimään esimerkiksi paperisista dokumenteista, digitaalisista tiedostoista ja sähköpostiviesteistä. (Jones & Teevan 2007, 4). Erityisesti digitaalisten säilytyspaikkojen määrän kasvu on johtanut siihen ongelmaan, että tieto on entistä enemmän hajallaan, jakautuneena eri paikkoihin (Alon & Rafi 2020, 1). Toisaalta henkilökohtainen tiedonhallinta on kehittynyt uuden teknologian myötä vaivattomaksi, koska digitaalisen säilytystilan myötä on mahdollista säilöä suuria määriä tietoa halvalla. Lisäksi apuna ovat erilaiset hakukoneet, jotka auttavat tiedon löytämisessä. Mobiililaitteiden ja internetin takia tieto ja mahdollisuus etsiä tietoa voivat olla saavutettavissa missä ja milloin tahansa. (Jones & Teevan 2007, 4.)

Liittyen omiin henkilökohtaisiin tiedonhallintakäytäntöihinsä, ihmisillä on yleensä jonkinlainen käsitys siitä, miten heidän tiedonhallintansa ideaalitalanteessa toimisi. Ideaalinen tiedonhallinta ei kuitenkaan aina toteudu, johtuen esimerkiksi siitä, että tiedonhallintaan ei haluta tai voida nähdä niin paljon vaivaa, kuin ideaalinen tiedonhallinta vaatisi. Kuilut ideaalin ja todellisen tiedonhallinnan välillä voidaan nähdä positiivisina: haluttaisiin kehittää omaa tiedonhankintaa parempaan suuntaan ja kokeilla erilaisia organisointimenetelmiä. Toisaalta, kun tiedonhallinta ei suju halutulla tavalla, voi se johtaa ärsytykseen ja negatiivisiin tunteisiin omaa tiedonhallintaa kohtaan. Erityisesti tiedon organisoinnissa ja tallennustiloissa olevan tiedon siivoamisessa on nähtävissä suuria eroja todellisen ja ideaalin välillä. Organisaatiokäytännöissä kasvavan kuilun voidaan katsoa johtuvan entistä suuremmista määristä informaatiota omissa henkilökohtaisissa säilytystiloissa. Myös tiedon poistamisessa on huomattavissa haasteita, jotka voivat juontaa juurensa siihen, että tietoa ei haluta poistaa sen pelossa, että sitä tullaan vielä joskus tarvitsemaan. (Alon & Rafi 2020, 5–9.)

Lansdale (1988, 55–57) tuo esiin sen haasteen, että tiedonhallinta on psykologinen prosessi. Ihminen itse tallentaa ja organisoii löytämänsä tiedon. Hän ehdottaa monien henkilökohtaisen tiedonhallinnan haasteiden johtuvan psykologisista tekijöistä ja tunnistaa potentiaalisia ongelmia kategorisoinnissa. Kun tieto jaetaan kategorioihin, muiste-taanko myöhemmin, mitä kategorioita on käytetty ja mikä tieto tallennettu minnekin?

Kaikki tieto ei mene sopivasti rajattuihin kategorioihin. Kategorioiden nimet eivät välttämättä ole täysin yksiselitteisiä, joten niiden alle voidaan vahingossa säilöä vääränlaista tietoa. Toisaalta tieto saattaa myös tuntua kuuluvan moneen eri kategoriaan, eikä tiedetä, minne se pitäisi silloin laittaa.

Lansdale (1988, 55–58) kuvailee myös muistiin liittyviä haasteita tiedonhallinnassa. Käytämme muistia löytääksemme henkilökohtaista tietoaamme, muistamalla esimerkiksi tiedostojen nimiä, milloin olemme jonkin informaation saaneet, miltä tieto näytti ja missä se oli. Ihmiset muistavat heikommin tarkkoja yksityiskohta tapahtumista, esimerkiksi sanamuotoja. Sen sijaan laajempi tapahtumien kulku ja konteksti muistetaan paremmin. Kun voimme jakaa pienemmät yksityiskohdat isompien sisään, ovat ne helpommin löydettävissä. Yksi keino minimoida vaikeat psykologiset prosessit henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa, kuten muistamisen, on keksiä erilaisia keinoja välttää niitä. Muistamista voidaan vältellä pitämässä esillä esimerkiksi muistilappuja ja tehtäviä asioita voidaan koota listaksi.

Seuraavissa alaluvuissa käsitellään tarkemmin henkilökohtaisen tiedonhallinnan eri osalualueita. Luvussa 2.2.1 käsitellään tiedonhankintaa, luvussa 2.2.2 käsitellään tiedon uudelleenlöytämistä, luvussa 2.2.3 käsitellään tiedon säilyttämistä ja luvussa 2.2.4 käsitellään tiedon organisointia.

### **2.2.1 Tiedonhankinta**

Suoritamme tiedonhankintaa päivittäin monessa kontekstissa, esimerkiksi töihin, harrastuksiin ja vapaa-aikaan liittyen (Haasio & Savolainen 2004, 9). Tiedonhankinta on tiedon etsimistä jonkin tavoitteen täyttämiseksi. Tiedonhankintaan kuuluvat kaikki toimet, joilla henkilö yrittää päästä tarvitsemansa tiedon luokse *tiedontarpeen* tyydyttämiseksi. Kyseessä voi olla tarkasti määritelty tarve löytää jokin tietty asia tai avoimempi ja vähemmän määritelty tarve löytää tietynlaista tietoa. (Jones 2007, 23–24.)

Tiedonhankintaan ja sen tutkimukseen liittyy vahvasti se, millaisista *tiedonlähteistä* tietoa etsitään. *Tiedonlähteellä* viitataan materiaaliseen kantajaan, jossa informaatio on

tarjolla. Tiedonlähteen käsite viittaa useimmiten painettuun tai elektroniseen dokumenttiin, jossa tieto on tarjolla. Tällaisia ovat esimerkiksi kirjat, verkkosivustot ja YouTube-videot. Tiedonlähteiden ei kuitenkaan tarvitse olla dokumentti, vaan myös henkilöt voivat toimia tiedonlähteinä. Tiedonlähteitä voidaan luokitella erilaisilla tavoilla. Ne voidaan esimerkiksi jakaa dokumentoituihin ja dokumentoimattomiin tiedonlähteisiin tai luokitella tiedon tuottamispaikan mukaan. Käytäntö tai mekanismi, jonka avulla tiedonlähteisiin päästään käsiksi on *kanava*. Yksi hyvä esimerkki kanavasta on kirjasto, sillä sen tehtävänä on tarjota pääsy tiedonlähteille. Verkkosivujen luokittelu ei ole niin yksiselitteistä, sillä ne voivat toimia sekä tiedonlähteinä että kanavina. Ihmisetkin voivat toimia kanavina, ohjaamalla tiedonlähteen luokse suoran tiedonvälityksen sijaan. (Haasio & Savolainen 2004, 19–20.)

Pamela McKenzie (2003) on luonut mallin henkilökohtaisen tiedonhankinnan kuvaamiseen. Mallissa tiedonhankinta on aina liitoksissa ympäristöön ja kontekstiin. McKenzién (2003) informaatiokäytäntöjen mallissa tiedonhankinta on jaoteltu neljään eri osaan sen perusteella, miten tieto saadaan. *Aktiivinen etsintä* (eng. active seeking) on tiedonhankinnan tyypeistä suoraviivaisin, lähimpänä hakua. Tiedon etsijällä on mielessä tietty kysymys ja selkeä tiedontarve, sekä paikka, josta hän lähtee tietoa tarkoituksenmukaisesti etsimään. *Aktiivinen seuranta* (eng. active scanning) tarkoittaa, että henkilöllä ei ole selkeää tiedontarvetta. Hän kuitenkin selaillee erilaista mahdollisista tiedonlähteistä ilman systemaattista hakua. Hän voi selaillessaan tunnistaa tietoa, jonka pariin haluaa myöhemmin palata. Myös ympäristön tarkkailu ja kuunteleminen ovat aktiivista seurantaa. *Kohdentumattomassa toimintaympäristön seurannassa* (eng. non-directed monitoring) tietoa ei ole lähdetty etsimään ollenkaan, vaan sopiva lähde tai informaatio tunnistetaan iloisen sattuman kautta. Tämä voi tapahtua seuratessa jotain tiedon lähdettä ilman, että on odottanut saavansa sitä kautta relevanttia informaatiota (esim. television katselu). Sattuman kautta kohdatun informaation myötä voi syntyä uusi tiedontarve. *Tiedon saaminen toisen henkilön hankkimana* (eng. information seeking by proxy) viittaa tilanteeseen, jossa joku muu henkilö tunnistaa ihmisen tiedonhankkijaksi, ja näin ollen

antaa tälle informaatiota joko pyynnöstä tai ilman pyyntöä. Henkilölle saatetaan suoraan antaa tietoa tutun tai tuntemattoman toimesta, hänet voidaan ohjata jonkin potentiaalisen lähteen ääreen.

### **2.2.2 Tiedon uudelleenlöytäminen**

*Tiedon uudelleenlöytämisellä* (eng. re-finding) tarkoitetaan prosessia, jossa löydetään uudelleen tietoa, joka on nähty aikaisemmin. Uudelleenlöytämisen prosessi voi olla hyvin erilainen kuin se, jolla tieto edellisen kerran löydettiin, sillä tiedon etsijälle voi aikaisemman kokemuksensa perusteella olla mielessä uusia keinoja löytää sama informaatio. Uudelleenlöytämisessä siis käytetään hyväksi aikaisemmasta tapauksesta muistettua tietoa. (Jones 2007, 24–25.)

Tiedon uudelleenlöytämisen tunnuspiirteisiin kuuluu se, että prosessi tiedon löytämiseksi on enemmän kohdennettua ja suunnattua kuin tiedon löytäminen, koska tiedonhakija on aikaisemmin nähnyt etsimänsä informaation. Uudelleenlöytäminen vaatii tiedonhakijalta sekä tunnistusta (esim. etsinkö tätä tietoa?) että muistia (esim. missä näin tämän tiedon aikaisemmin?). Tiedon uudelleenlöytäminen voi tapahtua erilaisilla aikaväleillä, eli on mahdollista, että etsitään tietoa, joka on vastikään nähty tai tietoa, joka on nähty vuosia sitten, tai mitä tahansa siltä väliltä. Pitkän ajan jälkeen uudelleenlöytäminen on luonnollisesti haastavampaa, sillä pitkän aikavälin jälkeen yksityiskohdat etsityn tiedon sisällöstä ovat voineet alkaa unohtua, jopa niin, että hakusanojen keksiminen tiedon uudelleenlöytämiseksi on hankalaa. (Deng & Feng, 2011.)

### **2.2.3 Tiedon säilyttäminen**

*Tiedon säilyttämiseen* (eng. *information keeping*) liittyy päätöksenteon prosessi, jossa mietitään, mitä kohdatulle tiedolle tehdään ja toimitaan päätöksen mukaisesti. Informaatiota yritetään yhdistää johonkin tarpeeseen, ja sen perusteella tehdään päätös siitä, mitä tiedolle tehdään. (Jones, 2008, 124.) Päätöksenä voi olla esimerkiksi jättää jokin tieto huomiotta, päättää palata tietoon myöhemmin tai säilyttää tieto tietyllä tavalla, jotta sen varmasti löytää myöhemmin. (Jones 2007, 39.)

Ihmiset säilyttävät tietoa, jonka ovat tarkoituksella etsineet, sekä tietoa, johon ovat törmänneet sattumalta (Jones 2007, 35). Kun tietoa säilytetään tulevaisuuden tarvetta ajatellen, voi kyseessä olla pikainen tarve, tai tarve vasta vuosien päästä. Säilyttäjällä saattaa olla tarkka ajatus siitä, mihin hän tulee tietoa tarvitsemaan, mutta mahdollinen tarve voi olla myös määrittelemätön. Joskus tietoa säilytetään vain säilyttämisen vuoksi, esimerkiksi keräilytarkoituksessa. (Jones 2008, 124, 122–123.)

Teemme jatkuvasti päätöksentekoa siitä, säilytetäänkö joku tieto. Aina kun saamme uuden sähköpostin, luomme uuden tiedoston tai vieraillemme eri nettisivulla, meidän tulee tehdä päätöksiä tiedon säilyttämisestä. Kaikkea tietoa ei voi millään säilyttää lukuisten eri syiden takia. Jotta saisimme hyötyä tallennetusta informaatiosta, se pitää organisoida paikkaan, josta se myöhemmin löytyy. Kuitenkin mitä enemmän tietoa on säilössä, sitä työläämmäksi tiedon organisointi käy. Lisäksi vähemmän arvokkaan tiedon säilyttäminen haittaa arvokkaamman tiedon löydettävyyttä. Lisäksi on tyyppillistä, että ihmiset eivät ole kovin hyviä päättämään, pitäisikö joku tieto säilyttää. Tämä liittyy yleiseen psykologiseen ongelmaan, jossa ihmiset ovat huonoja tekemään monen tyyppisiä päätöksiä tulevaisuuteensa liittyen. Hypoteettisten tilanteiden ja tarpeiden ennustaminen voi olla hankalaa. (Bergman & Whittaker 2016, 36–49.)

#### **2.2.4 Tiedon organisointi**

Tiedon organisoinnilla (eng. *information organizing*) viitataan päätöksiin ja toimintaan, jossa valitaan ja toteutetaan systeemi tiedon järjestämiseksi kokoelmaan ajatellen tulevaisuuden tarpeita. Prosessissa mukana olevia päätöksiä ovat esimerkiksi se, miten kokoelman tietoyksiköt nimetään, miten tietoyksiköt erottuvat toisistaan ja miten ne tulisi järjestellä esimerkiksi kansioihin. (Jones, 2008, 125.) Kun tietoa kerääntyy kokoelmaan, se voidaan organisoida tai uudelleenorganisoida (Jones 2007, 35).

Henkilökohtaisen tiedon organisointia ajatellaan tulee aina ottaa huomioon, kenen henkilökohtaista tietoa se on. Henkilökohtainen organisointi ymmärretään vain ottamalla huomioon tiedon omistajan tarpeet, intressit ja tehtävät, joita hän tulee organisoidun informaation avulla suorittamaan. Tietoa myös organisoidaan löyhemmin silloin,



kun kyseessä on väliaikainen informaatio ja tarkemmin silloin, kun tietoa on tarkoitus säilyttää kauan. Tiedon organisoinnin tavan perusteella on tunnistettu erilaisia ihmis-tyyppejä. Toiset kasaavat tietoa järjestelemättömiin pinoihin, kun taas toiset ovat hyvin tarkkoja säilyttämänsä tiedon järjestyksestä. Toiset organisoivat tietoa harvemmin ja toiset tiheämmin. (Oh 2019, 668–669).

Kyong Eun Oh (2019, 672–680) on luonut tiedon organisointiprosessista mallin, jossa hän tunnistaa prosessista kuusi erilaista vaihetta. Kaikkia vaiheita ei välttämättä käydä aina läpi, vaan vaiheita voidaan tilanteen mukaan ohittaa. Alla esitellään Ohin malli *henkilökohtaisen informaation organisoinnin prosessista* (Personal information organization process, PIOP). Malli on luotu tarkastelemalla kansiomaisia rakenteita digitaalisessa ympäristössä.

### **Aloitus (eng. initiation)**

Tässä vaiheessa henkilö aloittaa henkilökohtaisen tiedon organisoinnin prosessin, kun hän saa itselleen kategorisoimattoman dokumentin, esimerkiksi tallentamalla dokumentin nettisivuilta koneelleen. Alkuperäiseen päätökseen tallentaa tieto vaikuttavat se, halutaanko dokumenttia käyttää tulevaisuudessa ja tiedon koettu arvo. Kun tieto on organisoimatta, herää tunne siitä, että asiat ovat sotkussa tai sekaisin, mikä käynnistää organisoinnin prosessin.

### **Tunnistaminen (eng. identification)**

Kun tieto on tallennettu, se tunnistetaan, jotta voitaisiin päättää paras organisointitapa. Tieto tunnistetaan tavallisesti tarkoituksen kautta (esim. käytän artikkelia koulussa), mutta voidaan tunnistaa myös sen tyyppin (esim. artikkeli) tai muodon (esim. PDF-tiedosto) kautta. Vaikuttavana tekijänä voi myös olla se, koetaanko, että tietoa tulee käytettyä vain kerran vai useita kertoja.

### **Väliaikainen kategorisointi (eng. temporary categorization)**

Tieto tallennettiin paikkaan, jonka ei ole tarkoitus olla lopullinen säilytyspaikka, esimerkiksi tietokoneen työpöydälle tai ladattuihin tiedostoihin. Väliaikainen säilytyspaikka voi olla käytössä esimerkiksi, koska ei tiedetä minne se pitäisi siirtää tai koska tiedetään, että se tullaan kohta poistamaan. Väliaikaisiin tallennuspaikkoihin voidaan myös jättää tietoa, jota käytetään usein, koska tieto oli helposti saatavilla ja näkyvissä. Tässä vaiheessa saatetaan myös uudelleenarvioida tiedon tarpeellisuutta, ja poistaa se.

### **Tarkastelu/vertailu (eng. examination/comparison)**

Tässä vaiheessa tarkastellaan omia organisaatorakenteita, ja mietitään, minne tieto tallennetaan. Vaiheessa etsitään samankaltaisuuksia jo tallennettuna olevan tiedon ja uuden tiedon välillä sen päättämiseksi, mihin tieto kuuluu. Kansiorakenteet ovat tavallisesti järjesteltyinä käyttötarkoituksen mukaan, joten myös uuden tiedon käyttötarkoitusta arvioidaan.

### **Valinta/luominen/muokkaus (eng. selection/creation/modification)**

Tieto siirrettiin kansioon. Kun tieto on siirretty kansioon, järjestelemättömästä tiedosta johtunut sotkuisuuden tunne katoaa. Tietoa voidaan siirtää myöhemmin toiseen kansioon, tai organisoinnin rakennetta voidaan muuttaa sinne säilöttävälle tiedolle sopivammaksi.

## 3 TUTKIMUSASETELMA

Tutkimusta eri ryhmien henkilökohtaisesta tiedonhallinnasta on tehty laajasti aikaiseminkin, mutta aikaisempaa tutkimusta pelinjohtajien henkilökohtaisesta tiedonhallinnasta löytyi varsin vähän. Tutkimus rajattiin yhteen roolipelisysteemiin (Dungeons & Dragonsin viides laitos), jotta haastateltaville pelinjohtajille saatavilla olevat tiedonhallinnan resurssit ja työkalut ovat mahdollisimman samanlaiset. Tärkeää oli myös, että pelinjohtajien henkilökohtaisen tiedonhallinnan tarpeet olisivat mahdollisimman samanlaiset. Eri pelisysteemeillä voisi olla mekaniikkojen tai tarinankerronnan muodon takia tarve erilaisen tiedon keräämiseen ja säilyttämiseen, joten rajaus yhteen pelisysteemiin oli tarpeellinen.

Luvussa 3.1 esitellään tutkielman tutkimuskysymykset. Luvussa 3.2 esitellään tutkimusmenetelmä ja luvussa 3.3 kerrotaan tutkimuksen toteuttamisesta. Luvussa 3.4 kerrotaan aineiston analyysistä.

### 3.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tarkoitus oli selvittää, millaista pelinjohtajien henkilökohtainen tiedonhallinta on ja mitä osa-alueita siihen kuuluu. Tutkielman aihe on jaettu kolmeen pienempään kysymykseen.

Tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. Minkälaista tietoa pelinjohtajat tuottavat, etsivät ja säilyttävät?
2. Mitä välineitä pelinjohtajat käyttävät tiedon säilyttämiseen? Miten he organisoiivat tiedon?
3. Minkälaisia ongelmia pelinjohtajat kohtaavat henkilökohtaisessa tiedonhallinnassaan?

### 3.2 Tutkimusmenetelmä

Tutkimusmenetelmäksi valikoitui haastattelu, sillä tarkoituksena oli saada pelinjohtajilta mahdollisimman tarkkaa tietoa heidän toimintatavoistaan. Haastattelututkimuksen

etuna on, että ollaan suorassa vuorovaikutuksessa henkilön kanssa, jolta halutaan informaatiota saada. Näin ollen tietoa kerätessä voi tarpeen mukaan pyytää selvennöksiä ja kysyä syventäviä jatkokysymyksiä. (Hirsijärvi & Hurme 2022, 32–33.) Täsmentäviä kysymyksiä käyttämällä saadaan syvällisempi ja tarkempi ymmärrys haastateltavien vastauksista (Rubin & Rubin 2005, 173). Koska pyrkimyksenä oli kerätä pelinjohtajilta tarkkoja kuvauksia toiminta- ja organisoititavoista sekä niiden käytön motiiveista, tuntui haastattelu kyselylomaketta soveltuvammalta keinolta kerätä tietoa. Mahdollisuus esittää täsmentäviä kysymyksiä ja lisäkysymyksiä oli tutkimuksen kannalta tarpeellinen. Kuvavien esimerkkien saaminen on myös yksi haastattelututkimuksen etu (Hirsijärvi & Hurme 2022, 34), joka oli tässä tutkielmassa tärkeä. Haastattelussa kysyttiin tarpeen mukaan tarkentavia kysymyksiä haastattelurungon ulkopuolelta, esimerkiksi silloin, jos haastattelussa nousi esiin joku uusi mielenkiintoinen tema tai jos haastateltavalta jäi esimerkiksi haastattelijan mielestä oleellista tietoa kertomatta. Varsinaisen suunnitellun osuuden ulkopuolelta tulevat huomiot ja kommentit haastateltavilta ovat usein tärkeitä ja auttavat haastattelijaa ymmärtämään vastauksia suunniteltuihin kysymyksiin. Tiukka struktuuri toisi mukanaan suuremman vaaran siitä, että haastateltavien vastauksia ei ymmärrä tai ne tulkitaan väärin. (Brinkmann 2013, 18.)

Tutkimushaastattelun lajeista tutkimusmenetelmäksi valittiin *teemahaastattelu*. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, joka mahdollistaa kysymysten esittämisen haastateltaville tarvittaessa eri järjestyksessä tai eri muodossa. Yksityiskohtaisten kysymysten sijaan teemahaastattelua viedään eteenpäin kantavien teemojen varassa, jotka ovat kaikille haastateltaville samoja. Teemahaastattelussa ei ole tarpeellista tai tarkkaa, että kysymysten muoto tai järjestys ovat kaikille haastateltaville samat. (Hirsijärvi & Hurme 2022, 46–47.) Haastateltavien kannustamista puhumaan tietystä temasta voidaan pitää vähemmän johdattelevana keinona kerätä vastauksia kuin tarkkojen mielipiteiden kysyminen teemaan liittyvistä asioista (Brinkmann 2013, 19).

Teemahaastattelun suunnitteluvaiheessa yksi olennaisimmista asioista on sopivien teemojen suunnittelu. Haastattelurunkoa ja teemoja suunnitellessa on tärkeää jättää tilaa sille, että haastateltavalle jää tilaa ajatella ja tulkita teemaa hänen oman tilanteensa

kannalta. Myös haastateltava siis toimii teeman tarkentajana, joka voi tuoda vastauksiinsa esiin teemaan liittyviä elementtejä, jotka liittyvät juuri hänen kokemukseensa. (Hirsijärvi & Hurme 2022, 67.) Tämä huomioon ottaen tutkielman haastattelurunko pyrittiin pitämään tarpeeksi väljänä, jotta se sallii haastateltavien omat tulkinnat. Pääasiassa haastateltavat saivat kuvailla vapaasti kokemuksiaan teemojen puitteissa ja tarvittaessa haastateltaville esitettiin tarkempia täsmentäviä kysymyksiä.

Toisaalta haastattelun teema-alueita ja kysymysmuotoja on suunniteltava niin pitkälle, että haastattelija voi varmistua siitä, että hän ohjaa haastateltavaa antamaan tutkimukselleen relevantteja vastauksia. Haastattelussa kysyttävien kysymysten on siis ohjattava selkeästi haastateltavaa, mutta jätettävä liikkumavaraa tilanneratkaisujen tekoon. (Hirsijärvi & Hurme 2022, 106.) Haastattelukysymysten kautta saatavan informaation on myös pystyttävä vastaamaan etukäteen mietittyihin tutkimuskysymyksiin (Rubin & Rubin 2005, 153).

Eräs huomioonotettava seikka haastattelututkimuksessa on haastateltavien motivaatio. Hirsijärvi ja Hurme (2022, 123) mainitsevat kirjassaan, että harrastusten käsittely haastattelussa on tekijä, joka pitää haastateltavien motivaatiota yllä haastattelun aikana. Tyypillisesti ihmiset ovat innokkaampia puhumaan kiinnostuksiansa kohteista ja heille itselleen mielisistä asioista. Tutkielmassa haastateltiin ihmisiä heidän harrastuksensa perusteella. Kaikki haastateltavat ovat harrastaneet roolipelejä useita vuosia ja pelaavat roolipelejä säännöllisesti. Voidaan siis olettaa, että itse tutkielman aihe toimi osaltaan motivaattorina haastatteluiden aikana.

Tiettyyn harrastajaryhmään kohdistuneissa haastatteluissa on myös se huomioon otettava seikka, että haastatteluissa käytetyssä kielessä esiintyi paljon roolipeliharrastukseen liittyvää erityistermistöä ja lempinimiä erilaisille roolipeleihin liittyville asioille ja esineille. Haastateltavat käyttivät näitä termejä ja lempinimiä sekä suomeksi että englanniksi. Tämän takia oli tärkeää, että haastattelijalla ja haastateltavilla oli yhteinen käsitys sanojen merkityksistä, ja että aihepiiri oli haastattelijalle tuttu.

Koska haastattelut toteutettiin etäyhteydellä, oli haastateltavilla mahdollisuus tarkastella haastattelun aikana omia tiedonsäilytyspaikkojaan ja tiedon organisointinsa tapoja. Tätä ei kuitenkaan haastateltavilta erikseen pyydetty. Osa haastateltavista kuitenkin itse kysyi, voiko ottaa kampanjatietonsa esiin kysymyksiin vastatessa tai jopa näyttää niitä ruudunjako-ominaisuuden kautta. Tämä osoittautui hyväksi muistin tueksi näille haastateltaville. Vastaavanlaisessa tutkimuksessa voisi huomauttaa haastateltaville ennakoon, että haastattelussa voi olla esillä se paikka, johon he kampanjatietoaan säilövät.

### **3.3 Tutkimuksen toteuttaminen**

Tutkimukseen etsittiin haastateltavaksi pelinjohtajia, jotka vetävät tai ovat vetäneet roolipelikampanjaa Dungeons & Dragons -pelin viidennellä laitoksella. Muita vaatimuksia haastateltaville ei ollut. Haastateltavat löytyivät jakamalla haastattelukutsua erilaisiin sosiaalisen median ryhmiin, joissa oli pelinjohtajia sekä pyynnöllä jakaa kutsua eteenpäin henkilöille, jotka saattaisivat olla sopivia haastatteluun.

Ennen varsinaisia haastatteluja tehtiin yksi pilottihaastattelu, jonka tarkoituksena oli varmistaa haastattelurungon kysymysten riittävyys ja luontevuus. Koska kysymykset eivät juurikaan muuttuneet pilottihaastattelun jälkeen, tutkielmassa käytetään myös pilottihaastattelussa saatuja vastauksia. Varsinaiset haastattelut toteutettiin syyskuussa 2022. Ennen haastattelua haastateltaville kerrottiin lyhyesti sähköpostilla haastattelun aiheesta. Haastateltavat saivat myös ennen haastattelua täytettäväkseen myös lyhyen taustatietolomakkeen (liite 2).

Haastatteluihin osallistui kaikkiaan seitsemän pelinjohtajaa, jotka vetävät tai ovat vetäneet roolipelikampanjaa Dungeons & Dragons -pelin viidennellä laitoksella. Kaikki haastattelut toteutettiin etähaastatteluina *Microsoft Teamsin* välityksellä ja ne nauhoitettiin. Haastattelija piti aina haastattelun aikana videokuvan päällä ja haastateltavia ohjeistettiin etukäteen siihen, että he saavat itse valita, käyttävätkö haastattelussa videokuvaa. Haastattelujen kesto vaihteli noin puolesta tunnista tuntiin, mutta suurin osa haastatteluista kesti noin 40 minuuttia.

Haastatteluun osallistuneista pelinjohtajista viisi oli miehiä, yksi oli nainen ja yksi oli muunsukupuolinen. Iältään haastateltavat olivat 25–45-vuotiaita. Kaikilla haastateltavilla oli vähintään kolmen vuoden kokemus pöytäroolipeleistä. Haastateltavien kokemus pelinjohtamisesta vaihteli parista vuodesta vuosikymmenten kokemukseen. Haastateltaville tyypillistä oli, että kokemus pöytäroolipeleistä oli pidempi kuin kokemus pelinjohtamisesta, joten suurin osa heistä on aloittanut harrastuksen parissa pelaajina ja siirtyneet myöhemmin pelinjohtamiseen. Pari pelinjohtajaa kertoi toimineensa pelinjohtajan roolissa siitä asti, kun on aloittanut roolipelien pelaamisen. Haastateltaville on suorien lainausten merkkausta varten annettu tunnukset H1-H7.

Tutkimuksen otos on niin pieni, että näiden taustatietojen perusteella ei voida vetää johtopäätöksiä pelinjohtajien henkilökohtaisen tiedonhallinnan suhteesta ikään, sukupuoleen tai kokemukseen pelinjohtamisesta. Sellaisen selvittäminen voisi olla mahdollista tutkimuksessa, jossa mukana olisi enemmän pelinjohtajia, ja laajemmin edustettuina esimerkiksi eri sukupuolten edustajia sekä eri ikäisiä pelinjohtajia.

### **3.4 Aineiston analyysi**

Kun kaikki haastattelut oli toteutettu, haastattelunauhoitukset kirjoitettiin puhtaaksi eli litteroitiin. Haastattelut litteroitiin pääasiallisesti kokonaan sanasta sanaan puhekielellä, lukuun ottamatta joitakin kohtia, joita ei selkeästi ollut tarpeellista kirjoittaa puhtaaksi tutkimuksessa käyttöä varten. Äänenpainoja, epäröintejä tai taukoja ei litteroinnissa huomioitu, jotta puhtaaksi kirjoitettu teksti olisi luettavampaa. Tällaista litterointityyliä suositellaan käytettäväksi silloin, kun tarkoituksena on analysoida lähinnä vain puheen asiasisältöä (Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto, 2022). Litteroinnin tarkkuuden valinnassa on siis huomioitu se, että analyysin toteutus ei vaadi tarkempaa litterointia.

Aineiston analyysi toteutettiin laadullisen sisällönanalyysin keinoin. Sisällönanalyysissä keskitytään siihen, mistä aiheista ja teemoista haastateltavat puhuvat. Aineistosta, tässä tapauksessa haastattelujen litteroinneista, on tarkoitus tunnistaa sisällöllisiä elementtejä, jonka mukaan vastauksia voidaan jakaa. (Vuori 2022.) Sisällönanalyysia tehdessä saattaa vastaan tulla moniakin odottamattomia mutta mielenkiintoisia aiheita, mutta

Tuomi & Sarajärvi (2018, 79) ohjeistavat rajaamaan tutkimuksen tarkkaan, sillä kaikkia aiheita ei voi samaan tutkimukseen mahduttaa. On muistettava, mistä juuri tässä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita, eli pidettävä mielessä tutkimusongelmat.

Tuomen ja Sarajärven (2018, 156) mukaan sisällönanalyysin tarkoituksena on luoda selkeä kuvaus ilmiöstä, jota käytössä olevassa aineistossa kuvaillaan. Aineistosta on tarkoitus luoda selkeä ja tiivis kokonaisuus, joka lisää informaatiota tutkittavasta ilmiöstä. Tässä tutkielmassa on siis tarkoitus tunnistaa pelinjohtajien haastatteluista erilaisia kokonaisuuksia ja teemoja, joihin vastaukset luokitellaan. Tuloksena on tarkoitus syntyä selkeä kuva pelinjohtajan henkilökohtaisesta tiedonhallinnasta roolipelikampanjan aikana.



## 4 TULOKSET

Tässä luvussa esitellään pelinjohtajien haastatteluista saadut vastaukset. Luvussa käytyt sitaatit ovat suoria lainauksia pelinjohtajien vastauksista haastattelukysymyksiin.

Luvussa 4.1 esitellään pelinjohtajien tiedonhallintaansa käyttämiä työkaluja, jotka nousivat esiin haastateltavien vastauksista. Sitten käsitellään sitä, minkälaista tietoa pelinjohtajat tuottavat, käyttävät ja etsivät. Luvussa 4.2 käsitellään näitä teemoja kampanjaan valmistautumisen osalta ja luvussa 4.3 pelisessioiden vetämisen osalta. Lopuksi luvussa 4.4 käsitellään ongelmia ja haasteita, joita pelinjohtajien henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa saattaa ilmetä.

### 4.1 Tiedonhallinnan välineet

Pelinjohtajille syntyy monenlaista informaatiota, joka tulisi pitää järjestyksessä, jotta kampanjan vetäminen onnistuu sujuvasti. Eniten pelinjohtajille kertyy haastatteluiden perusteella säilytettäväksi itse koottua ja tuotettua tietoa roolipelin maailmasta, sekä pelisessioiden suunnitelmia ja muistiinpanoja.

Seuraavassa alaluvussa 4.1.1 kerrotaan, millaisia säilytyspaikkoja ja välineitä pelinjohtajat käyttivät tiedonhallintaansa. Sen jälkeen alaluvussa 4.1.2 kuvaillaan tekijöitä, jotka vaikuttavat säilytyspaikkojen valintaan.

#### 4.1.1 Käytössä olevat välineet

Pelinjohtajat mainitsivat haastatteluissa välineitä, joista osa on heillä käytössä haastattelun hetkellä vedettävässä kampanjassa ja osaa he ovat käyttäneet aikaisemman kampanjan vetämiseen. Tavallista oli, että pelinjohtajat käyttävät monia erilaisia välineitä tiedonhallinnassaan, mutta näistä välineistä yksi oli käytössä eniten.

Kolme pelinjohtajaa mainitsi käyttävänsä tai käyttäneensä *Google Drive* -pilvipalvelua pelikampanjansa tietojen säilyttämiseen. Google Driven käytön tyypillinen elementti olivat kansiorakenteet, joiden mukaan tieto jäsenneltiin. Google tarjoaa 15 gigatavua il-

maista tallennustilaa, jonka jälkeen säilytystä voi ostaa lisää. Google Drivesta dokumenttien jakaminen muille on helppoa ja palvelu mahdollistaa myös dokumenttien linkkaamisen toisiinsa. Dokumenteissa voi navigoida myös otsikkorakenteiden perusteella. Palvelussa saatetaan säilyttää pitkiäkin dokumentteja, joten tällaiset ominaisuudet helpottavat käyttöä:

*"Minulla on yksi iso superdokumenttinsa session muistiinpanoille -- tätä on 167 sivua pitkä." H1*

Kaksi pelinjohtajaa mainitsi *Microsoft OneNoten*, joka on digitaalinen muistiinpanosovellus. Tietoa saa jaettua muistikirjoihin, jotka saa jaettua osiin ja sivuihin. Tämä mahdollistaa pelinjohtajalle monipuolisen tiedon jäsentelyn. Eräs pelinjohtaja oli vaihtanut OneNoteen käytettyään aikaisemmin Google Drivea, ja koki muistiinpanomaisen jäsentelyn selkeämmäksi kuin sen, että avaa erillisiä tiedostoja uusiin ikkunoihin.

Kolme pelinjohtajaa mainitsi myös roolipelaajille ja kirjoittajille suunnatun ja maailman luomiseen tarkoitetun *World Anvil* -sivuston. Kampanjan tiedot saa järjesteltyä sivustolle wiki-tyyppisesti, joten artikkelista toiseen linkkaaminen on mahdollista. *World Anvilin* etuina mainittiin myös mahdollisuus luoda aikajanoja pelimaailman tapahtumista tai pelaajahahmojen tekemisistä. Myös mahdollisuus luoda interaktiivisia karttoja mainittiin hyvänä ominaisuutena. Ongelmana mainittiin se, että vaikka sivuston saa osittain käyttöön ilmaiseksi, lisäominaisuuksista pitää maksaa.

Yhdellä pelinjohtajalla oli käytössä *Obsidian Portal*, joka on pelinjohtajan kampanjanhallintaan suunniteltu sivusto. Myös sinne tieto rakentuu wiki-tyyppisesti. Pelinjohtaja oli aikaisemmin käyttänyt Google Drivea, mutta piti *Obsidian Portalia* parempana systeeminä, koska ei ole enää tarve liikkua eri dokumenttien välillä, ja artikkelit linkittyvät toisiinsa kätevästi.

Yksi pelinjohtaja käytti nykyisen kampanjaansa tiedonhallintaan *Scrivener*-ohjelmaa, joka on suunnattu kirjoittajille. Hän oli valinnut käytettävän työkalun kampanjan laajaa tietomäärää ajatellen, vaikka aikaisemmin oli käyttänyt muita työkaluja:

*"Nykyisessä kampanjassa, joka on D&D:tä semmoinen massiivinen...mä oon mennyt syvemmälle siihen maailman luomiseen kuin koskaan aikaisemmin, niin nyt mulla Scrivener, joka on siis semmoinen romaaninkirjoitusohjelma. Mulla on siellä joku kahdeksankymmentätuhatta, yhdeksänkymmentätuhatta sanaa. Silleen maailman materiaalia ja kaikkea muuta vastaavaa, että tuota, sen kanssa on vähän lähtenyt keulimaan." H4*

Samalla pelinjohtajalla oli aikaisemmin ollut käytössään *Trello*, alun perin työn projektinhallintaan suunnattu sovellus. Pelinjohtaja kertoi kuinka soveltaa tavallisesti työn hallinnoimiseen käytettyä sovellusta kampanjan tietojen hallitsemiseen:

*"Se on käytännössä tarkoitettu tämmöiseen projektinhallintaan, työn hallintaan. Sulla on käytännössä sarakkeita, joilla on eri otsakkeita. Normaalisti työympäristössä sinulla olisi to-do ja in progress ja in review ja done-tyyppisiä sarakkeita ja sitten siel on tikettejä niiden alla. Mut mä oon käyttänyt sitä sitten silleen, että mulla on niinku vaikkapa tämmöinen kaupunki. Kaupunki on yksi sarake. Sitten siellä on niinku tiketti, jossa on sen kuvaus. Sitten jokaisesta oleellisesti paikasta on oma tikettinsä, henkilöistä omat tikettinsä ja näin pois päin." H4*

Suurin osa pelinjohtajista kertoi pitävänsä jonkinlaista tietoa paperilla. Paperia tulostettiin tai paperille kirjoitettiin ja piirrettiin käsin. Tulostettavaa materiaalia saatettiin säilyttää tietokoneen lisäksi muistitikulla. Tyypillistä oli, että paperi ei ollut pääasiallinen säilytyspaikka, vaan paperilla pidettiin erillisiä tiedon osasia (esim. pelaajien hahmolemmakkeet) tai suunnitelmia, joita on tehty, kun ei ole ollut mahdollista kirjoittaa asiaa sähköisesti. Kahdelle pelinjohtajalle paperinen säilytysmuoto oli pääasiallinen. Näillä pelinjohtajilla oli kansiot, joihin kampanjaa varten kerätty tieto oli jäsennelty:

*"Mä loin semmoisen fyysisen kansion missä oli sit kaikki tarvittava. Se oli vähän niinku mun raamattu sitten siinä vaiheessa, että siellä oli ihan kaikki tarvittava. Joo, mä oon vähän ehkä vanhanaikainen ihminen, että mä tykkään hirveesti kirjoittaa käsin." H7*

Tavallista oli, että kampanjan pääasiallisille taustatiedoille, suunnitelmille ja muistiinpanoille oli yksi säilytyspaikka. Yksittäisiä tiedon osasia löytyi lisäksi erilaisista muista säilytyspaikoista. Kaksi pelinjohtajaa mainitsi pitävänsä jotain yksittäisiä tietoja myös *Microsoft Excel*-taulukoissa. Taulukoissa säilytettiin esimerkiksi kalenteria pelimaailman tapahtumista ja listaa kampanjan taikaesineistä. Peliin liittyvää tietoa saattoi päätyä myös

pelaajaryhmän valitsemaan kommunikointipalveluun. Pelinjohtajien mainitsemia viestintävälineitä olivat *Discord*, *WhatsApp* ja *Slack*. Kun kampanja toteutettiin etäyhteydellä, tietoa kertyi myös digitaalisille alustoille, jonka kautta roolipeliä vedettiin. Kaksi pelinjohtajaa mainitsi tietoa kertyneen *Roll20*-palveluun ja yksi *Foundry Virtual Tabletop* -palveluun. Nämä eivät kuitenkaan olleet haastatelluille pelinjohtajille pääasiallisia välineitä tiedon säilyttämiseen. Hahmolomakkeita oli tallessa sähköisesti *D&D Beyond* -palvelussa. Haastatteluissa mainittiin myös, että karttoja ja kuvia tehdään erilaisilla työkaluilla, ja ne voivat olla tallennettuna näiden työkalujen omiin tallennuspaikkoihin.

Tiedon säilyttämisen välineet olivat siis monet. Tyypillistä oli, että pelinjohtajat ovat kokeilleet erilaisia välineitä, ja kehittäneet sitten tiedonhallintaansa edellisten kokemusten pohjalta. Useampi pelinjohtaja mainitsi suunnitelmia uusien tapojen kokeilemisesta, joten toimiva tiedonhallinta ja omien systeemien kehittäminen paremmiksi vaikuttaa olevan pelinjohtajille tärkeää.

#### **4.1.2 Välineiden valinta**

Tässä luvussa kerrotaan, millaiset asiat vaikuttivat siihen, minkä työkalun pelinjohtaja oli valinnut henkilökohtaiseen tiedonhallintaansa. Haastatteluissa esiin nousseita tekijöitä olivat tiedon määrä, tiedon julkisuus, säilytyspaikan ominaisuudet sekä pelin paikka ja muoto.

*Tiedon määrällä* kuvataan sitä, kuinka paljon informaatiota pelinjohtajalla on säilytettävänä kampanjan aikana. Tiedon määrä riippui esimerkiksi siitä, oliko pelinjohtaja vetämässä itse kirjoitettua kampanjaa itse suunnittelemassaan maailmassa, vai oliko kyseessä valmiskampanja. Itse kirjoitetussa kampanjassa kaikelle tiedolle oli itse keksittävä säilytyspaikka ja organisointitapa, kun taas valmiskampanjan tiedot oli joku muu koonnut yhteen. Valmiskampanjaankin voi pelinjohtaja tuottaa esimerkiksi lisämateriaalia ja muistiinpanoja, mutta säilytettävän tiedon määrä oli tyypillisesti kuitenkin pienempi, eikä yhtä suuria organisointirakennelmia tarvittu:

*”No se [valmisseikkailu] oikeastaan aika lailla eliminoi sen, että ei tarvitsee maailman tietoja laittaa ylös.” H3*

Myös itse kirjoitetut kampanjat voivat vaihdella tietomäärältään, mikä vaikutti työkalun valintaan:

*”Eri kampanjoita vetää vähän eri tavalla ja myös sitten tarpeet sille materiaalin määrälle ja tyypille vaihtelee. Vaikkapa nyt tämä, kun on rakentanut ihan omaa fantasiamaailmaan silleen metafysiikasta ja luomiskertomuksessa lähtien niin siihen tietysti syntyy ihan valtavasti materiaalia ja sitten se täytyy kyetä organisoimaan sellaisella tavalla, että se on suhteellisen hallittavissa oleva kokonaisuus. -- Mutta sitten toisaalta taas on vetänyt semmoisia kampanjoita, joissa se maailma on siinä mielessä tutumpi. Ei tarvitse tavallaan sitä maailmamateriaalia niin yksityiskohtaisesti tuottaa ja hallita.”*

H4

Tiedon julkisuus vaikutti siihen, missä tietoa säilytetään. Pelinjohtajien säilyttämä tieto voidaan jakaa karkeasti kahteen kategoriaan: julkiseen ja salassa pidettävään tietoon. Julkisella tiedeolla tarkoitetaan tietoa, joka oli jaettu pelaajille nähtäväksi. Se ei välttämättä ollut nähtävissä pelin ulkopuolisille, mutta saattoi olla sitäkin. Salassa pidettävällä tiedolla tarkoitetaan sellaista tietoa, joka ei ollut pelaajien nähtävillä ja jonka pelinjohtajat halusivat tarkoituksella pitää salassa pelaajilta, esimerkiksi pelin yllätyksellisyyden säilyttämiseksi. Voi myös olla, että teksti ei ollut laitettuna ylös niin, että pelinjohtaja haluaisi jakaa sitä pelaajille nykyisessä muodossaan:

*”Kaikki mitä mä oon itselleni kirjoittanut on ranskalaisin viivoin, niin mä en halua laittaa sitä ranskalaisten viivojen kasaa ihmisille luettavaksi, vaan mulla on se, että haluaisin saada kirjoitettua sen puhtaaksi.” H1*

Salassa pidettävä tieto voi muuttua julkiseksi, jos pelinjohtaja tahtoi sen jakaa. Siinä tilanteessa pelinjohtajan tulee mahdollisesti miettiä uudelleen tiedon säilytyspaikkaa ja muotoa. Onko tieto tallennettuna paikkaan, josta sen saa kätevästi jaettua muille? Onko tieto muodossa, joka on muille ymmärrettävää? Eräs haastateltava kuvaili mahdollisia ongelmia tässä prosessissa:

*”Siis tämä on tämä logiikka ei ehkä ole selvä kenellekään muulle paitsi minulle, miten nää mun kansiot menee -- Joo sitten vaan itkettä joskus, jos tätä tietoa pitäisi oikeasti jakaa jollekulle. Niin sitten on silleen odotas kun sun pitää mennä sinne 5 kansiota syvälle, siihen yhteen tiettyyn dokkariin, että sä voit lukea sieltä sen tiedon.” H1*

*Säilytyspaikan ominaisuudet* vaikuttivat myös työkalun valintaan. Tukeeko työkalu selaista organisointitapaa, jonka pelinjohtaja kokee hyväksi? Esimerkkinä ominaisuuksista, jotka koettiin käteviksi, mainittiin haastatteluissa mahdollisuus linkittää tietoa toiseen tietoon ja mahdollisuus luoda tiedolle kansiorakenne. Myös hakutoiminto mainittiin säilytyspaikkaan vaikuttavana tekijänä:

*”Onneksi siinä on search-toiminto. Se on yksi ylivoimainen argumentti digitaalille työkaluille.”* H4

Toisaalta haastatteluissa tuli ilmi, että löytyy myös syitä valita paperinen säilytysmuoto. Toisille paperilla oleva tieto oli selkeämpää pitää edessä session aikana, kun ei tarvitse vaihdella eri välilehtien välillä tietokoneella. Paperi voitiin myös kokea muuten vain mukavammaksi, vaikka periaatteessa tunnistettiin, että sähköisessä järjestelmässä olisi tiettyjä etuja. Sähköiset välineet eivät myöskään olleet aina käden ulottuvilla, joten tietoa kirjattiin paperille väliaikaisesti.

*Pelin paikka ja muoto* vaikuttivat työkalujen valintaan. Vaikuttavana tekijänä oli se, pelataanko peli pelinjohtajan kotona vai muussa paikassa. Pelinjohtajat eivät välttämättä saaneet kuljetettua kodin ulkopuoliseen paikkaan mukanaan kaikkea sellaista, mikä heillä muuten olisi pelissä mukana:

*”Silloin kun mä vedin sitä peliä muualla kuin kotona niin ne tärkeimmät oli mun oma DM screen<sup>1</sup>, sitten läppäri ja se muistitikku. Niillä kerroilla minulla yleensä ei ollut raamattu [fyysinen kansio, johon on koottu kampanjatieto] matkassa, koska se on niin helkkarin iso.”* H7

Jos peli pelattiin etäyhteydellä tietokoneen välityksellä, oli luonnollista käyttää tietokonetta tiedon tarkasteluun. Etäyhteydellä pelattavissa sessioissa saatettiin luopua kokonaan paperisesta materiaalista, vaikka sellaista kasvatusten pelattavassa pelissä aina käytettiin.

---

<sup>1</sup> Dungeon master's screen. Pelinjohtajan ja pelaajien välissä oleva näköeste, joka estää pelaajia näkemästä tietoa, jonka pelinjohtaja haluaa pysyvän salassa.

## 4.2 Tiedonhallinta kampanjan suunnitteluvaiheessa

Kampanjan aloitusta edelsi suunnitteluvaihe, jossa pelinjohtaja keräsi ja tuotti itselleen tietoa, jota kampanjan aikana tulee käyttämään. Jos kyseessä oli *valmiskampanja*, pelinjohtajat kertoivat tutustuvansa kampanjan materiaaliin ja tarvittaessa tekevänsä siitä muistiinpanoja, sekä tekevänsä valmiiseen materiaaliin haluamiaan muutoksia. Jos kyseessä on *kotitekoinen* kampanja, pelinjohtajat kertoivat keräävänsä inspiraatiota ja materiaalia kampanjaansa, etsivänsä tietoa kampanjaan liittyvistä aiheista sekä tuottavansa itse kampanjansa maailmaan liittyvää tietoa. Vaikka tässä kappaleessa on tehty rajaus valmiskampanjan ja itse kirjoitetun kampanjan välillä, rajat niiden välillä voivat todellisuudessa olla häilyvämpiä. Esimerkiksi peli voi sijoittua johonkin valmiiseen maailmaan, mutta pelinjohtaja on luonut sinne itse tarinan ja hahmot. Omaan maailmaan voidaan ottaa paljon inspiraatiota valmiista maailmasta.

Tässä luvussa esitellään tiedonhallinnan näkökulmasta pelinjohtajan roolipelikampanjan suunnitteluprosessia. Alaluvussa 4.2.1 esitellään sitä minkälaista tietoa pelinjohtajat keräävät ja tuottavat, sekä mitä lähteitä he käyttävät. Alaluvussa 4.2.2 esitellään, miten pelinjohtajat organisoivat kokoamansa tiedon, jotta sen käyttö kampanjan aikana sujuisi jouhevasti.

### 4.2.1 Kampanjaa varten kerättävä tieto

Haastatteluissa pelinjohtajat totesivat, että kampanjan suunnitteluvaiheessa etsittävä ja tuotettava tieto vaihtelee paljon riippuen siitä, onko kyseessä itse kirjoitettu kotitekoisen kampanja vai jonkun toisen jo valmiiksi kirjoittama valmiskampanja. Myös tähän lukuun tulokset on jaoteltu sen mukaan. Maailman valinta on oleellinen osa ennen kampanjaa:

*”Mä mietin, että mikä se maailma on, minkä mä haluan valita. Haluanko mä vetää moduulia, elikkä tämmöstä valmisseikkailua vai haluanko mä kokeilla joitain mun omia luomuksia, elikkä näitä homebrew tai kotitekoisia maailmoja.” H3*

Suurin osa haastatelluista pelinjohtajista veti pääasiallisesti itse kirjoitettuja kampanjoita, mutta tyypillistä oli, että myös valmisseikkailun pelaamisesta oli kokemusta. Pelinjohtajille oli mahdollista esittää näkemyksiä siitä, miten valmiskampanjaan valmistautuminen eroaa kotitekoiseen kampanjaan valmistautumisesta. Yksi haastateltava toimi pelinjohtajana yksinomaan valmiskampanjoissa. Tutkielmassa siis saatiin näkökulmaa myös valmiskampanjoihin, mutta suurin osa tuloksista painottuu silti kotitekoisiin kampanjoihin, sillä niiden osalta tarve etsiä ja tuottaa tietoa on suurempi.

### ***Inspiraatio kampanjan luomiseen***

Kampanjaan valmistautumista kuvaillessaan osa pelinjohtajista kertoi inspiraation lähteistä, jotka saavat heidät vetämään kampanjaa. Inspiraatio peliin ja pelin maailmaan saattoi tulla yhdestä ulkoisesta tekijästä, esimerkiksi erilaisten medioiden kautta. Inspiraatiota lähteä vetämään tietynlaista kampanjaa pelinjohtajat kertoivat saaneensa kirjoista, musiikista, elokuvista ja televisiosarjoista. Nämä lähteet inspiraatiolle olivat usein sellaisia, että niitä ei varta vasten lähdetty etsimään kampanjan vetäminen mielessä. Ne voivat osua eteen sattumalta, ja niissä on jotain mielenkiintoista, jonka pohjalta pelinjohtaja haluaa vetää kampanjan:

*”Tänä kesänä mua inspiroi sellanen yks levy -- ja kun mä kuuntelin sitä levyä, niin siinä ne sanat, ne vaan inspiroi sellaisen pienen kampanjan. Siitä on sellainen idea, että no tästä mä voisin vetää jonkun one-shotin<sup>2</sup> tai sellaisen minikampanjan. Et se voi lähteä toisaalta myös sellaisista.” H2*

Tämä täsmää hyvin Pamela McKenzien (2003) informaatiokäytäntöjen malliin, kohdentumattomaan toimintaympäristön seurantaan. Tieto, tai haastateltavien kuvaamana inspiraatio, on usein osunut kohdalle aivan sattumalta. Sen seurauksena on syntynyt halu luoda kampanja, ja etsiä lisää tietoa. Erdelez (1999) puhuu tietoon törmäämisestä (eng. information encountering), jolla tarkoitetaan tiedon löytämistä yllättäen samalla kun etsitään tietoa muusta aiheesta tai ollaan kokonaan muun aktiviteetin parissa. Hänen mu-

---

<sup>2</sup> Peli, joka kestää vain yhden pelisession.



kaansa ihmisillä on myös eri tapoja reagoida tietoon törmätessään. Toiset jatkavat helpommin keskittymistä aikaisempaan toimintaansa, kun taas toiset pysähtyvät herkästi tallentamaan kaiken sattumalta löydetyn tiedon.

Median lisäksi muina inspiraation lähteinä lähteä suunnittelemaan tietynlaista kampanjaa mainittiin hahmot ja hirviöt, joiden pohjalta haluttiin lähteä rakentamaan kokonaista kampanjaa. Yhtä pelinjohtajaa oli myös inspiroinut kokonaisen kampanjan vetämiseen hänen näkemänsä 3D-tulostukseen tarkoitettu figuuri:

*”Se oikeastaan kaikki inspiraatioineen kaikkineen lähti siitä, että mä löysin yhden STL-filun, eli 3D-tulostukseen tarkoitettuja figu-filuja, niin löysin sellaisen. Ja mä tajusin että ei juukelis puukelis, mun on pakko saada tehdä tuohon teemaan liittyvä kampanja.” H7*

*”Joskus saattaa olla, että inspiraatio tulee siitä, että mä vaan sellainen jotain Monster Manualia. Ja oon silleen, että vau, tuota monsteria mä haluan käyttää ja sitten mä oon silleen, että nyt tehdään sellainen seikkailu, jossa tämä on oleellinen tää monsteri.” H2*

Alempi esimerkki osoittaa, että inspiraatio kampanjaan liittyen voi sijoittua Pamela McKenzien (2003) informaatiokäytäntöjen mallissa myös aktiiviseen seurantaan. Tiedonlähde selataan, mutta sieltä ei varsinaisesti olla etsimässä mitään tiettyä, kun jotain inspiroivaa löytyykin.

Pelinjohtajien inspiraatiot lähteä kehittämään omaa maailmaa olivat siis monenlaiset. Haastattelussa tuli esiin myös se, että kampanjan aloittamiseen inspiroineet asiat eivät välttämättä ole niin näkyvästi, jos ollenkaan, esillä viimeistellyssä lopputuloksessa. Valmiskampanjan valitsemiseen inspiroivista tekijöistä tai lähteistä ei ollut puhetta haastatteluissa, mutta sellaisena voisi toimia esimerkiksi mainos tai kehu toiselta pelaajalta, joka on kyseistä kampanjaa pelannut.

### ***Maailman rakentaminen***

Valmiskampanjassa maailman ja tarinan on rakentanut etukäteen joku muu. Tarvittaessa pelinjohtajat tekivät kuitenkin omia muokkauksiaan maailman sisältöön. Koska

suurta maailman luomistyötä ei ollut, kuvailtiin valmiskampanjaa varten tehtävä taustatyö, kuten tiedonhaku ja tiedon organisoiminen, paljon kevyemmäksi. Valmiskampanjoita vetävät pelinjohtajat kertoivat, että valmistautuminen sisältää lähinnä kampanjan materiaaliin tutustumista. Yksi pelinjohtaja kertoi lukevansa koko materiaalin kertaalleen läpi, kun taas toinen kertoi lukevansa 2–3 ensimmäistä lukua valmiskampanjan kirjasta. Muuta taustatyötä saattoi olla pelaajahahmojen taustatarinan sovittaminen kampanjaan ja muistiinpanojen tekeminen kampanjasta. Eräs pelinjohtaja kertoi tuottavansa etukäteen kampanjan materiaalista suomennoksia, koska pelitilanteessa on helpompaa, kun muistiinpanot ovat suomen kielellä. Session aikana ei siten tule tarvetta etsiä sanojen kääntämiseen liittyvää tietoa, kun se on tehty etukäteen.

Devi Acharya (2021, 61–63) haastatteli lopputyössään pelinjohtajia valmiskampanjan vetämisestä. Myös hänen tutkimuksessaan tuli esiin pelinjohtajien halu käydä ensin läpi kampanjan materiaalia, ja muuttaa sitä sitten tarpeidensa mukaan. Valmiskampanjan sisältöä haluttiin muuttaa esimerkiksi niin, että sen sisältö istuu paremmin pelaajien luomiin hahmoihin. Pelinjohtajat myös loivat itselleen ”luntilappuja” valmiskampanjan juonesta, hahmoista ja tarinallisista yhteyksistä asioiden välillä (Acharya 2021, 88).

Kotitekoisessa kampanjassa maailman luominen taas saattoi olla pitkä ja työläs prosessi, riippuen tietysti siitä, kuinka laajaa taustatyötä pelinjohtaja halusi kampanjaa varten tehdä. Tyypillistä oli myös se, että pelinjohtaja veti useampia kampanjoita samassa maailmassa. Tällöin hän voi käyttää hyödyksi jo aikaisemmin suunnittelemaansa materiaalia, eikä suunnittelua tarvinnut aloittaa kokonaan alusta.

Haastattelussa pelinjohtajat kuvailivat, minkälaista tietoa he etsivät ja minkälaisia lähteitä he käyttävät, kun he ovat aloittamassa kokonaan uuden kampanjan rakentamisen. Kaksi isoa asiaa, jotka pelinjohtajat valmistelivat, ovat *tarina* ja *tapahtumapaikka*. Tapahtumapaikalla tarkoitetaan maailmaa ja aluetta, johon kampanja sijoittuu. Tarinalla tarkoitetaan juonta, johon pelinjohtaja suunnittelee pelaajahahmojen päätyvän mukaan. Juoni oli tavallisesti tässä vaiheessa löyhä ja suuripiirteinen, ei tarkkaan suunniteltu tapahtumien sarja. Hyvin todennäköisenä pidettiin, että se tulee kampanjan aikana

muuttumaan. Kun pelinjohtajalla oli käsitystä siitä, millainen tarina on kyseessä, ja min-kälaisia teemoja tarinassa käsitellään, voi myös pelaajia informoida siitä, mitä on tu- lossa:

*”Kyllä mulla aina on joku pääidea siitä, että mihin se kampanja olisi menossa, mikä se on se iso tarinakaari. Aina se ei tietystikään toteudu silleen. Joskus käy silleen, että sitten kun on tehty hahmot, niin sieltä nouseekin esille jota- kin ihan muuta. Sit se kääntyykin siihen suuntaan, mutta mutta pääsääntöi- sesti mulla on joku ajatus siitä [tarinan kaaresta]. Koska mä itse koen, että se sitten tekee esimerkiksi sen hahmon luonnin ja asioiden pohjustaminen pe- laajille helpommaksi, että mulla on joku ajatus siitä, mitä on tuloillaan.” H4*

Jos pelaajat olivat jo tiedossa ennen kampanjan alkua, voi myös heitä osallistaa kampan- jan suunnitteluun. Useampi haastateltu pelinjohtaja toi esiin sen, että pelimaailman luo- misen ei tarvitse olla pelkästään pelinjohtajan oma projekti, johon pelaajat sitten sijoit- tavat hahmonsensa. Maailmaa voitiin jo ennen kampanjan alkua rakentaa myös pelaajien kanssa yhteistyössä, esimerkiksi sen pohjalta, millaisia hahmoja pelaajat halusivat maa- ilmassa pelata. Joitain asioita kenties kirjoitettiin yhdessä pelaajan kanssa. Vaikka pää- asiallisesti pelinjohtajat tahtoivat pitää kampanjasuunnitelmansa salassa, esimerkiksi pelaajahahmojen tietämien ja taustatarinoiniin liittyvien asioiden suunnittelu yhdessä oli potentiaalinen mahdollisuus ottaa pelaajia mukaan suunnitteluun jo ennen kampanjan aloitusta:

*”Ennen kuin ruvettiin pelaamaan niin mä myös pelaajien kanssa suunnittelin. Mä halusin, että pelaajat myös tuo sitä omaa inputtia sinne, että kun pelaajilla oli ajatuksia esimerkiksi omasta jumalasta -- niin hänellä oli mahdolli- suus sitten muodostaa semmoinen oma sektti sinne ja siitä sitten kirjoitettiin vähän niinku yhdessä sen pelaajan kanssa taustaa.” H7*

*”Se lähti hyvin paljolti siitä, että me luotiin sitä maailmaa keskustelemalla niiden pelaajien kanssa. -- Päädyttiin sitten siihen, että luodaan se ympäristö missä se on kasvanut ja muuta ja sit me kehiteltiin sitten siihen se kääpiöiden yhteiskunta.” H2*

## Tiedontarpeet ja tiedonlähteet

Pelinjohtajilla oli kampanjan valmistelun aikana myös täsmällisiä tiedontarpeita ja kysymyksiä, joihin he lähtivät tekemään tiedonhankintaa. Näin ollen tämän vaiheen tiedonhankinta sopi osittain myös Pamela McKenzién (2003) kuvailemaan aktiiviseen etsintään. Tässä vaiheessa etsittiin myös inspiraatiota tietäen tarkkaan, millaista inspiraatiota ollaan etsimässä, mutta saatettiin myös sattumalta törmätä hyödylliseen tietoon.

Tarinan ja tapahtumapaikan suunnitteluun voi liittyä monenlaisten asioiden suunnittelua. Pelinjohtajat suunnittelivat maailmaansa mantereita, valtioita ja kaupunkeja, joissa ovat omat hallitsijansa, kulttuurinsa ja oma politiikkansa. He suunnittelivat historiaa, henkilöitä, jopa kalentereita ja uskontoja. Kun ajatellaan sitä, että pelinjohtaja on luomassa kokonaista maailmaa, voivat kampanjan tarinaan liittyvät tiedontarpeet siis vaihdella laidasta laitaan. Välillä perehdyttiin laajastikin johonkin hyvin spesifiin asiaan:

*“Joo, siis olen muun muassa käyttänyt helposti yli 8 tuntia siihen, kun olen yrittänyt etsiä tietoa vanhoista purjelaivoista, että kuin isoja ne on ja kuin ison miehistön tarvitsee minkäkinlaisen pyörittämiseen. -- Mä totesin, että en mä edes tee tällä tiedolla mitään, tää on vaan mun tämmöinen pikku fiksaatio tähän, että mitä mä haluan tietää. Ja tuli pyörityä varsin kaikenlaisilla sivuilla kun yritti etsiä jotain vanhaa laivatietoa. Se riippuu juuri siitä, mitä tietoa etsii, mutta sitä eksyy aina kaikille jännille sivuille, kun yrittää etsiä jotain tosi spesifiä.” H1*

*“Kyllähän siinä sitten tulee myös väistämättä googleteltua kaikenlaista, että että tyyliin...Jäänyt mieleen, se kun on uponnut lukemaan kolmeksi tunniksi Wikipediasta New Orleansin tulvavallin järjestelyistä tuhatkahdeksansataaluvulla. Se pelinjohtajan toimenkuva tuntuu välillä olevan sellaista, että perehtyy kaikenlaiseen aika obskuuriinkin asiaan.” H4*

Pelinjohtajan tärkeinä tiedonlähteinä kampanjaa suunnitellessa voivat siis toimia kaikenlaiset internet-sivut, jotka vastaavat heidän hyvin spesifeihin tiedontarpeisiinsa. Mainituista lähteistä *Wikipedia* lienee suosittu sen vuoksi, että sinne on koottu helposti löydettävää ja selkeässä muodossa olevaa tietoa hyvin monenlaisesta aiheesta.

Muita lähteitä pelinjohtajat mainitsivat olevan Dungeons & Dragonsin tiedoista kootut wikisivustot, viralliset oppaat kuten *Dungeon Master's Guide*, sekä vanhat valmiskampanjat ja maailmat, joista otetaan vaikutteita ja ideoita omaan maailmaan:

*"Siihen on ammennettu materiaalia...se on semmoinen hyvä sekoitus noista valmiista settingeistä<sup>3</sup>, Eberron ja Ravnica, just niitä oon varsinkin lukenut tällä hetkellä tosi paljon. Ja sit just, että koska [pelinä on] D&D, niin siitä on helppo käyttää sitä valmista jumalten lorea<sup>4</sup>." H1*

Aikaisemmassa kappaleessa kerrottiin kampanjan aloittamiseen sattumalta johtaneesta inspiraatiosta, mutta inspiraatiota etsittiin mediasta omaan maailmaan myös tarkoituksella, kun kampanjan suunnitteluprosessi oli jo käynnissä. Lähteenä voi olla erilainen kampanjan teemaan, genreen ja tunnelmaan sopiva media. Lähteinä toimivat myös sosiaalisen median palvelut, kuten *Pinterest*, jonne eräs pelinjohtaja keräsi inspiraatiota värimaailmasta, estetiikasta, vihollisista ja taikaesineistä. *YouTube* mainittiin myös inspiroivien videoiden lähteenä. Kun pelinjohtajan tarpeet ovat niin monenlaisia, ovat myös inspiraation lähteet laajoja:

*"Ja tuota myös sitten paljon haen inspiraatiota. Ihan siis niin kuin teemaan sopivasta taiteesta netissä ja kirjallisuudesta ja peleistä ja elokuvista ja näin pois päin." H4*

*"Tiedon kerääminen olisi taas semmoinen, mikä mulla lähti...Et mä ihan hirtittävät määrät kulutin aikaa YouTubessa. Mä seurasin hirveästi erilaisia ihmisiä, jotka tekee juuri fyysisiä proppeja, tai jotain tämän tyyppisiä, niin mä niistä lähdin hakemaan sitä inspiraatiota. Vaikka mä itse en aikonut tehdä sitä jumalatonta 57 sentistä pyramidia siihen pöydälle, niin mä tavallaan hain sitä, että okei, tässä on ihan törkeän hyvä idea. Mä varastan tämän ja sitten se koko homma tavallaan oli semmoinen palapeli erilaisia...tilkkutäkki kaikkea, että tossa on tosi hyvä idea ja tossa on tosi hyvä idea. Sit mä tuupaan nää kaikki yhteen ja toivotaan parasta." H7*

---

<sup>3</sup> Setting = Pelin maailma, tapahtumapaikka.

<sup>4</sup> Lore = Roolipeleissä käytetty termi, jolla viitataan peliä ympäröivään maailmanrakennukseen, kuten maailman historiaan ja käytäntöihin (McKnight 2018, 137).

Lopullinen kampanja on siis hyvin todennäköisesti kokoelma pelinjohtajan (ja mahdollisesti pelaajien) itse keksimää tietoa, inspiraation lähteitä käyttämällä syntyttä tietoa ja muualta lainattua tietoa. Kampanja ja maailma eivät kuitenkaan ole valmiita siinä kohtaa, kun pelinjohtaja päättää kampanjan aloittaa. Pelinjohtaja on luonut maailman, mutta maailmaa ei ole luotu valmiiksi. Jokaisen pelisession aikana maailma laajenee ja syntyy uutta tietoa ja uusia tiedontarpeita. Pelisessioiden aikana tapahtuvasta tiedonhallinnasta kerrotaan tarkemmin luvussa 4.3.

### ***Nollasessio***

Nollasessio on ennen varsinaisen kampanjan aloitusta pidettävä tapaaminen, jonka tarkoituksena on keskustella pelaajien ja pelinjohtajan odotuksista kampanjaa kohtaan, sopia yhteisistä säännöistä niin käytöksen, pelin sisällön kuin mahdollisten pelimekaniikan suhteen. Nollasession aikana pelinjohtaja voi jakaa tietoa tulevasta kampanjasta, jotta pelaajien hahmot istuvat suunnitellun kampanjan sävyyn ja teemaan. Pelaajahahmot mahdollisesti myös luodaan nollasessiossa yhdessä. (Crawford 2020, 139.)

Nollasessio toimii siis pelinjohtajalle keinona kerätä tietoa pelaajilta. Mitkä ovat pelaajien odotukset? Onko teemoja, joita pelaajat eivät halua pelissä käsitellä, tai onko teemoja, joista pelaajat ovat erityisen innoissaan? Haastattelussa tuli esiin se, miten nollasessio voi olla pelinjohtajalle tärkeä tilaisuus kerätä tietoa pelaajilta ennen kampanjan alkua:

*”Annan pienen kyselyn aina pelaajille, että missä mä kysyn, että onko aiempaa pelikokemusta ja mitä he haluaa seikkailulta -- Samalla siinä yritän kartoittaa, mitä pelaajat ei halua ja vähän niinkin suojelen pelaajiakin sillä, että ne ei sitten koe mitään epämiellyttäviä asioita.” H3*

Nollasessiossa pelinjohtaja saa siis tarpeellista tietoa siitä, millaista kampanjaa hänen pitäisi suunnitella ja millaisia teemoja hänen pitäisi välttää tuomasta peliin. Toisaalta hän voi saada käsityksen siitä, mistä pelaajat ovat innoissaan. Nollasessio on pelinjohtajalle myös keino välittää tietoa eteenpäin pelaajille pelin maailmasta, säännöistä ja käytännöistä. Kun pelinjohtaja esittelee ennen pelaajahahmojen luo-

mista maailmaa ja lähtökohtaa, johon hahmot luodaan, saadaan se paremmin nivottua tarinaan. Pelaajat saattavat tuoda nollasessiossa pelinjohtajalle juonikoukkuja, jotka tämä voi kampanjaa suunnitellessaan ottaa huomioon.

#### **4.2.2 Kampanjaa varten kerättävän tiedon organisointi**

On tyypillistä, että henkilökohtaisten projektien tieto voidaan jakaa kahteen osaan: projektin *ydininformaatioon* ja *tuki-informaatioon*. Ydininformaatiolla tarkoitetaan tietoyksiköitä projektin pääasiallisia tuotoksia, jotka säilyvät käytössä koko projektin ajan. Tuki-informaatio on tietoa, jota käytetään lähteenä ydininformaatiolle, ja joka projektin aikana vaihtuu tarpeen mukaan. Se ei pysy relevanttina koko projektin ajan, kun taas ydininformaatio pysyy. (Copic Pucihar et al. 2016, 505.) Pelinjohtajille kampanjaa varten tehdyt suunnitelmat ja maailman suunnittelu ovat ydininformaatiota, sillä vaikka niiden sisältö muuttuu ja kehittyy kampanjan aikana, ne pysyvät pelinjohtajalle relevantteina tietoyksikköinä.

Pelinjohtajilla oli yhtä kampanjaa kohden yksi pääasiallinen säilytyspaikka, johon suurin osa kampanjaa varten etsitystä ja tuotetusta tiedosta koottiin. Vaikka tietoa saatettiin tuottaa muillakin välineillä kuin suoraan pääasialliseen säilytyspaikkaan, pyrkimyksenä oli siirtää suurin osa informaatiosta yhteen paikkaan.

Haastatteluissa tuli esiin se, että pelinjohtajat kokivat yleensä käteväksi erotella maailman taustatieto ja kampanjoiden tieto toisistaan. Näin ollen heillä oli eroteltuna paikka tiedolle, jota muokataan harvemmin (maailman taustatieto), ja paikka tiedolle, jota muokataan kaikissa sessioissa ja sessioiden välissä (kampanjatieto). Näiden kokonaisuuksien erottelu toisistaan koettiin käteväksi tavaksi organisoida tieto senkin vuoksi, koska usealla pelinjohtajalla oli vedettävänäan monta kampanjaa, jotka sijoittuivat samaan maailmaan. Jos esimerkiksi samaan maailmaan sijoittuu kolme kampanjaa, voivat yksittäisten kampanjoiden tiedot olla eroteltuna toisistaan, mutta maailman tietoa ei tarvitse säilyttää kolmessa paikassa.

Tyypillistä pelinjohtajille oli jäsentää maailman tietoa niin, että tieto rakentuu suuremmasta pienempään: Maailmassa on mantere, mantereella on valtio, valtiossa on kaupunki ja kaupungissa esimerkiksi erilaisia kauppiaita ja ei-pelaajahahmoja. Tietoja tahdottiin luokitella kokonaisuuksiksi sen perusteella, mikä asia liittyy mihinkin. Se, että tiedon säilytyspaikka on loogisessa kokonaisuudessa, tukee sitä, että tieto on nopeasti paikannettavissa session aikana, kun tiedoista tulee tarve tarkistaa jotakin. Saman asian laittamista useampaan paikkaan omissa tiedoissa käytettiin ratkaisuna tilanteeseen, jossa sama tieto kuuluu kenties loogisesti useampaan eri kokonaisuuteen. Vaikka tämä onkin toistoa ja kenties tuplatyötä, se tukee asioiden nopeaa löytämistä session aikana. Tietoja yhdistettiin toisiinsa kansiorakenteilla ja linkityksellä, mikäli työkalu sen salli.

Fyysisen materiaalin, kuten kirjojen, kansioiden ja vihkojen organisoinnissa suosittiin tarralappujen liimaamista kohtiin, joiden löydettävyyttä halutaan korostaa. Esimerkiksi *Monster Manual* -kirja voitiin laputtaa niiden hirviöiden kohdalta, jotka ovat kampanjassa oleellisessa osassa, tai valmisseikkailun kampanjakirja voitiin laputtaa kohdasta, jossa oltiin menossa. Itse kirjoitetun tiedon osalta tapana jäsentää tietoa selkeään muotoon mainittiin myös tekstin väliotsikointi.

### **4.3 Tiedonhallinta kampanjan aikana**

Kun pelinjohtaja aloittaa kampanjan, hänellä on käytössään suunnitteluvaiheessa koottu ja tuotettu informaatio. Hän on tehnyt jonkinlaisen suunnitelman siitä, millainen kampanja tulee olemaan ja miten se alkaa. Tässä luvussa käsitellään sitä, mitä pelinjohtajan tiedonhallinnassa tapahtuu, kun hän aktiivisesti vetää roolipelikampanjaa. Kuinka suunnitteluvaiheessa koottua tietoa käytetään ja miten se muuttuu?

Alaluvussa 4.3.1 käsitellään sitä, miten pelinjohtaja valmistautuu yksittäisen pelisession vetämiseen. Sitten alaluvussa 4.3.2 kuvaillaan, millaisia tiedontarpeita pelinjohtajilla on pelisessioiden aikana ja miten niihin etsitään tietoa. Lopuksi alaluvussa 4.3.3 käsitellään sitä, minkälaista tietoa pelinjohtaja tuottaa pelisession aikana.



### 4.3.1 Pelisessiota varten kerättävä ja tuotettava tieto

Tässä luvussa kuvataan tietoa, jota pelinjohtaja varaa mukaansa roolipelisessioon. Tieto on luokiteltu sessiosuunnitelmaan sekä muuhun tietoon ja välineisiin.

#### Sessiosuunnitelma

Pelinjohtajilla oli yksittäiselle sessiolle suunnitelma siitä, mitä saattaa tapahtua. Suunnitelman tarkkuus ja pituus voivat vaihdella tarpeen mukaan. Pelinjohtaja oli kuitenkin etukäteen miettinyt sitä, missä tilanteessa pelaajahahmot ovat ja mitä he saattavat sessiossa kohdata. Taustalla saattoi olla monen session tai vaikka koko kampanjan pituinen juoni, joka etenee sessiosta sessioon. Asioista, jotka pelinjohtajat kokivat olennaisiksi, he kokosivat itselleen *sessiosuunnitelman*. Suunnitelman ei ollut tarkoitus olla kaiken kattava kuvaus siitä mitä tuleman pitää, vaan tiivis koonti mahdollisista tapahtumista ja vastaan tulevista asioista. Eräs pelinjohtaja kuvasi osuvasti sitä, että todellinen tarina muodostuu pelitilanteessa pelaajien kanssa:

*”Mä en halua kirjoittaa mitään tarinaa valmiiksi, kun se on pelaajien tehtävä.” H3*

Myös Devi Acharyan (2021, 25) lopputyössään pitämistä pelinjohtajahaastatteluista tuli ilmi se, että pelinjohtajat suunnittelevat sessioiden välissä tulevia tapahtumia, taisteluita, ei-pelaajahahmoja ja paikkoja, mutta ovat kuitenkin hyvin tietoisia siitä, että suunnitelmat eivät välttämättä toteudu sellaisinaan pelaajien yllätyksellisyyden takia. Peliä suunnitellaan se tiedostaen, että tarve improvisoida tulee joka tapauksessa.

Joskus voi kuitenkin olla, että sessiosuunnitelman osia suunniteltiin hyvinkin tarkasti. Esimerkiksi jos pelaajahahmot olivat kuulemassa jonkun pitämän puheen, se saatettiin kirjoittaa suunnitelmaan sanatarkasti. Sessiosuunnitelman suunnittelun tukena voi käyttää edellisen session muistiinpanoja, mikäli pelinjohtaja oli sellaiset tehnyt, tai pelaaja oli tehnyt muistiinpanot, joihin pelinjohtajalla oli pääsy. Lisäksi pelinjohtaja oli jo kampanjan suunnitteluvaiheessa saattanut miettiä pelin tarinan kaarta. Kuitenkin kampanjan suunnitteluvaiheessa luodut suunnitelmat muovautuivat pelin aikana, kun tilanne

kehittyi. Eräs pelinjohtaja kuvasi tilannetta, jossa aikaa sitten tehdyt suunnitelmat eivät voikaan toteutua ilman, että niitä pitäisi kampanjan aikana muovata:

*”Joku juoni saattaa olla, mutta sitten se pitää koko ajan vähän niin kun uudelleen kirjoittaa, jotta siinä olisi järkeä siinä kontekstissa, kun me vihdoin päästään pelaamaan sitä juonta.” H2*

Pelinjohtajat olivat sessiosuunnitelmiinsa miettineet, keitä ei-pelaajahahmoja tullaan kenties kohtaamaan, mitä paikkoja tullaan näkemään ja minkälaisia asioita tulee tapahtumaan. Pelinjohtajat toivat kuitenkin vahvasti esiin sen, että kootut suunnitelmat eivät välttämättä ikinä käy pelin aikana toteen. Pelinjohtaja ei voinut etukäteen aina tietää mihin suuntaan pelaajat haluavat hahmoaan viedä tai miten he reagoivat eri tilanteisiin. Pelinjohtaminen vaatii siis paitsi improvisaatiota, koska ei voi tietää mitä tulee eteen, myös suunnitelmien tekemistä erilaisten tilanteiden varalle, jotka eivät tule ikinä tapahtumaan:

*”Siinä itseasiassa kertaalleen kävi silleen, että siinä piti olla combat. Siis ihan minä olin scriptannut<sup>5</sup> sen siihen, että tässä tapahtuu nyt näin. Piste. Niin jotenkin ne pelaajat onnistui sen silti välttämään ja sitten mä olin että no, olkoon sitten, ei vängällä.” H7*

Riippui pelisessiosta, minkälaista informaatiota pelinjohtajat kokivat tarpeelliseksi varata session alkuun mukaan ja kuinka tarkasti he kokivat tarpeelliseksi suunnitella tulevan session. Haastatteluissa useampi pelinjohtaja toi esiin sen, että sessiota varten kerätty ja tuotettu tieto saattaa vaihdella määrältään ja laadultaan sen mukaan, minkälainen sessio on tulossa. Kuten todettu, pelinjohtajien oli mahdotonta ennen sessiota kerätä itselleen kaikki tieto, jota he tulivat tarvitsemaan. Kuitenkin heillä oli yleensä jokinlainen mielikuva siitä, mitä peli tulee sisältämään. Jos pelaajat ovat seikkailemassa rajatulla alueella, kuten esimerkiksi tietyssä luolastossa, pelinjohtajan tarvitsi suunnitella vain luolastossa vastaan tulevat asiat. Useampi pelinjohtaja toi esiin sen, että taitelupainotteisiin sessioihin valmisteltava tieto eroaa sessioista, joissa peli liikkuu tarinallisesti eteenpäin nopeammin:

---

<sup>5</sup> Scriptannut: Suunnitellut, käsikirjoittanut

*”Kyllähän se sitten vähän riippuu siitä, että mikä on se tilanne kampanjassa, mihin ollaan menossa, että minkälaista se valmistautuminen on, että jos ollaan niin kuin tilanteessa, jossa tietää, että hahmot on menossa nyt vaikkapa kohtaamaan tiettyjä vihollisia tai muuta vastaavaa, niin silloinhan se on aika sanotaanko...jo suhteellisen peliteknistä ja jopa aika suoraviivaistakin.” H4*

Taistelua varten piti suunnitella tai etsiä viholliset, vihollisten kyvyt, taistelukartat ja kaikki mahdollinen taistelukartalle tuleva asia. Nämä saattoivat olla figuureita tai fyysisistä pelipöydälle koottavaa maastoa, tai etäyhteydellä pelattavissa peleissä kuvia vihollisista. Samoin peliteknistä asiaa piti miettiä silloin vähemmän, kun narratiivissa on vapaampaa tarinaa, eikä ollut menossa pitkä taistelu tai hahmojen kulku ei ollut rajoittunut tiettyyn alueeseen. Kaikki pelinjohtajat eivät kuitenkaan tunnistanee suunnittelewansa sessioita eri tavalla riippuen siitä, ajattelevatko tulossa olevan taistelu vai ei. Eräs pelinjohtaja totesi:

*”Mä en pidä yllätyksistä hirveästi, niin mä yleensä pyrin varautumaan kaikkien mahdolliseen ja mahdottomaan, mutta koska pelaajat on pelaajia niin yllätyksiä tulee aina.” H7*

Sessiosuunnitelmat saattoivat olla yhdessä tiedostossa koko kampanjan ajalta, mutta tyypillisempää oli, että jokaiselle sessiolle on oma tietoyksikkönsä. Joskus session suunnitelmat ja session aikana tehtävät muistiinpanot tuntuvat sekoittuvan toisiinsa, joko tarkoituksella tai tahattomasti. Eräs pelinjohtaja kertoi tekevänsä pääasiallisesti session suunnitelman ja muistiinpanot eri paikkoihin, mutta nostavansa suunnitelmista joitain tärkeitä asioita muistiinpanoihin, jotta ne pysyvät muistissa, koska ovat muistiinpanoja tehdessä näkyvillä.

Sessiosuunnitelmat olivat tavallisesti aikajärjestyksessä niin, että uusimman session suunnitelma olivat saatavilla ensimmäisenä. Jokaiselle sessiolle ei tarvinnut tehdä omaa suunnitelmaa, jos edellisen session suunnitelmasta oli jäänyt riittämään asiaa uudelle sessiolle. Tapana jäsenellä tietoa kerrottiin sessioiden tietojen jakaminen tarina-arkkeihin isojen tapahtumien perusteella.

## ***Muu tieto ja välineet***

Kirjallisen suunnitelman tuottamisen lisäksi pelinjohtaja saattoivat varautua sessioon esimerkiksi tarpeellisia kuvia esimerkiksi paikoista, ei-pelaajahahmoista ja esineitä pelaajille näyttäväksi tai oman muistinsa tueksi. He saattoivat etsiä ja tuottaa peliinsä taistelukarttoja tai maailman alueita kuvaavia karttoja.

Pelinjohtajat myös kokosivat itselleen erilaisia linkkejä sivustoille, joita todennäköisesti tulevat tarvitsemaan. Linkkejä voi olla esimerkiksi erilaisiin taulukoihin ja generaattoreihin, jotka auttavat pelinjohtajaa keksimään asioita session aikana. Tavallisesti sessiota varten myös oli katsottu valmiiksi todennäköisten vihollisten kykylistaukset<sup>6</sup>.

Saman pöydän ääressä pelattavaan peliin varattiin mukaan fyysistä tavaraa. Mukaan otettavan tavaran määrä voi vaihdella sen mukaan pelataanko pelinjohtajan kotona vai muussa paikassa, jonne hän joutui tavaransa kantamaan. Pelinjohtajat mainitsivat haastatteluissa kuljettavansa mukanaan seuraavia asioita:

- *Nopat*
- *Kannettava tietokone*
- *Tabletti*
- *Paperiset muistiinpanovälineet*
- *Viralliset sääntökirjat (Yleisimmin *Dungeon Master's Guide*, *Player's Handbook* ja *Monster Manual*) sekä valmisseikkailua vetäessä seikkailun kirja*
- *Taistelukartta*
- *Miniatyyreja ja figuureita*
- *Pelaajille annettavaa fyysistä rekvisiittaa*

Pelinjohtajat varasivat usein sessioon mukaan myös musiikkia. Heiltä löytyi soittolistoja eri tilanteisiin, esimerkiksi taistelutilanteelle saattoi olla suunniteltuna oma soittolistansa. Tyypillisimmin soittolistat löytyivät Spotifysta tai YouTubesta. Kaikki pelinjohtajat eivät kuitenkaan käyttäneet musiikkia sessioiden aikana. Eräs pelinjohtaja kuvasi sitä, kuinka pelisession aikana on niin paljon muutakin informaatiota käsiteltävänä, että musiikin soittaminen siihen päälle olisi liiallinen rasite:

---

<sup>6</sup> Taistelutilanteessa käytetty listaus vihollisen pelimekaanisista kyvyistä

*”En käytä taustamusiikkia. Tiedän että monet tykkää käyttää sitä, mutta se mulle itselleni jotenkin...pelinjohtajalla on ihan riittävästi namiskoita ja hoidettavaa ilmankin. Mä oon joskus kokeillut sitä, mutta mä olen todennut, että se on, se on yksi hallittava asia liikaa. Jos joku pelaaja haluaisi toimia DJ:nä niin mikäs siinä, mutta tuota ei riitä prosessoriteho siihen.” H4*

Pelinjohtajien kokemukset siitä kuinka paljon ja mitä informaatiota heille on mahdollista hallinnoida session aikana ovat siis yksilöllisiä.

### **4.3.2 Tiedontarpeet pelisession aikana**

Pelisession aikana saattaa tulla tarpeelliseksi etsiä monenlaista tietoa. Tässä tutkielmassa on luokiteltu haastattelujen perusteella pelinjohtajien yleisimmät pelisession aikana esiintyvät tiedontarpeet kolmeen luokkaan:

- 1) Pelimekaniikkaan liittyvä tiedontarve
- 2) Pelimaailmaan liittyvä tiedontarve
- 3) Fysiikkaan liittyvä tiedontarve

Pelimekaniikkaan liittyvillä tiedontarpeilla tarkoitetaan pelin sääntöihin liittyvän tiedon etsimistä. Maailmaan liittyvällä tiedontarpeella viitataan pelimaailman puitteisiin liittyviin kysymyksiin: mitä maailmassa on tapahtunut, kuka on tietyn kaupungin kuningas, mihin jumaliin uskotaan? Fysiikkaan liittyvällä tiedontarpeella viitataan kysymyksiin, joita herää, kun halutaan simuloida pelimaailmaa toimimaan mahdollisimman paljon oikean maailman fysiikan lakien mukaisesti.

#### ***Pelimekaniikkaan liittyvät tiedontarpeet***

Dungeons & Dragons sisältää paljon sääntöjä, eikä ole ihmeellistä, jos kokenutkin pelaaja joutuu raapimaan päätään miettiessään, miten joku asia sääntöjen mukaan menikään. Kaikkeen toimintaan pelissä ei kuitenkaan liity samanlaista määrää pelimekaanisia sääntöjä. Jos kaikki toiminta pelin maailmassa käsittäisi suuret määrät sääntöjä, tulisi pelistä liian sääntöpainotteinen ollakseen helposti pelattava (Hitchens & Drachen 2008, 15). Dungeons & Dragonsin säännöissä esimerkiksi taistelutilanteet ja taikuuden käyttö ovat hyvin sääntöpainotteisia. Toiset pelitilanteet, kuten jutustelu hahmojen välillä taas

ovat tilanteita, joihin ei liity samanlaista määrää pelimekaanisia sääntöjä. Tällaisissa tilanteissa on vähemmän muistettavaa ja tiedettävää niin pelinjohtajalla kuin pelaajallakin, joten ilmenee vähemmän tarvetta etsiä puuttuvaa tietoa. Tarve etsiä tietoa korostuu pelitilanteissa, joihin liittyy paljon pelimekaanisia sääntöjä.

Haastatteluissa tuli esiin se, että mitä enemmän tiettyä sääntöä käytti pelissä, sitä tummaksi ja helpommaksi muistaa se tuli. Toisaalta oli myös sääntöjä ja poikkeuksia, jotka harvoin tulevat pelissä esiin, joten kokeneellekin pelinjohtajalle voi tulla tarvetta tarkistaa sääntö. Haastatteluun osallistuneiden pelinjohtajien tavat tarkistaa tietoa jakautuivat internetin ja sääntökirjojen välille melko tasaisesti. Neljä haastateltavista mainitsi etsivänsä mekaniikkaa koskevat kysymykset mieluummin internetistä. Etuna mainittiin helppous ja nopeus. Eräs haastateltava mainitsi myös, että pelaajat toimivat tiedonlähteenä, sillä heillä saattaa olla pelinjohtajalta puuttuvaa tietoa säännöistä.

Erityisesti magian käyttöön liittyvän tiedontarpeen mainitsi moni. Pelinjohtajien haastatteluissa mainitsemia esimerkkejä pelimekaniikkaan liittyvästä tiedontarpeesta olivat esimerkiksi:

- 1) Miten tietty loitsu toimii
- 2) Miten jonkun hahmoluokan tietty kyky toimii
- 3) Miten menikään joku sääntö taistelutilanteessa

Dungeons & Dragons on kuitenkin tiedonhaun kannalta hyvässä asemassa, sillä se on maailman suosituin pöytäroolipeli. Tämä johtaa siihen, että internet on täynnä tietoa aiheesta. Virallisen tiedon lisäksi todennäköistä on, että joku muukin on internetin foorumeilla esittänyt saman kysymyksen ja saanut vastauksen. Kukaan haastateltavista ei maininnut, että sääntöihin liittyvää tietoa olisi hankalaa löytää, päinvastoin sitä pidettiin helppona:

*”Tää on helppoa, kun mä vedän D&D:tä niin siitä löytyy niin helposti vaan googlaamalla just vaikka, et mitä tapahtuu, jos hahmon paralysoituu. Se on helppo googlata ja siihen löytyy vastaus. Sitten jos pelaisi jollain toisella systeemillä niin vois olla vaikeampi löytää.” H1*

*"[Googleen hakusanaksi] D&D 5e ja sitten se kysymys, niin sieltä yleensä löytyy." H2*

Toisen pelisysteemin kohdalla tiedonhaku liittyen pelin sääntöihin ja muuhunkin peliin liittyvään saattaisi siis olla hyvin erilaista. Nyt internet on pullollaan paitsi mekaniikkaan liittyvää tietoa, myös ideoita, valmisseikkailuita ja erilaisia generaattoreita, joita pelinjohtaja voi hyödyntää.

### ***Maailmaan liittyvällä tiedontarpeet***

Maailma, johon peli sijoittuu, on usein suuri ja kompleksinen. Se käsittää paitsi monia eri kaupunkeja, myös valtioita, mantereita ja jopa eri ulottuvuuksia. Kuten oikeassakin maailmassa, kampanjan fiktiivisessä maailmassa on eri kansoja, jotka uskovat erilaisiin asioihin ja eri ryhmittymiä, jotka tavoittelevat erilaisia asioita. Tietoa voi siis olla hyvinkin runsaasti. Pelinjohtajan pitäisi onnistua pitämään kaikki maailman tieto session aikana ulottuvillaan muodossa, josta voi maailmaan liittyvät kysymykset session aikana tarkistaa.

Maailman tietoja esiintyi niin session suunnitelmissa kuin kampanjaa varten suunnitelluissa muistiinpanoissakin. Mikäli kyseessä ei ole pelinjohtajan itse luoma maailma, tieto maailmasta on löydettävissä kampanjan valmiista materiaalista, vaikka toki valmiissakin kampanjassa voi olla pelinjohtajan sinne itse keksimiä asioita. Myös edellisten sessioiden muistiinpanot toimivat kuvauksena historiasta, siitä mitä on tapahtunut. Voi olla tarpeellista esimerkiksi tarkistaa, mitä pelaajahahmot ovatkaan kymmenen sessiota sitten sopineet ei-pelaajahahmon kanssa. Pelinjohtajan omien muistiinpanojen tukena toimivat myös muut pelaajat ja muiden pelaajien tekemät muistiinpanot. On mahdollista, että pelaajat ovat tehneet omiin muistiinpanoihinsa tarkempia merkintöjä kuin pelinjohtaja, jolloin pelinjohtaja voi saada tarvitsemansa tiedon kysymällä pelaajilta. Pelaajilla on usein enemmän aikaa tehdä muistiinpanoja pelin lomassa, esimerkiksi toisen pelaajan vuorolla, kun peli ei vaadi häneltä täyttä keskittymistä. Pelinjohtajalle tällaisia tilanteita tulee harvemmin.

*"Todennäköisesti pelaajien muistiinpanot on paremmat kuin mun omat, varsinkin jos hirveesti rupee loree heittämään, niin sitten pelaajat saa paremmin*

*[kirjoitettua], koska en mä samalla puhuessa pysty kirjottamaan, et mitäs mä puhunkaan.” H1*

Sessioiden aikana esiintyy erilaisia tiedontarpeita maailmasta riippuen siitä, millainen sessio on kyseessä. Tietynlaisessa tilanteessa pelinjohtajan pitää olla valmiudessa etsimään tietoa monesta eri asiasta nopeasti. Kun pelisession sisältö on vapaamuotoinen ja narratiivinen, saattavat pelaajat keksiä tekevänsä mitä tahansa ja esittää kaikenlaisia kysymyksiä pelinjohtajalle. Ovatko hahmot juoksemassa ympäri kaupunkia puhumassa monelle eri ei-pelaajahahmolle? Se tarkoittaa, että pelinjohtajan pitäisi löytää kaikkiin hahmoihin ja heidän kanssaan sovittuihin asioihin liittyvä tieto, mikäli ei sitä ulkoa muista. Eräs pelinjohtaja kuvailee sessiota, jossa tapahtuu paljon erityyppistä asiaa eri paikoissa, jolloin navigointi eri tiedon välillä korostuu:

*”Siinä on aika iso ero sitten tavallaan siitä et minkä tyyppistä sen [session] materiaali on. Tämmöisessä [vapaamuotoisessa narratiivisessa sessiossa] se on paljon vähemmän sitä peliteknistä ja se on enemmän sitten semmosta diegeettistä narratiivista, maailmallista materiaalia, joka pitää olla siinä sitten olla esillä. Näissä sessioissa on nimenomaan sitten tapahtunut sitä, että mä hypin koko ajan siinä mun yhdeksänkymmentuhannen sanan kokonaisuudessa paikasta toiseen. Kun yhdessä tekstikokonaisuudessaan on jonkun kaupungin sisältö, mut sit ne meneekin puhumaan henkilölle, joka kuuluu tiettyyn salaseuraan niin sitten se onkin siellä ja sitten nousee tietyn hahmon taustatarina esille jossakin kohdassa niin sitten se onkin toisessa paikassa jne, et tavallaan sitä hyppimistä on paljon enemmän sit siinä.” H4*

Voidaan siis todeta, että todennäköisemmin taistelupainotteisissa sessioissa tulee vähemmän tarvetta etsiä maailmaan liittyvää tietoa kampanjan tiedoista tai session suunnitelmista ja muistiinpanoista.

### ***Fysiikkaan liittyvät tiedontarpeet***

Vaikka Dungeons & Dragons tavallisesti sijoittuu maailmaan, jossa taikuus on totista totta, perustuu maailman toiminta kuitenkin loppujen lopuksi fysiikan lakeihin. Se, kuinka tarkka pelinjohtaja niiden suhteen haluaa olla, riippuu tietysti hänestä itsestään. Loppujen lopuksi on tyypillistä, että pelissä halutaan fysiikan toimivan taikuuden ja muun fantasiamaailmaan liittyvän outouden ulkopuolella niin kuin se toimii oikeassa maailmassa. Sääntökirjasta löytyy fysiikkaan liittyviä sääntöjä (esim. jos hahmo putoaa



katolta, kuinka nopeasti hän putoaa), mutta luokittelua tehdessäni vaikutti kuitenkin siltä, että moni fysiikkaan liittyvä kysymys on sellainen, että siihen ei löydy suoraa pelimekaanista sääntöä. Tällöin pelinjohtajan tehtäväksi jää selvittää, miten asia toimii; tai heittää villi veikkaus. Pelinjohtaja voi myös ottaa käyttöön kaiken peruskoulussa oppimansa matematiikan pohtiessaan, että jos ilmalaiva lentää eteenpäin 20 mailia tunnissa, kuinka kauan kestää päästä paikasta A paikkaan B.

Pelissä pituus, paino ja aika ovat usein tärkeitä. Niiden käyttämistä pelissä kuitenkin monimutkaistaa myös se, että Dungeons & Dragons on amerikkalainen englannin kielellä julkaistu peli, joten sitä pelataan englanninkielisen lähdemateriaalin perusteella. Säännöissä ilmoitetut paino- ja pituusyksiköt eivät vastaa suomalaisille pelinjohtajille tuttuja yksiköitä. Pelinjohtajalla ei välttämättä ole kunnollista käsitystä siitä, kuinka pauna tai jalka vertautuvat Suomessa käytössä oleviin mittayksiköihin. Tämän takia kesken pelin saattaa joutua etsimään tietoa siitä, mikä pituus tai paino olisi muunnettuna Suomessa käytettyihin yksiköihin, jotta asian todellisen merkityksen voi käsittää.

*”DnD:ssä on kaikki noilla Amerikan jutuilla, niin tosi usein pitää miettiä, että paljonko nyt on ‘one thousand feet’ metreissä tai paljonko on ‘five hundred pounds’ kilogrammoina.” H2*

Haastattelussa nousi esiin, että joskus kysymykset ovat hyvinkin omituisia ja spesifejä, eikä niiden selvittäminen ole mitenkään yksinkertaista. Eräs pelinjohtaja esitti esimerkiksi kysymyksen, joka saa raapiman päättään:

*”Kuinka monta hiirtä menee yhteen säkkiin?” H1*

Kysymyksestä alkaa prosessi, jossa pelinjohtaja yrittää selvittää, minkä kokoinen hänen kuvittelemansa säkki on ja arvioimaan sinne mahtuvien jyrsijöiden määrää. Lähtikö hän laskemaan säkin ja hiiren tilavuutta, sitä ei haastattelu kerro.

### ***Tiedonhankinnan välttäminen pelisession aikana***

Erityspiirre pelinjohtajan tiedonhaussa pelisession aikana on se, että sen halutaan tahtuvan nopeasti. Kukaan ei voi olettaa muistavansa kaikkea maailmaan liittyvää tietoa, ja on luonnollista joutua referoimaan sitä pelisession aikana. Konsensus kuitenkin

vaikutti olevan, että parasta olisi, jos sääntöihin liittyvää tietoa ei joutuisi session aikana etsimään. Syynä on se, että usein peli keskeytyy säännön tai muun faktan tarkistamisen ajaksi, kun pelinjohtajat haluaisivat jouheasti viedä peliä eteenpäin.

Pelinjohtajat ovat kehitelleet erilaisia keinoja eliminoida se, että sääntöjä joudutaan pelin aikana tarkastamaan kirjoista tai internetistä. Tärkeää oli, että oleellinen informaatio olisi nopeasti saatavilla, esimerkiksi sessiosuunnitelmassa, jotta sitä ei tarvitse etsiä kaukaa. Yhtenä välineenä tähän mainittiin pelinjohtajan näköeste, joka paitsi estää pelaajia näkemästä mitä pelinjohtaja puuhaa, myös toimii käteväenä paikkana säilyttää usein esiin tulevia sääntöjä. Myynnissä on näköesteitä, joihin tietoa on koottu valmiiksi, mutta pelinjohtaja voi myös itse koota hänelle oleellisen tiedon näköesteeseen:

*”Kaikista tärkeimmät säännöt on itseasiassa tossa DM screenillä. Mä olen tulostanut semmoiset erilliset lisälirpakkeet, missä on ne kaikista yleisimmin käytetyt [säännöt], et tietenkin nää perus combat-säännöt, mutta sitten siellä oli jonkun verran noista painomääristä ja matkanteosta ja tämmöisistä. Että se helpotti ihan hirveästi, kun oli kaikki ne oleellisimmat. Mitä mä oon itse huomannut pelikertojen aikana, että jos tulee joskus kysyttyä sääntöjä, niin ne nappasin sinne.” H7*

Toinen pelissä mainittu keino turhan selvittelyn välttämiseksi oli se, että sääntöä yksinkertaisesti ei lähdetä selvittämään pelin aikana. Pelinjohtaja voi pelissä keksiä tilanteeseen oman säännön tai antaa hyvän veikkauksen säännöstä kokemuksensa pohjalta. Hän voi todeta, että sääntö tarkistetaan tarpeen mukaan sitten pelin jälkeen ja korjataan mahdollisesti seuraavaan peliin. Pelikokemus menee siis sen edelle, että aina tehtäisiin juuri niin kuin sääntökirjassa lukee.

*”Aika monesti mä teen myös niin, että sovitaan, että se menee näin ja katsotaan pelin lopuksi. Koska minä pyrin tekemään sen niin, että se [peli] ei hidastu jonkun pienen sääntöasian takia. Totta kai mä haluan, että se selvitetään, mutta siis mieluummin ei pelin aikana.” H3*

*”Yleensä skippaan sen sillä, että mä oon nyt DM ja ollaan fantasiamaailmassa ja näin ja tää menee. Siitä vasta jälkikäteen aletaan pelisession jälkeen miettiä.” H6*

*”Mä oon itse pyrkinyt siihen, että jos mä en tiedä miten joku sääntö toimii tai jos joku pelaajista ei muista miten joku sääntö toimii, niin sit mä vaan heitän jotain*

*hatusta ja se tarkennetaan sitten ensi pelikerralle -- En tykkää siitä, että mä kesken pelikerran ihan hirveesti etsisin tietoa, koska se on vähän tylsää pelaajille katsoa, kun toinen selaa kirjaa vaikka kolme minuuttia ja etsii jotain hyvin spesifiä sanamuotoa sieltä.” H5*

Eräs pelinjohtaja myös mietti haastattelussa, että on tullut pelattua sen verran paljon, että sääntöjen tarkistusta ei joudu enää kovin paljoa tekemään. Yksi ratkaisu oppia pelin säännöt paremmin ja vähentää peliä keskeyttävää tiedonhakua on siis varmasti varsin mieluisa: pelaa lisää.

### **4.3.3 Tiedon tuottaminen pelisession aikana**

Roolipelin pelaaminen sisältää väkisinkin improvisaatiota. Vaikka ennen sessiota pelinjohtaja olisi koonnut kuinka hyvän suunnitelman, se ei voi olla niin tarkka, että mitään uutta ei pitäisi tuottaa pelin aikana. Kuvitellaan hyvin tyypillinen esimerkki:

Pelaajahahmot ovat kävelemässä kadulla ja pohtivat, mistä löytävät majatalon. Pelaajat keksivät, että heidän hahmonsa voisivat tiedustella asiaa joltain ohikulkijalta. Pelinjohtaja on kenties keksinyt majatalon, mutta ei kaikkia maailman hahmoja. Näin ollen hän tyypillisesti improvisoi tilanteessa hahmon ja hahmolle lyhyen ulkonäkökuvauksen. Pelaajat kysyvät, mikä hahmon nimi on. Pelinjohtaja keksii hahmolle nimen. Pelaajat kysyvät, onko hahmolla perhettä. Pelinjohtaja keksii hahmolle vaimon ja lapset. Pelaajat pyytävät hahmon mukaansa paikalliseen tavernaan juhlimaan ja pelinjohtajan keksii hahmolle tietoa pelin edetessä, ja kenties hahmosta jopa muodostuu lopulta niin tärkeä, että hänestä tulee oleellinen ei-pelaajahahmo kampanjassa.

Luvussa 4.3.1 todettiin, että jo tehdyt suunnitelmat tulevat pelaajien valinnoista ja toiminnasta riippuen muuttumaan pelisession aikana muutenkin. Session aikana ikään kuin kirjoitetaan tarinaa yhteistyössä pelaajien kanssa. Koska tarina on jaksoluontoinen ja jatkuva, kostuu siitä vähitellen pelin aikana lisää tietoa. Tyypillinen session aikana kerättävä tieto on pelinjohtajan ja pelaajien tekemät *muistiinpanot* pelisession tapahtumista.

Haastattelun pelinjohtajat kertoivat kaikki yrittävänsä tehdä session aikana jonkinlaisia muistiinpanoja. Muistiinpanot ovat tyypillisesti pikaisesti ylös kirjattua informaatiota siitä, mitä on tapahtunut, mitä joku on sanonut tai mitä joku on luvannut tai miten joku

asia on kuvailtu. Niiden tarve piilee siinä, että sama asia pitäisi pystyä kuvailemaan samalla lailla seuraavallakin kerralla. Jos pelinjohtaja on kertonut, että ei-pelaajahahmo saapuu tapaamaan pelaajahahmoja tiettyinä päivinä tiettyyn aikaan, pelinjohtaja haluaa muistaa sen.

Haastatteluista nousi esiin yleinen näkemys siitä, että muistiinpanot ovat hyviä ja hyödyllisiä, mutta niiden tekeminen session aikana on pelinjohtajalle haastavaa. Pelinjohtajan pitää keskittyä peliin: viedä tarinaa eteenpäin, kuvailla pelaajille mitä maailmassa tapahtuu ja keskittyä kuuntelemaan mitä pelaajat sanovat toisilleen. Kaiken tämän keskellä pelinjohtajille tuntuu jäävän heikosti aikaa hoitaa henkilökohtaista tiedonhallintaansa kesken pelisession. Tähän ongelmaan pureudutaan syvemmin kappaleessa 4.4, jossa kuvaillaan pelinjohtajien tiedonhallinnan haasteita.

Pelisession aikana tuotettavasta informaatiosta tuli haastatteluissa esiin myös taistelutilanteissa tehtävät listat. Niiden tekeminen on tarpeellista, jotta pelinjohtaja pysyy taistelun aikana selvillä siitä, missä mennään:

*”Sessioiden aikana mä teen itse asiassa verrattain vähän muistiinpanoja, jonkun verran tietysti jotain ihan pelitekniikkaa. Jos taistelussa ollaan, siinä tietysti täytyy niiden pyörittämiseksi jo.” H4*

Näillä listoilla pelinjohtaja seuraa taistelun ajan taistelun osapuolten *vuorojärjestystä*, eli sitä, missä järjestyksessä hahmot toimivat taistelussa. Vuorojärjestys muodostuu taistelun aluksi noppaa heittämällä, eikä siis ole pelinjohtajalle välttämätön tieto säilyttää itsellään taistelun päätyttyä. Pelinjohtaja seuraa taistelussa myös niiden hirviöiden tai muiden vihollisten *elämäpisteitä*, joita vastaan pelaajahahmot ovat taistelemassa. Usein elämäpisteet merkittiin muistiinpanojen reunaan tai vaikka Exceliin. Paikalla ei vaikuttanut olevan suurta merkitystä, koska tieto elämäpisteistä on niin ikään tieto, jota ei taistelun päätyttyä tarvitse säilyttää. Taistelun väliaikaiset tiedot ovat siinä tapauksessa tarpeellisia tietoja pitää tallessa, jos taistelu jää kesken, ja sitä jatketaan seuraavassa sessiossa.

Taistelutilanteeseen liittyen pelissä saattaa myös tulla tarve piirtää *taistelukartta*. Jos karttaa ei ole piirrettynä etukäteen, se piirretään tilanteessa esimerkiksi paperille, kartan piirtoon tarkoitettulle matolle tai digitaalisella työkalulla tietokoneella. Jos pelinjohtajalla on käytössään karttojen rakentamiseen tarkoitettuja tiiliä, saattaa hän myös käyttää niitä.

## **4.4 Haasteet pelinjohtajan tiedonhallinnassa**

Pöytäroolipelien aikana tapahtuva vuorovaikutus on usein kaottista, sisältäen päällekkäisiä puheenvuoroja eri ihmisiltä (Mizer 2019, 17). Tämän vuoksi kirjanpito tapahtumista ei ole samanlaista kuin esimerkiksi kokouksissa, joissa kaikilla on yleensä oma puheenvuoronsa. Kaikki pelin aikana sanottu ei myöskään välttämättä ole oleellista muistettavaa, vaan on tyypillistä, että pelaajat esimerkiksi vitsailevat pelin aikana ulkopuolisesta aiheesta (Mizer 2019, 26). Kiireen ja kaaoksen keskellä olisi siis nopeasti päätettävä, mikä on hyödyllistä tietoa ja minne se kirjataan.

Tässä luvussa käsitellään haasteita ja ongelmia, joita pelinjohtajien henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa saattaa ilmetä. Tarkoituksena on kartoittaa keskeisimpiä haasteita ja pohtia niiden syitä. Luvussa 4.4.1 kerrotaan session kiireestä johtuvista haasteista ja luvussa 4.4.2 kerrotaan muistista, organisoinnista ja välineistä johtuvista haasteista.

### **4.4.1 Session kiireestä johtuvat haasteet**

Pelisesion aikana pelinjohtajan pitäisi pystyä keskittymään peliin ja pelaajiin. Hänellä on kiire improvisoida, reagoida ja viedä peliä eteenpäin. Kesken roolipelisesion ei ole otollisin aika hoitaa henkilökohtaista tiedonhallintaa, mutta pelin henki on se, että se on kuitenkin tarpeellista. Se, että session aikana ei ehdi keskittymään tekemiinsä muistiinpanoihin ja tiedon organisointiin täysin, voi aiheuttaa erilaisia haasteita pelinjohtajalle.

#### **Muistiinpanojen tekemisen ongelma**

Pelinjohtajilla ei ole session aikana juurikaan aikaa miettiä henkilökohtaista tiedonhallintaansa järjestelmällisesti. Laaja ongelma vaikutti olevan se, että pelisesion aikana

on sellainen kiire muiden asioiden suhteen, että tärkeät muistiinpanot jäävät kokonaan kirjaamatta:

*”Siis pääsääntöisesti mä yritin tehdä [muistiinpanoja], mutta se riippuu vähän peliporukasta ja pelikerrasta. Joskus vaan yksinkertaisesti unohtuu ihan täysin ja joskus pääsee niin sisään siihen peliin, että unohtaa ihan täysin kaiken muun. Että niinä kertoina oli siis todella vaikea sen pelisession jälkeen silleen [muistaa], että ei helkkari, mitä kaikkea täällä tapahtu, mä en edes muista. Ne oli ehkä vaikeimpia sessioita sitten jälkikäteen tavallaan kirjoittaa ja jatkaa niistä.” H7*

Keskittyminen pelaamiseen voi olla niin syvä, että jälkikäteen ei meinaa muistaa mitä pelatessa tuli sanottua. Se tekee muistiinpanojen kirjaamisen session jälkeen myös haastavaksi. Toisaalta jos muistiinpanoja alkaa kirjaamaan session aikana, ei välttämättä keskittymiskyky enää riitä kirjoittaessa seuraamaan, mitä pelissä tapahtuu:

*”Jos joku hahmo sanoo jonkun tosi hyvän jutun minkä mä voisin ottaa ylös, että mä voin käyttää sitä myöhemmin niin mun pitää tehdä se nopeasti ja lyhyesti, koska jos mä alan oikein pitkästi kirjoittamaan, niin mä en enää kuuntele mitä se sanoo. Mä olen huomannut itsestäni tämmösen piirteen, että mä en voi keskittyä kahteen asiaan ainakaan tässä tapauksessa.” H3*

Kummassakin tavassa on haasteita. Drachen & Hitchens (2008, 15) kuvailevat roolipelin erityispiirteeksi sen, että roolipeli vaatii pelaajaltaan vähemmän kokoaikaista panostusta verrattuna muihin peleihin. Heidän mukaansa esimerkkinä voi käyttää videopeliä, jossa ajetaan autolla kilpaa: jos pelaaja ei keskity koko ajan ajamiseen, hän todennäköisesti kolaroi ja häviää pelin. Roolipelit sen sijaan heidän mukaansa sallivat ison osan ajasta pelaajien valita, kuinka paljon panostusta antavat pelille. Tämä on totta tämänkin tutkielman puitteissa, sillä peli ei lopu eikä luultavasti tapahdu suurta katastrofia, jos pelinjohtajan keskittyminen herpaantuu pelistä, kun hän alkaa tekemään muistiinpanoja kesken pelin. Pelinjohtajien vastauksissa kuitenkin korostuu se, että heidän pitäisi keskittyä koko ajan vastaanottamaan pelaajilta saamaansa informaatiota. Jos he eivät keskity pelaajilta saatavaan informaatioon, he kokivat, että tärkeää asiaa saattaa jäädä kuu-

lematta. Jos he keskittyivät muuhun, tämän tutkielman kontekstissa omaan tiedonhallintaansa, pelikokemus heidän mielestään kärsi. Vaikka huomion jakaminen on mahdollista, pelinjohtajille se ei laajassa mittakaavassa ollut mieluisaa.

Haastatteluun osallistuneilla pelinjohtajilla oli erilaisia keinoja täydentää session aikana tehtyjä muistiinpanojaan. Osa teki muistiinpanot session jälkeen. Eräs pelinjohtaja nauhoitti session, ja teki muistiinpanot nauhoitteen avulla. Myös pelaaja ja pelaajien muistiinpanoja voi käyttää tiedonlähteenä:

*”Jos itse tosiaan olin unohtanut pelin aikana ottaa muistiinpanot, niin hän [pelaaja] oli luoja kiitos ottanut muistiinpanot, ja sitten kysyin yleensä siinä pelikerran alussa aina, että olisiko teillä antaa vähän, että mitä tapahtui. Se oli minulle myös pelinjohtajana semmoinen helpotus, että jos ne ker-  
too asioita joita minä en muistanut.” H7*

Muistiinpanojen kirjaamisesta annettiin myös vastuuta pelaajille. Pelaajat saattoivat kirjoittaa session tärkeimmät tapahtumat ylös, tai edellinen kerran tapahtumat kerrattiin pelaajien toimesta session aluksi. Pelaajien muistiinpanot myös saattoivat olla kattavammat kuin pelinjohtajan, johtuen siitä, että heillä on enemmän aikaa kirjoittaa session aikana.

### **Väärään paikkaan kiireellä kirjaus**

Kun pelinjohtaja kiireellä kirjaa muistiinpanoa ylös kesken session, ei hän välttämättä kiinnitä huomiota siihen, mihin muistiinpano tulikaan kirjattua. Muistiinpano voi päätyä väärään paikkaan, jonne se sitten hukkuu, kun se ei olekaan siellä missä sen kuuluisi olla. Kuten Bergman & Whittaker (2016, 36–49) kuvailevat, säilytettävä tietoa saattaa haitata muun tiedon löydettävyyttä. Väärään paikkaan kirjattu muistiinpano on häiritsevä, kun pelinjohtaja lähtee seuraavan kerran etsimään tietoa:

*”Toinen elementti siinä on se, että vedän pelejä siten, että siinä on jonkin verran improvisaatiota aina tilanteen tullen ja sit mä nopeesti joko kirjoittelun siihen dokumentin sivuun missä mä nyt satun olemaankaan, että okei tässä tuli tällainen hahmo niille vastaan, jonka vedin täysin hatusta ja tässä on hänen nimensä ja näin päin pois. Sit se on tosi kiusallinen löytää sieltä jos en muista jälkikäteen siistiä sitä dokumenttia, että tässä on tämä*

*kuvaus ja se kuuluu oikeasti tänne, mutta satuin olemaan tässä dokumentissa tässä kohtaa kun piti hyvin akuutisti keksiä joku seppä johonkin tilanteeseen tai jotain tämmöstä.” H5*

*”Välillä ehkä muutenkin olisi niinku hyvä...että sitä nyt tietysti pelisession aikana tulee välillä kirjoitettua asioita muistiin vähän epäoptimaaliseen paikkaan. Kun en jaksa tehdä sellaista siivoamista ja ylläpitämistä sille ympäristölle niin paljon kuin tarvitsisi, välillä iskee aina sit semmonen kiukku ja täytyy pahimmat sotkut sieltä siivota ihan niinku omaankin mielenterveyden vuoksi.” H4*

Sessioiden muistiinpanot vaatisivat tämän ongelman takia kenties ylläpitämistä, mutta ylläpito jää helposti hoitamatta. Jos muistiinpanoja ei käy läpi sessioiden välissä, ei virheelliseen paikkaan kirjattua tietoa välttämättä huomaa korjata, ennen kuin tarve tulee esille kesken session.

#### **4.4.2 Haasteet muistissa, organisoinnissa ja välineissä**

Pelinjohtajan henkilökohtaiseen tiedonhallintaan liittyy useita muitakin haasteita, joista moni liittyy muistamiseen. Myös omat organisointitavat ja -taidot sekä käytössä olevien välineiden ominaisuudet saattavat aiheuttaa haasteita. Haasteet korostuvat, kun kampanja on pitkä ja tietoa on paljon.

##### **Pitkä säilytysaika tekee muistamisen vaikeaksi**

Kampanjasta saattaa kertyä tietoa useiden kuukausien tai jopa vuosien ajan. Kun sitten yrittää lähteä etsimään tietoa sessiomuistiinpanoista tapahtumasta, joka on sattunut kauan sitten, voi tiedon löytäminen olla hankalaa. Pelinjohtajan pitää muistin varassa yrittää miettiä, milloin asia olisi tapahtunut:

*”Se on haastavaa pelin tullen siten, että kun pelaajat muistelee, että mitäs me sovittiinkaan tämän tyyppin kanssa kaksikymmentä pelikertaa sitten, kaksi vuotta sitten, niin se on vähän hankalaa prosessoida, että koskas se tarkalleen ottaen olikaan ja mistä kohtaa se löytyy.” H5*

Sessioiden muistiinpanoja voi yrittää jäsenellä tarinan mukaan isompiin arkkeihin. Todennäköistä on, että suuret asiat muistetaan paremmin, ja pienen asian tapahtumahetki



osataan suunnilleen sijoittaa tarinan kaareen. Myös sessioiden nimeäminen tapahtumien perusteella voi toimia muistamisen tukena.

### **Tieto hajaantuu eri paikkoihin**

Pelinjohtajat suosivat yhtä pääasiallista säilytyspaikkaa tiedolleen. Heillä kuitenkin voi olla tilanteita, joissa tieto kirjataan väliaikaiseen säilytyspaikkaan, josta se on tarkoitus siirtää lopulliseen säilytyspaikkaan. Ongelmana on, että aina tietoa ei muisteta siirtää sinne mihin se kuuluu. Siinä tapauksessa se saattaa jäädä väärään paikkaan häiritsemään tai hukkaa kokonaan, mutta ei ainakaan löydy sieltä, mistä pelinjohtaja lähtisi sitä etsimään:

*”Mun sessiomuistiinpanot on kans tosi paljon sitä, että mitäs mä oonkaan kertonut tästä jostain tietystä jutusta ja sit mä en ikinä muista siirtää sitä sinne oikeeseen paikkaan. Ja sitten mä etin niitä silleen, että no, niin missäs tämä olikaan mainittu.” H1*

Myös tässä on kyseessä ihmisen muistiin liittyvä inhimillinen ongelma. Toisaalta tietoa on välillä tarpeellista tuottaa eri välineillä, koska aina ei ole mahdollista tuottaa tietoa suoraan sen lopulliseen säilytyspaikkaan. Joskus hyvä idea saattaa esimerkiksi tulla hetkenä, jona ei päästä digitaalisten välineiden ääreen.

*”Monesti oon ollut semmoisessa tilanteessa, että jos mä oon jossain missä en pääse mun koneeseen käsiksi tai OneNoteen, niin mä sitten kirjoitan paperille tai vihkoon. Jos mä keksin jonkun ’hei tämmönen vois olla hyvä hahmo mun maailmaan’. Mä kirjoitan jotain tietoja siitä ja piirrän jonkun pienen kuvan ehkä siihen sivuun vielä myös. Sitten kun mä muistan, niin mä lisään ne sinne mun kampanjatietoihin. Koska mulla on erittäin huono lähimuisti, jos en saa heti jotain asiaa ylös, vaikka paperille edes, niin mä unohdan sen ja menee mahdollinen hyvä hahmoidea hukkaan. Jos mä en heti listaa sitä johonkin paperille tai vihkoon.” H3*

Sekin on myös itsessään muistiin liittyvä ongelma, että jos tietoa ei kirjoita heti ylös, sen saattaa unohtaa ikuisiksi ajoiksi. Tieto, joka vahingossa välillä hajaantuu eri paikkoihin, lienee parempi, kuin kokonaan unohdettu tieto.

Projektissa tiedon hajautuminen eri paikkoihin voi myös johtua siitä, että projektin alussa ei tiedetä, minkälainen säilytyspaikka olisi hyvä. Tietoa aletaan säilöämään jonnekin, vaikka ei ole tiedossa kuinka laaja projektista syntyy tai millainen määrä tietoa tulee olemaan säilytettävänä. Jos projektin edetessä ilmenee tarvetta ottaa käyttöön sopivampi säilytyspaikka, ei vanhaa tietoa välttämättä siirretä uuteen paikkaan sen pelossa, että tietoa ei enää löydäkään helposti. (Copic Pucihar 2016, 514.)

### ***Tieto ei ole organisoituna loogisesti***

Jotta tieto on löydettävissä helposti, pitäisi pelinjohtajan jäsenellä se loogisiin kokonaisuuksiin. Saattoi kuitenkin olla, että oma logiikka on hukassa, eikä olekaan varma, mihin on tiedon tallennushetkellä ajatellut asian kuuluvan:

*”En mä sitä siltikään aina osaa tehokkaimmalla mahdollisella tavalla käyttää [järjestelmää], että mä välillä olen silti hukassa sen kanssa, että mihinkä...Mä muistan kirjoittaneeni tästä, mutta mihin mä sen laitoin, kun se ei olekaan tässä ilmeisimmässä paikassa. Sit joutuu etsimään ja selaamaan.”*

H4

Kun tietoa yrittää sitten etsiä omista säilytyspaikoistaan, on sen uudelleenlöytäminen hankalaa. Tiedon uudelleenlöytäminen omista säilytyspaikoista eroaa Jonesin (2008, 86) mukaan muun tiedon uudelleenlöytämisestä. Tiedon katoaminen jonkun muun hallitsemalta nettisivulta voi olla ikävää, mutta meillä on tiedossa, että niin voi tapahtua. Jos taas tiedon kokoamiseen ja tuottamiseen on käytetty suuri määrä energiaa ja se katoaa omista säilytyspaikoistamme, se aiheuttaa suuremman reaktion ja on henkilökohtaisempaa.

Pitkän ajan jälkeen uudelleenlöytäminen on luonnollisesti haastavampaa, sillä pitkän aikavälin jälkeen yksityiskohdat etsityn tiedon sisällöstä ovat voineet alkaa unohtua, jopa niin, että hakusanojen keksiminen tiedon löytämiseksi on hankalaa (Deng & Feng, 2011). Tämä ongelma korostuu, jos tietoa on paljon. Mitä enemmän tietoa on, sitä haastavammaksi käy tiedon organisointi. Vielä kun tieto on jaettu pieniin osiin, ja sitä kerääntyy moneen paikkaan. Esimerkiksi kansioille syntyy nimiä, joiden merkitykset muistuttavat toisiaan, ja myöhemmin on hankalaa miettiä, mihin tieto on laitettu tai mihin se pitäisi laittaa. (Jones 2008, 127–131.)

## Kertyy turhaa tietoa

Säilytyspaikkoihin kertyy tietoa, joka ei ole enää tarpeellista. Tieto voi esimerkiksi olla ydintiedon lähteenä käytettyä tukitietoa, joka ei ole enää relevanttia:

*”Välillä vaan tavallaan pitää semmonen purge. Että tavallaan poistaa hirveästi sieltä asioita, koska niitä on kaikenlaisii niit just jotain random muistiinpanoja. Ja sitten lukee niitä ja ei enää muista että mihin tää liittyy tai tämä ei ole enää oleellinen. Ne [pelaajahahmot] ei ole enää tuolla tai jotain ja sit vaan poistaa ne. Pitää vaan niinku puhdistaa se.” H2*

Säilytyspaikkoihin kertynyt turha tieto haittaa tarpeellisen tiedon löytämistä. Tämän takia omia säilytystapoja pitäisi välillä puhdistaa turha tieto pois. Omien säilytyspaikkojen siivoaminen on harvoin kenenkään lempipuuhaa, ja saattaa siksi säädä tekemättä.

## Tiedon katoaminen

Pelinjohtaja on voinut tallentaa itselleen esimerkiksi verkkosivujen linkkejä. Mutta koska verkkosivut eivät ole omassa omistuksessa, saattaa tieto niistä kadota koska vain. Eräs pelinjohtaja pohti myös ongelmallista tilannetta, jossa hänen pääasiallinen tiedon säilytyspaikkansa on oppilaitoksen tarjoama. Se tarkoittaa, että hän ei voi enää käyttää sitä, kun valmistuu:

*” Mua huolestuttaa se juttu tässä vaan, koska tää on koulun tämä OneNote, niin se että kuinka pysyvää tämä on. Minun pitää hyvin hyvissä ajoin selvittää sitten vaan, että kuinkahan, ettei mun kampanjatiedot sitten vaan mene silleen niinku sormia napsauttamalla pois kun mä valmistun.” H3*

Tiedon säilyvyyteen voivat siis vaikuttaa pelinjohtajan ulkopuoliset tekijät. On varauduttava siihen, että tieto pitää muuttaa toiseen paikkaan. Ajatuksia kuitenkin herättää se mahdollisuus, että mitä käy, jos tiedon katoamiseen ei ole varautunut. Haastatteluiden aikana ei tullut esiin juurikaan tietoa siitä, ovatko pelinjohtajat varmuuden vuoksi säilöneet tietoa toiseenkin paikkaan.

## 5 POHDINTA

Kuten Mizer (2019, 124, 130) toteaa, pitkäaikaisessa kampanjassa pelin maailmasta maailmaan ja hahmoihin ehditään perehtyä syvällisemmin, joten maailmasta tulee todellisemman tuntuinen. Mitä pidempään samassa maailmassa pelataan, sitä enemmän yksityiskohtia siihen syntyy. Myös tutkielman tuloksista korostuu se, että henkilökohtainen tiedonhallinta vaatii sitä enemmän työtä, mitä pidempi sekä tarinaltaan ja maailmaltaan yksityiskohtaisempi kampanja on kyseessä. Pelinjohtajan henkilökohtainen tiedonhallinta on oleellinen osa sujuvaa peliä. Sen vuoksi kaikki valmistelu, jota pelinjohtaja tekee pelisessioiden ulkopuolella, auttaa häntä reagoimaan sujuvasti tiedontarpeisiin session aikana.

Koska tiedon etsimiseen ei haluta käyttää suurta määrää aikaa kesken pelisession, on tiedon jäsentely loogiseen järjestykseen tärkeä apu pelinjohtajalle. Kuten Oh (2019) toteaa, tietoa organisoidaan omistajan tarpeen mukaan joko löyhemmin tai tarkemmin riippuen siitä, kuinka pitkään tietoa on tarkoitus säilyttää. Usein pelinjohtajat tähtäävät pitkäaikaiseen säilytykseen, varsinkin pitkien kampanjoiden aikana, ja siksi järjestelmällinen organisointi on heille tärkeää. Detlorin (2010, 107) mukaan henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa on tärkeää, että tieto on oikeassa paikassa ja sopivassa muodossa käyttöön, kun sitä tarvitaan. Tämä on tärkeää myös pelinjohtajalle. Kun on käsitys siitä, mistä erilainen tieto löytyy, sen etsiminen session aikana käy nopeammin. Pelinjohtajalle on hyödyllistä tietää, että esimerkiksi jokin yleinen tieto pelimaailman kaupungista on wikiartikkelissa, kun taas pelaajahahmoille kaupungissa tapahtunut asia on sessiomuistiinpanoissa. Pelinjohtajalle on eduksi intuitiivinen ja hänelle itselleen looginen systeemi järjestellä tietoa, joka ei vaadi pitkää miettimistä tiedon sijoittelusta session aikana. Selkeä käsitys tiedon paikasta ja järjestyksestä edesauttaa paitsi tiedon löytymistä, myös sen tuottamista loogiseen paikkaan, kun muistiinpanoja tehdään kiireisen pelisession aikana.

Tulosten mukaan pelinjohtajat eivät halua käyttää aikaa tiedon etsimiseen kesken pelisession, sillä pelin kulku keskeytyy. Tarvetta etsiä tietoa pelin aikana on kuitenkin vaikea eliminoida kokonaan pelin yllätyksellisyyden ja improvisoinnin tarpeen vuoksi. Kaikkeen on mahdotonta varautua. Koska pelinjohtajilla ja pelaajilla on yleisesti yhteinen näkemys siitä, että teoilla tulisi olla todenmukaiset ja sääntöjen mukaiset seuraukset, on joidenkin asioiden selvittäminen kesken pelin tarpeellista. Pelinjohtajan tarve pitää maailma todentuntuksena johtaa siihen, että äkkinäisen päätöksen tekeminen ilman asian tarkempaa selvittämistä ei aina onnistu. Sillekin on rajansa, kuinka paljon pelinjohtaja ehtii tai jaksaa tehdä erilaisia valmisteluja ennen pelisessiota.

Pelisession aikana tapahtuvassa tiedonhaussa pelinjohtajien tiedontarpeet ovat yleensä tarkkoja ja rajattuja. Tämä vastaa McKenzien (2003) mallin aktiivista etsintää, sillä pelinjohtajalla on selkeä kysymys, johon hän tarkoituksenmukaisesti etsii vastausta. Tiedonhankinta halutaan pitää nopeana, eikä vähemmän määriteltyjä tiedontarpeita, joilla ei ole selkeää päämäärää, yleensä session aikana halutaan ruveta ratkomaan. Sen sijaan kampanjan maailman ja tarinan suunnittelussa pelinjohtajan tiedonhaku saattaa olla löyhemmin määriteltyä inspiraation hakua tai tiedon etsimistä laajemmista teemoista. McKenzien (2003) mallin mukainen aktiivinen seuranta ja kohdentumaton toimintaympäristön seuranta ovat pelinjohtajille kampanjan suunnittelussa tärkeitä, sillä usein kampanjaan otetaan inspiraatiota erilaisista medioista, kuten elokuvista ja kirjoista. Sattumalta eteen tullut idea voidaan ottaa muistiin ja lisätä kampanjan maailmaan ja juoneen.

Tutkielmassa tutkittiin erityisesti pelinjohtajan omaa tiedonhallintaa, mutta kuten tuloksista kävi ilmi, kampanjan tiedonhallinta jakautuu enemmän tai vähemmän myös muille pelaajille. Myös Mizer (2019, 139) piti pelaajien hyödyntämistä tiedonlähteinä tärkeänä apuna pelinjohtajalle, sillä laajan informaatiomäärän muistaminen on yksittäiselle ihmiselle hankalaa. Lopulta *Dungeons & Dragons* on yhdessä pelattava sosiaalinen peli, ja vaikka pelinjohtajalla on auktoriteettirooli, myös pelaajat tekevät pelin aikana omaa tiedonhallintaansa, jota voi käyttää hyödyksi. Huomionarvoista on myös se, että ei ole vain yhtä oikeaa tapaa pelata, mikä voi myös vaikuttaa erilaisiin tarpeisiin tiedonhallinnassa.

Vaikka kaikki pelaisivat roolipeliä samalla systeemillä, pelit voivat kuitenkin todellisuudessa erota hyvin paljon toisistaan. Pelinjohtajilla on omia tyylejään vetää peliä, kuten myös pelaajilla pelata: toiset saattavat esimerkiksi olla kiinnostuneita enemmän taistelupainotteisesta pelaamisesta, kun taas toiset keskittyvät mieluummin hahmojen väliin vuorovaikutukseen.

Tietoa säilytetään pikaiseen tarpeeseen, pitkäaikaiseen tarpeeseen tai joskus vain keräilytarkoituksessa (Jones, 2008, 124, 122–123). Roolipelikampanjassa pikainen tarve voi olla esimerkiksi session suunnitelma, mutta haasteen tuo se, että on vaikea arvioida, onko tieto todella sellaista, että sitä ei enää ikinä tulla tarvitsemaan. Todellisuudessa voi käydä niin, että tietyn session tapahtumat nousevat uudelleen esiin, vaikka vuoden kulluttua session toteuttamisesta. Tällöin pelinjohtajalle on hyödyllistä se, että alun perin pikaista tarvetta varten säilytetyt tiedot ovat edelleen tallessa. Pelinjohtajille vaikuttaa olevan erityisen hankalaa tiedon poistaminen, sillä kerätty tieto koetaan tärkeäksi. Sitä voi olla tarve hyödyntää myöhemmin kampanjan aikana tai sitä voidaan käyttää tulevaisuudessa toisessa kampanjassa. Tietoa ei haluta poistaa edes kampanjan päättyttyä. Pelko tarpeellisen tiedon poistamisesta voi Alonin ja Rafin (2020, 5–9) mukaan aiheuttaa negatiivisia tunteita omasta tiedonhallinnasta, kun turhan tiedon siivoamista ei saada tehtyä ja tietoa kertyy entisestään. Fakta kuitenkin on, että mitä suurempi määrä tietoa kertyy, sitä vaikeampaa on löytää sen joukosta hyödyllinen tieto. Pitkän ajan jälkeen tapahtuva tiedon uudelleenlöytämisen on haastavampaa, sillä yksityiskohdat ovat alkaneet etsijän mielestä hälvemään (Deng & Feng, 2011). Siksi pitkissä kampanjoissa haasteet oikean tiedon löytämiseksi, jopa omista muistiinpanoista, kasvavat.

Koska rajallinen muisti aiheuttaa haasteita henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa, ovat kaikki muistin tukena toimivat välineet ja käytännöt pelinjohtajille hyödyllisiä. Muistamme heikosti yksityiskohtia, kun taas laajempi tapahtumien kulku muistetaan paremmin (Lansdale 1988, 55–58). Yksityiskohtien sisällyttäminen isompiin kokonaisuuksiin auttaa muistamaan tietoa ja tämän takia kampanjan muistiinpanojen jakaminen tarinarkkeihin ja sessioihin auttaa pelinjohtajaa muistamaan mistä tietty tieto löytyy. Lans-

dale (1988, 55–58) myös totesi, että muistamiseen liittyvien haasteiden takia on hyödyllistä yrittää eliminoida siihen liittyviä prosesseja. Kaikki pelinjohtajat pitivät muistiinpanoja ja sessioita varten tehtäviä suunnitelmia tarpeellisina välineinä itselleen, joten myös heille on tärkeää, että kaikkea tietoa ei tarvitse säilyttää omassa muistissa.

Kuten Tresca (2011, 75) toteaa, roolipelien säännöt eivät aina ole yksiselitteisiä. Pelinjohtajilla voi myös olla pelin virallisten sääntöjen lisäksi omia sääntöjä, joita heidän pelinsä noudattavat, tai he ovat päättäneet jättää huomiotta jonkin kohdan virallisista säännöistä. Vaihtelevana piirteenä voidaan nähdä myös se, kuinka tärkeänä pelaaja kokee sen, että virallisia sääntöjä noudatetaan aina tismalleen sillä tavalla, kuten säännöissä ohjeistetaan. Toki suurin osa pelaajista tahtoo yhteisten sääntöjen pätevän, mutta kuten haastatteluissa todettiin, moni pelinjohtaja näkee sääntöjen tarkistamisessa kesken session haittapuolia ja pelinjohtajilla on pelissä oikeus tehdä säännöistä erkanuvia päätöksiä tuomaroinnissaan. Kuten myös Mizer (2019, 26) toteaa, on kuitenkin myös mahdollista, että pelaaja kyseenalaistaa pelinjohtajan päätöksen johonkin sääntöön tai teon tulokseen liittyen. Vaikka jonkin asian varmistaminen pelinjohtajalta ei itsessään ole paha asia, niin kustutuilla ”sääntöpoliiseilla” (eng. rules lawyer) kuitenkin on negatiivinen maine. Sääntöpoliisiksi voidaan nimittää pelaajaa, joka pitää tärkeimpänä pelin virallisten sääntöjen noudattamista, eikä niinkään koko peliporukan yhteistä pelikokoemusta. Sääntöpoliisin tavan pelata nähdään vaikuttavan muiden pelaajien sekä pelinjohtajan kokemukseen haitallisesti, sillä se johtaa pelisession keskeytyksiin, kun sääntöjä tarkistetaan jatkuvasti kesken session. (Hammer et al. 2018, 459.) Vaikka pelinjohtaja siis saattaa tukeutua pelaajiin asioiden muistamisessa ja tiedon säilyttämisessä, voi pelaajien puuttumisella pelinjohtajan työhön olla myös negatiivisia vaikutuksia.

Tuloksissa korostuu se, että pelinjohtajan työmäärä saattaa olla hyvinkin suuri. Kuitenkin loppujen lopuksi pelinjohtaminen on suurimmalle osalle harrastus, ei työ. Niin työstä kuin saattaakin olla alkaa luomaan maailmaa nollasta, se voi myös pelinjohtajalle olla oleellinen osa hauskuutta. Maailmaa ja tarinaa luodaan myös omaksi iloksi:

*”Sitä tietoa on aivan hirvittävästi saatavilla, jos pelaajat sen haluaa, mutta tämä ehkä johti myös siihen, että iso osa sitä tiedostoa ei koskaan päätynyt pelaajille, mutta ei se haittaa. Siis mulla oli ihan hirvittävän hauskaa kirjoittaa sitä.” H7*

Tässä tutkielmassa keskityttiin pelinjohtajan tiedonhallintaan, kun hän aktiivisesti toimii kampanjan parissa, mutta mielenkiintoista voisi olla myös tutkia sitä, mitä kampanjan tiedoille tapahtuu, kun se on päättynyt. Miten vanhoja kampanjatietoja käsitellään ja millaisissa tilanteissa niihin mahdollisesti palataan kampanjan jälkeen? Eräs haastateltava nostikin vastauksessaan esille sen, että vanhoilla kampanjatiedoilla saattaa olla suuri nostalgia-arvo:

*”Ne on myös ihan vaan semmoista hauskaa nostalgiamateriaalia -- Siinä on oma fiiliksensä, että vaan kaivellaan silleen peliporukalla vanhoja juttuja ja lyödään pöytään, että hei, muistatteko tämän kampanjan. Tässä on teidän hahmolomakkeet.” H4*

Myös Bergman ja Whittaker (2016, 36–41) toteavat kirjassaan, että tietoa ei aina säilytetä mitään tarkoitusta varten. Tietoa saatetaan säilyttää myös sentimentaalisista syistä, vaikka niillä ei ajatella olevan sen kummempaa hyötyä liittyen mihinkään tulevaisuuden toimintaan. Toisaalta vanhan kampanjan materiaalit voivat olla hyödynnettävissä tulevaisuudessa myös uuteen kampanjaan, joten niillä voi olla myös hyötyarvoa. Kuinka usein pelinjohtajat palaavat muistelemaan vanhaa kampanjaansa tutkimalla siitä säilyneitä tietoja? Hävittääkö kukaan vanhojen kampanjoiden materiaalia, tai onko sitä joutunut hukkaan? Jaksavatko pelinjohtajat varmistaa, että vanhojen kampanjoiden materiaali säilyy? Mitä omia haasteitaan siinä on?

Tässä tutkielmassa esiteltiin myös vain seitsemän ihmisen käyttämät välineet tiedonhallintaan. Pienestä otoksesta nousi joitain trendejä, kuten Google Drive, mutta voi olla, että joku jäi kokonaan mainitsematta. Jos vastaavanlaista tutkimusta tekisi kyselytutkimuksella, voisi saada paremman kuvan siitä minkälaiset tavat ja välineet ovat yleisempiä. Toisaalta kyselyllä on kenties hankalampaa saada tarkkaa informaatiota siitä, minkälaista tietoa säilytyspaikkoihin tuotetaan ja tallennetaan. Haastattelussa pelinjohtajat kertoivat tavoistaan pitkästikin, eikä yhtä tarkkojen vastausten antaminen kirjoittamalla



välttämättä olisi motivoivaa. Haastattelut antoivat pelinjohtajille mahdollisuuden kuvailla omaa tiedonhallintaansa laajasti ja yksityiskohtaisesti.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkielman tavoitteena oli tarkastella pelinjohtajien henkilökohtaista tiedonhallintaa, ja selvittää minkälaista tietoa pelinjohtajat etsivät, tuottavat ja säilyttävät roolipelikampanjansa aikana. Tarkoituksena oli myös selvittää, minne tieto tallennetaan ja miten se organisoidaan. Tutkielmassa selvitettiin lisäksi haasteita, joita pelinjohtajien henkilökohtaisessa tiedonhallinnassa esiintyy.

Kaikilla pelinjohtajilla oli jokin pääasiallinen säilytyspaikka kampanjan taustatiedoille, suunnitelmille ja muistiinpanoille, mutta tietoa silti tyypillisesti kertyi moneen eri paikkaan. Pelinjohtajat käyttivät henkilökohtaiseen tiedonhallintaansa eniten digitaalisia välineitä, kuten pilvipalveluita ja erilaisia wiki -tyyppisiä sivustoja. Suurin osa pelinjohtajista kuitenkin kertoi, että paperille kertyi erilaisia tiedon osia ja kahdelle pelinjohtajalle paperinen säilytysmuoto oli eniten käytetty.

Henkilökohtaisen tiedonhallinnan välineiden valinnassa oli tärkeää se, että tiedon säilytyspaikan ominaisuudet vastasivat pelinjohtajan käyttötarpeita ja käsitystä siitä, miten tieto pitäisi jäsennellä, jotta sitä on helppo käyttää. Muita välineiden valintaan vaikuttavia tekijöitä olivat tiedon määrä, tiedon julkisuus sekä pelin paikka ja muoto.

Ennen kampanjan varsinaista alkua pelinjohtajat valitsivat jonkin organisointitavan tiedolle, sillä suunnitteluvaiheessa etsittiin ja tuotettiin paljon tietoa, erityisesti kun kyseessä oli kotitekoinen kampanja. Kaksi isointa asiaa joiden suunnittelua varten tehtiin tiedonkeruuta ja joista tuotettiin tietoa, olivat tarina ja tapahtumapaikka. Tarina oli kuitenkin vain löyhä ajatus siitä, miten pelin juoni voisi edetä, sillä todellisuudessa suunnitteluvaiheessa ei voi ennustaa, mihin suuntaan tarina lopulta kulkeutuu pelaajien valintojen myötä. Myöskään maailman ei koettu suunnitteluvaiheen jälkeen olevan valmis paikka, vaan se kehittyy ja kasvaa kampanjan edetessä. Maailman ja tarinan suunnittelussa on mahdollista tulla esiin tarvetta etsiä tietoa laajasti erilaisista aiheista, koska myös kampanjoiden teemat, inspiraatiot ja fokukset voivat vaihdella.

Pelinjohtajille tyypillistä oli erottaa toisistaan maailman taustatieto, jota kampanjan aikana tarvitsee harvemmin muokata ja kampanjan tieto, jota muokataan ja tuotetaan koko ajan kampanjan edetessä. Eniten tietoa kampanjan edetessä kertyi pelisessioita varten tehtävistä suunnitelmista ja sessioista tehdyistä muistiinpanoista. Muistiinpanot koettiin erittäin tarpeellisina, mutta niiden tekemisessä session aikana oli haasteita. Sessiosuunnitelmien sisältö vaihteli sen mukaan, millainen sessio pelinjohtaja ajatteli olevan tulossa. Siihen koottiin tarpeen mukaan sellaista tietoa, jonka pelinjohtaja arvioi tulevan käyttöön session aikana, mutta todellisia tarpeita ei voinut ennustaa.

Pelinjohtajat pitivät session aikana tapahtuvaa tiedonhakuä häiritsevänä, sillä se keskeyttää ja hidastaa pelaamista. Sitä pyrittiin välttämään erilaisin keinoin, mutta koska tavoitteena on pelata sääntöjen mukaan ja että pelimaailmassa teoilla olisi realistiset seuraukset, välillä tiedonhaku session aikana oli välttämätöntä. Pelisession aikana nousvat tiedontarpeet voitiin luokitella pelimekaniikkaan liittyvään tiedontarpeeseen, pelimaailmaan liittyvään tiedontarpeeseen ja fysiikkaan liittyvään tiedontarpeeseen.

Haasteita pelinjohtajien tiedonhallintaan pelisessioiden aikana tuovat tilanteen erityispiirteet, kuten yllätyksellisyys, kaoottisuus, kiire ja tarve keskittyä useaan eri asiaan samaan aikaan. Muistiinpanot pitää tehdä nopeasti, eikä niihin kykene keskittymään. Tämän seurauksena merkinnät voivat olla puutteellisia tai väärässä paikassa. Pitkäaikaisissa kampanjoissa materiaalia alkaa olla niin paljon, että määrä aiheuttaa myös haasteita: Jonkin tiedon sijainti unohtuu, tieto saattaa vahingossa hajautua eri paikkoihin ja kertyy myös turhaa tietoa.

Pelinjohtajan sujuva tiedonhallinta vaikuttaa pelisessioiden kulkuun. Pelinjohtajat haluavat välttää ylimääräisiä keskeytyksiä pelissä ja keskeytyksiä syntyy sitä enemmän mitä useammin tarvittavaa tietoa pitää pelisession aikana etsiä. Tämän vuoksi pelinjohtajat ymmärtävät toimivan tiedonhallinnan tärkeyden. Sillä on vaikutusta paitsi pelinjohtajan omaan pelikokemukseen, myös muiden pelaajien kokemukseen.

# LÄHTEET

Acharya, D. 2021. *Computational Support for Game Masters of Tabletop Roleplaying Games*. Thesis, Master of Science. University of California Santa Cruz. Santa Cruz, California. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla <https://escholarship.org/uc/item/7db84255>

Alon, L. & Nachmias, R. 2020. *Gaps Between Actual and Ideal Personal Information Management Behavior*. Computers in human behavior. Vol.107(6). Viitattu 30.11.2022. Saatavilla Emerald Insight-tietokannasta <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106292>

Bergman, O. & Whittaker, S. 2016. *The science of managing our digital stuff*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla EBSCO eBooks-tietokannasta <http://libproxy.tuni.fi/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=cookie,ip,uid&db=nlebk&AN=1415893&site=ehost-live&scope=site>

Brinkmann, S. 2013. *Qualitative Interviewing*. New York: Oxford University Press. Viitattu 22.4.2023. Saatavilla ProQuest-tietokannasta <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?pg-origsite=primo&docID=1274289>

Copic Pucihar, K., Kljun, M., Mariani, J. and Dix, A.J. 2016. *An empirical study of long-term personal project information management*. Aslib Journal of Information Management. Vol.68(4). 495–522. Viitattu 1.12.2022. Saatavilla <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/AJIM-02-2016-0022/full/html>

Crawford, J. (lead designer). 2020. *Tasha's cauldron of everything*. Renton, Washington: Wizards Of The Coast LLC.

Drachen, A. & Hitchens, M. 2008. *The Many Faces of Role-Playing Games*. *International Journal of Role-Playing*. Vol. 1 (1), 3–21. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla [http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/hitchens\\_drachen\\_the\\_many\\_faces\\_of\\_rpgs.pdf](http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/hitchens_drachen_the_many_faces_of_rpgs.pdf)

Drachen, A., Hitchens, M. Aylett, R., & Louchart, S. 2009. *Modeling the story facilitation of game masters in multi-player role-playing games*. Teoksessa Louchart, S., Mehta, M. & Robert D.L. Technical Report SS-09-06. Stanford, USA. March 23-25, 2009. Menlo Park, California: The AAAI Press. Papers from the AAAI Spring Symposium: Intelligent narrative technologies II. 24–31. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla <https://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2009/SS-09-06/SS09-06-005.pdf>

Deng, T. & Feng, L. 2011. *A survey on information re-finding techniques*. International Journal of Web Information Systems. Vol.7(4), 313–332. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla Emerald Insight-tietokannasta <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/17440081111187538/full/html>

Detlor, B. 2010. *Information management*. International journal of information management. Vol.30(2), 103–108. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2009.12.001>

Erdelez, S. 1999. *Information Encountering: It's More Than Just Bumping into Information*. Bulletin of the American Society for Information Science and Technology. Vol. 25(3), 26-29. Viitattu 1.2.2023. Saatavilla <https://doi.org/10.1002/bult.118>

Haasio, A. & Savolainen, R. 2004. *Tiedonhankintatutkimuksen perusteet*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Hammer, J., Beltrán, W., Walton, J. & Turkington, M. 2018. *Power and Control in Role-Playing Games*. Teoksessa Zagal, J.P. & Deterding, S. (toim.) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge. 448–467.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2022) *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. 2. painos. Helsinki: Gaudeamus.

Mizer, N. J. 2019. *Tabletop role-playing games and the experience of imagined worlds*. Cham: Palgrave Macmillan.

Mona, E. 2007. *From the Basement to the Basic Set: The Early Years of Dungeons and Dragons*. Teoksessa Harrigan, P. & Wardrip-Fruin, N. (toim.) *Second person: role-playing and story in games and playable media*. Massachusetts, Cambridge: MIT Press.

Jones, W.P. 2007. *How People Keep and Organize Personal Information* Teoksessa Jones, W.P. & Teevan, J (toim.) *Personal information management*. Seattle: University of Washington Press. 35–56.

Jones, W.P. & Teevan, J. 2007. *Introduction*. Teoksessa Jones, W.P. & Teevan, J (toim.) *Personal information management*. Seattle: University of Washington Press. 3–20.

Jones, W. P. 2008. *Keeping found things found: The study and practice of personal information management*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla ProQuest-tietokannasta <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=319079>

Lansdale, M.W. 1988. *The Psychology of Personal Information Management*. Applied ergonomics. Vol.19(1),55–66. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla <http://simson.net/ref/1988/Lansdale88.pdf>

McKenzie, P. J. 2003. *A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking*. Journal of documentation. Vol.59(1), 19–40. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla Emerald Insight-tietokannasta <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00220410310457993/full/html>

McKnight, J.C. 2018. *Headcanon & Lore: Owning the Narrative*. Teoksessa Banks, J. (toim.) *Avatar, Assembled: The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies*. New York: Peter Lang. 137-147. Viitattu 4.12.2022. Saatavilla Ebook Central -palvelussa <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=5288244>

Montola, M. 2008. *The Invisible Rules of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process*. International Journal of Role-Playing. Vol.1(1), 22-36. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla [http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola\\_the\\_invisible\\_rules\\_of\\_role\\_playing.pdf](http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf)

Oh, K. E. 2019. *Personal information organization in everyday life: modeling the process*. Journal of documentation. Vol.75(3), 667–691. Viitattu 30.11.2022. Saatavilla Emerald Insight -tietokannasta <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JD-05-2018-0080/full/html>

Rubin, H. J. & Rubin, I.S. 2005. *Qualitative interviewing: the art of hearing data*. 2. painos. Thousand Oaks: Sage Publications.

Tresca, M.J. 2011. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Company.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi. Viitattu 23.11.2022. Saatavilla Ellibs-tietokannasta <https://www.ellibslibrary.com/book/9789520400118>

Vuori, J. Laadullinen sisältöanalyysi. Teoksessa Vuori, J. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 23.11.2022. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallanalyysi/>

White, W.J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J., Torner, E. & Walton, J. 2018. *Tabletop Role-Playing Games*. Teoksessa Zagal, J.P. & Deterding, S. (toim.) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge. 63–86.

Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. *Aineistonhallinnan käsikirja: Kvalitatiivisen datan käsittely*. Viitattu 23.11.2022. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/aineiston-hallinta/kvalitatiivisen-datan-kasittely/>

Zagal, J.P. & Deterding, S. 2018. *Definitions of “Role-Playing Games”*. Teoksessa Zagal, J.P. & Deterding, S. (toim.) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge. 19–51.

# LIITE 1: HAASTATTELURUNKO

## Taustatieto

- Kuinka pitkään olet harrastanut roolipelejä ja pelinjohtamista?
- Vedätkö tavallisesti pelejä saman pöydän ääressä vai netin välityksellä?
- Vedätkö tavallisesti valmisleikkailuja vai itse suunniteltuja seikkailuja?
- Oletko johtanut DnD-pelien lisäksi pelejä muilla roolipelisysteemeillä?
- Kuinka usein vedät pelejä?

## Kampanjaan valmistautuminen

- Miten valmistaudut kampanjan vetämiseen? Minkälaista materiaalia tuotat tai keräät ennen kampanjan alkua?
- Mitä välineitä käytät tiedonhakuun?
- Mihin ja missä muodossa säilöt kampanjaa varten etsimäsi tai tuottamasi materiaalin?
- Millä tavalla organisoit tallentamasi materiaalin?
- Koetko nämä tallennus- ja organisoitintavat hyviksi, vai olisiko jossain parantamisen varaa?

## Tiedon tuottaminen ja käyttäminen kampanjan aikana

- Millaista tietoa varaat itsellesi valmiiksi esille ennen pelisession alkua?
- Millaista materiaalia kertyy kampanjan aikana?
- Mihin ja missä muodossa tallennat kampanjan aikana kertyneen materiaalin?
- Millä tavalla organisoit tallentamasi materiaalin?
- Millaista tietoa tulee useimmiten tarve etsiä pelisession aikana?
- Minkä lähteiden kautta löydät pelimekaniikkaa koskevan tiedon?

## Yleistä tiedonhallinnasta

- Vaihtelee ko tyylisi tiedon hankkimisesta, säilyttämisestä, tuottamisesta ja organisoimisesta kampanjasta toiseen?
- Tuleeko usein tilanteita, joissa kerran löytämäsi tieto on etsittävä uudelleen?

## LIITE 2: TAUSTATIETOLOMAKE

# Taustatietokysely - Pelinjohtajan henkilökohtainen tiedonhallinta

Hei!

Tämä on taustatietolomake, jonka tietoja hyödynnetään pelinjohtajien henkilökohtaista tiedonhallintaa käsittelevässä pro gradu-tutkielmassa. Tutkimuksessa kartoitetaan pelinjohtajien tapoja etsiä, säilyttää ja organisoida roolipelikampanjoihin liittyvää tietoa. Tähän kyselyyn vastaavat haastatteluihin osallistuvat henkilöt.

Lomakkeen tietoja käytetään ainoastaan tähän pro gradu-tutkielmaan ja mahdollisiin jatkotutkimuksiin.

Lomakkeen tietoja käsitellään anonyymisti.

Kyselyn tekijä: Julia Sillanpää, [julia.sillanpaa@tuni.fi](mailto:julia.sillanpaa@tuni.fi)

\* Pakollinen

1. Ikä \*

2. Sukupuoli \*

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua sanoa



3. Kuinka pitkään olet harrastanut pöytäroolipelejä? (Pelaajana tai pelinjohtajana) \*

- Alle vuoden
- 1-2 vuotta
- 3-4 vuotta
- 5-6 vuotta
- 7-8 vuotta
- Enemmän kuin 8 vuotta

4. Voit halutessasi tarkentaa ylempää vastausta (esim. aloitusvuodella tai kertomalla millä pelillä aloitit).

5. Kuinka pitkä kokemus sinulla on pelinjohtajana toimimisesta pöytäroolipeleissä? \*

- Alle vuosi
- 1-2 vuotta
- 3-4 vuotta
- 5-6 vuotta
- 7-8 vuotta
- Enemmän kuin 8 vuotta

6. Voit halutessasi tarkentaa ylempää vastausta (esim. aloitusvuodella tai kertomalla millä pelillä aloitit pelinjohtamisen).