

**Itämerensuojelun kollektiivinen toimintakehys Baltic Warriors -
liveroolipelissä**

Tanja Lehto
Kandidaatintutkielma
Yhteiskuntapolitiikka
Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos
Jyväskylän yliopisto
Syksy 2015

Tanja Lehto
Kandidaatintutkielma

TIIVISTELMÄ

ITÄMERENSUOJELUN KOLLEKTIIVINEN TOIMINTAKEHYS BALTIC WARRIOS -LIVEROOLIPELISSÄ

Tanja Lehto
Yhteiskuntapolitiikka
Kandidaatintutkielma
Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos
Jyväskylän yliopisto
Ohjaajat: Helena Hirvonen ja Jonne Arjoranta
Syksy 2015
Sivumäärä: 35

Tässä tutkielmassa tarkastelen poliittista liveroolipelaamista ympäristöaktivisminä käyttäen tapaus esimerkkinä Baltic Warriors -transmediaprojektia. Analysoin aineistona olevaa projektin internetsivuston tekstiä kehysanalyttisesti hyödyntäen Snow'n ja Benfordin kollektiivisten toimintakehysten -käsitettä (collective action frame). Snow'n ja Benfordin mallin avulla paikannan aineistosta diagnostisen, prognostisen ja motivationalisen kehystyksen. Gary Alan Finen roolipelin kehysten avulla tarkastelen miten kollektiiviset toimintakehykset ilmenevät primäärikehyksessä, pelaamisen kehyksessä ja pelifiktiokehyksessä. Aineistossa kuvataan Itämeren ja sen ongelmia, esitetään ongelmiin ratkaisuvaihtoehtoja, sekä luodaan imagoa projektille itselleen. Tutkielmassa havaitsin, että Snow'n ja Benfordin kehystykset ovat löydettävissä aineistosta. Diagnostisessa kehystyksessä merkittävimäksi ongelmaksi nostetaan rehevöityminen, johon ratkaisua etsitään prognostisessa kehyksessä. Ratkaisuksi tarjotaan muun muassa maatalouden ravinnehuuhtouman vähentämistä. Motivationaalisessa kehystyksessä merkittävän roolin saa fiktiivisten viikinkizombien uhka, joka tuodaan esille pääosin Finen pelifiktiokehyksessä.

Avainsanat: Itämeri, kollektiiviset toimintakehykset, aktivismi, liveroolipelit, performanssi

Sisältö

1	Johdanto.....	1
2	Liveroolipelit	2
2.1	Liveroolipelit kirjallisuudessa.....	2
2.2	Baltic Warriors -liveroolipelit.....	4
3	Itämeren nykytila ja suojelutoimet	5
4	Poliittiset liveroolipelit aktivismina.....	7
4.1	Poliittisen vaikuttamisen käsitteistöä.....	7
4.2	Poliittiset performanssit	9
4.3	Poliittiset liveroolipelit.....	10
5	Analyysimenetelmät	12
5.1	Kehysanalyysi	12
5.2	Teemoittelu	15
6	Tutkimusasetelma.....	15
6.1	Aineisto	15
6.2	Menetelmä.....	16
6.3	Analyysin eteneminen.....	17
7	Teemat	18
7.1	Itämeri haasteineen	19
7.2	Ympäristöpolitiikka	19
7.3	Liveroolipelaaminen ja osallistava kampanjointi	20
8	Baltic Warriorsin kollektiiviset toimintakehykset.....	20
8.1	Diagnostinen kehystys	21
8.2	Prognostinen kehystys	24
8.3	Motivionaalinen kehystys	25
9	Johtopäätökset ja keskustelu.....	26
	Kirjallisuus.....	30
	Liite 1: Teemoittelun koodiluokat	35

1 Johdanto

Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen poliittisia liveroolipelejä yhteiskunnallisen vaikuttamisen välineinä. Analyysimenetelmänä käytän sosiaalisten liikkeiden tutkimuksen kentältä kumpuavaa, ja erityisesti liiketutkimuksessa käytettyä, kollektiivisen toimintakehyksen käsitettä (engl. collective action frame) (Benford & Snow 2000, 614). Hyödynnän käsitteestä Pilvi Ahosen (2012) käyttämää suomennosta "kollektiiviset toimintakehykset". Toisenlaista suomennosta on käyttänyt esimerkiksi Minna Mustonen (2010, 19), jonka pro gradu -tutkielmassa samasta käsitteestä kirjoitetaan "kollektiivisen toiminnan kehyksinä". Vaikka sosiaalisten liikkeiden tutkimuksen kehysnäkökulma pohjaa goffmanilaiseen kehysanalyysiin (Goffman 1974), hyödynnän tässä tutkielmassa Goffmanin luomaa käsitteistöä hyvin niukasti.

Yhteiskunnallisten liikkeiden ja roolipelien yhteiskuntatieteellistä tutkimusta tuon yhteen käyttämällä analyysivälineenä myös sosiologi Gary Alan Finen (1983) roolipelin merkitystasoja kuvaavia kehyksiä. Finen mukaan roolipeleissä on läsnä primäärikehys (ihmisten arkiymmärrys todellisesta maailmasta) pelaamisen kehys (kehys jossa osallistujat ovat pelaajia, jotka pelaavat peliä) sekä pelifiktiokehys (pelin fiktiivinen maailma, se mikä on totta roolipelin hahmoille). (Fine 1983, 186.) Liveroolipelejä kehysanalyysin avulla ovat akateemisissa tutkielmissaan tarkastelleet ainakin Jaakko Stenros (2008) ja Geir Tore Brenne (2005). Edellä mainituista Stenros on hyödyntänyt Finen luomaa kehysanalyttistä käsitteistöä.

Aineistoni, Baltic Warriors transmediaprojektin internetsivuston tekstin, kautta pyrin selvittämään millainen Itämeren tilaan ja suojeluun liittyvä kollektiivinen toimintakehys sen kautta välittyy, tai välittyykö niitä useampia (The Project 2015-09-16). Hahmotan tutkimusongelmaani seuraavien kolmen tutkimuskysymyksen kautta: Millaiseksi toimintaa vaativa tilanne, tarkemmin ottaen Itämeren nykytila, kuvataan ja millaisia inhimillisiä haasteita korjaamisen tiellä on? Millaista toimintaa vaaditaan tilanteen korjaamiseksi? Miten ja millaiseen toimintaan potentiaalisia toimijoita pyritään motivoimaan?

Etenen tutkielmassani selventämällä lukijalle ensiksi aiemman kirjallisuuden perusteella, mitä liveroolipelit ovat. Tämä valinta ei ole rakenteellisesti mielekkäin mahdollinen, mutta helpottaa tekstin seuraamista eritoten niille lukijoille, joille liveroolipelit tai niitä koskeva kirjallisuus eivät ole ennestään tuttuja. Seuraavaksi kuvaan

aiheeni taustoja esittelemällä Baltic Warriors -projektia sekä Itämeren tilannetta. Tämän jälkeen kytken poliittiset liveroolipelit laajempaan aktivismin kenttään, esittelen kansalaisyhteiskunnasta nousevaan poliittiseen vaikuttamiseen liittyvää kirjallisuutta.

Ennen analyysiin etenemistä, oman teoreettisen lukunsa saa vielä menetelmäksi valitsemani kehysanalyysi, minkä jälkeen esittelen käyttämäni menetelmän ja aineiston. Tämän jälkeen kuvaan lyhyesti aineistolähtöisen temaattisen koodaukseni tuottamat teemaluokat. Analyysiluvussa tuon esille aineistosta löytyneen kollektiivisen toimintakehyksen. Viimeisenä esittelen vielä tekemäni johtopäätökset ja kytken analyysini tulokset aiempaan tutkimuskirjallisuuteen.

2 Liveroolipelit

Liveroolipelaaminen eli larppaaminen saapui Suomeen 1980-luvulla pienimuotoisten kokeilujen myötä. Nykyisin pelaajien määrä vaihtelee peliä kohden alle kymmenen ja usean sadan välillä. (Leppälahti 2009, 26–27.) Nimensä liveroolipelit eli larpit ovat saaneet harrastuksen englanninkielisen nimityksen (live action role-play) ja sen akronyymin (LARP) mukaan (Leppälahti 2002, 25). Pohjoismaissa on yleisesti jo luovuttu larp-sanon kirjoittamisesta isoille kirjaimilla, sitä käytetään sujuvasti taivutettavissa olevana sanana, pienellä kirjoittaen (Stark 2012, Prologue). Larpin voi erottaa tapahtumia kuvailemalla pelattavasta pöytäroolipelistä kehollisen ulottuvuutensa perusteella. Liveroolipelissä pelaaja eläytyy pelin tapahtumiin koko kehollaan, ja usein myös pukeutuu hahmonsä mukaisesti. (Leppälahti 2002, 20.)

2.1 Liveroolipelit kirjallisuudessa

Markus Montola (2008, 24) kuvailee pöytäroolipelin, liveroolipelin ja digitaalisen roolipelin eroa. Montolan mukaan pöytäroolipelissä pelimaailma määritellään ensisijaisesti verbaalisessa kommunikaatiossa. Liveroolipelissä peli tapahtuu fyysisessä tilassa, joka luo pohjan pelimaailman määrittelylle. Virtuaalinen roolipeli poikkeaa edellisistä siten, että peli tapahtuu virtuaalitodellisuudessa, jota käytetään pelimaailman määrittelyssä. (Montola 2008, 24.)

Roolipelit ylipäätään ovat Markus Montolan (2008, 22) mukaan eräänlainen pelien rajatapaus, sillä niillä on joitakin pelien tunnusmerkkejä, mutta niiltä puuttuu toisia. Montola esittää roolipeleille kolme sääntöä: maailmasääntö, mahtisääntö ja hahmosääntö. Maailmasäännön mukaan roolipelaamisen vuorovaikutteisessa prosessissa määritellään (ja uudelleenmääritellään) kuvitteellisen pelimaailman ominaisuudet ja sisältö. Mahtisäännön mukaan valta määritellä pelimaailma on pelin osallistujilla, jotka ovat tästä vallastaan tietoisia. Hahmosäännön mukaan pelaajat (osallistujat) määrittelevät tämän maailman hahmojensa välityksellä, mukautuen pelimaailmaan ominaisuuksiin ja sisältöön. (Montola 2008, 23–24.)

Yksi pohjoismaisessa roolipelikirjallisuudessa paljon käytetty roolipelin määritelmä tulee Stenrosilta ja Hakkaraiselta (2003, 56), tämän määritelmän mukaan roolipeli syntyy pelaajien tai pelaajien ja pelinjohtajan välisessä vuorovaikutuksessa tietyn diegeettisen (kuvitteellisen) viitekehysten sisällä. Diegeettinen viitekehys vastaa pitkälti sitä, mitä tässä tutkielmassa käsittelem Gary Alan Finen (1983) pelifiktiokehystenä, jonka esittelen kehysanalyysiä käsittelevässä luvussa. Liveroolipelien yhteydessä diegeesillä tarkoitetaan Stenrosin ja Hakkaraisen (2003, 56) mukaan pelimaailmaa, eli sitä mikä on totta pelin sisällä. Stenrosin ja Hakkaraisen (2003, 56) määritelmässä pelinjohtajan rooli tulee näkyvästi esille toisin kuin Montolan (2008, 22) esittämässä säännöissä. Käytännössä pelin suunnittelusta ja toteutumisesta on usein vastuussa joku taho, jota saatetaan kutsua esimerkiksi pelinjohtajaksi tai -järjestäjäksi. Tämä ei kuitenkaan ole välttämätöntä, kuten huomataan myös esitellyistä määritelmistä, joissa tätä järjestäjää ei joko mainita, tai tämän olemassaoloa ei esitetä välttämättömänä.

Baltic Warriors -liveroolipelit määritellään projektin sivustolla lukeutuvan pohjoismaiseen nordic larp -traditioon. Jaakko Stenros (2010, 300) kuvailee artikkelissaan pohjoismaisia liveroolipelejä (engl. nordic larp) suunnitelluiksi sosiaalisiksi kokemuksiksi. Käsitettä on kyseenalaistettu ja muita termejä on harrastajayhteisön piirissä esitetty kuvaamaan nordic larp -traditiota. Vaihtoehdoksi on esitetty mm. seuraavia englanninkielisiä käsitteitä: arthouse larp, art larp, experimental larp ja freeform larp. Nordic larp -termi ei viittaa pohjoismaisiin liveroolipeleihin yleensä, vaan kuvaa spesifiä liveroolipelien traditiota, joka on saanut vaikutteita vuoroin Norjassa, Tanskassa, Suomessa ja Ruotsissa järjestettävässä Knutepunkt-konferenssista (suomeksi Solmukohta, tapahtuman nimi heijastaa järjestävän maan kieltä). (Stark 2012, 195–196.)

2.2 Baltic Warriors -liveroolipelit

Baltic Warriors -liveroolipelit ovat osa laajempaa, edelleen jatkuvaa, transmediaprojektia. Transmedialla viitataan Mariana Ciancian mukaan (2013, 2) useita eri medioita hyödyntävään tarinankerrontaan, jossa kompleksiin fiktiiviseen maailman sijoittuvan tarinan merkityksenluontiin myös yleisö voi osallistua. Baltic Warriors -projektin transmediaalisuus ilmenee siten, että liveroolipelitapahtumiin osallistumisen ohella pelaajat ovat voineet osallistua tarinankerrontaan jatkamalla hahmonsa pelaamista sosiaalisessa mediassa. Projektiin on kuulunut myös Youtube-videoita ja tulossa on online-peli sekä dokumenttielokuva (Press 2015-11-02).

Useimmat liveroolipelit sisältävät kollektiivista tarinankerrontaa, sillä osallistujat (jota usein kutsutaan pelaajiksi) luovat pelitapahtumassa aktiivisesti hahmojensa yhteen kietoutuvia tarinoita, muodostaen näin yhdessä kollektiivisesti tuotetun tarinan. Tämän valossa on mielenkiintoista, että tarinankerronta elementtinä ei ilmene Montolan tai Stenrosin ja Hakkaraisen roolipelin määritelmistä. On hyvin mahdollista että genrefiktion rooli vaikutus roolipelien kehittämisessä on jättänyt jälkeensä vaihtoehtomaailmojen vahvan aseman (Leppälahti 2009, 8–9), vaikka mikään ei estä sijoittamasta liveroolipeliä omaan, arkiseen, maailmamme.

Baltic Warriors -projektin liveroolipelit on pelautettu vuosina 2014–2015 yhteensä seitsemässä maassa, Itämeren rantakaupungeissa. Projektin ensimmäinen liveroolipeli oli pilottitapahtuma, joka järjestettiin Helsingissä vuoden 2014 elokuussa. (Previously in Baltic Warriors 2015-09-16.) Helsingissä pelatun pilottilarpin lisäksi Baltic Warriors-liveroolipelejä pelautettiin Tukholmassa, Tallinnassa, Sopotissa, Kielissä, Kööpenhaminassa, Pietarissa ja vielä toistamiseen Helsingissä. Baltic Warriors -liveroolipelejä järjestettiin paikoissa, joissa ohikulkijoiden oli mahdollista osua pelipaikalle. Osa tapahtumista järjestettiin ulkotiloissa melko keskeisillä paikoilla, kuten Christiansborgin palatsin aukiolla Tanskassa sekä rantakahvilassa Helsingissä.

Varsinainen liveroolipelikampanja toteutettiin kesän 2015 aikana. Pelien osallistujamäärä on ollut noin 25 tapahtumaa kohden, joskin pelikohtaista vaihtelua on ollut (Pettersson 2015b). Varsinaisten etukäteen ilmoittautuneiden osallistujien lisäksi Baltic Warriors-liveroolipeleihin on ollut mahdollista osallistua kevyemmin, jolloin esimerkiksi satunnainen ohikulkija on voinut halutessaan osallistua peliin valitsemallaan intensiteetillä (Baltic Warriors: The participatory performance).

Projektin taustaorganisaationa toimii Kinomaton Berlin ja se on tuotettu yhteistyössä Suomen Goethe-instituutin kanssa. Liveroolipelikampanjasta vastuussa ovat

olleet Mike Pohjola, Juhana Pettersson, Cecilia Dolk ja Kaisa Kangas. Tämän lisäksi liveroolipelien järjestämisessä on ollut apuna paikallisia tuottajia ja muita avustajia kussakin kaupungissa, jossa Baltic Warriors -pelejä on järjestetty. (Credits 2015-09-16.)

Projektin internetsivuston mukaan, liveroolipelien tavoitteena on ollut tarkastella rehevöitymistä ja muita Itämeren koskevia ympäristöongelmia osallistavan kulttuurin avulla. Baltic Warriors -liveroolipelit muodostavat kampanjan, jolla on kaupungista ja pelautuksesta toiseen jatkuva juonikaari. Baltic Warriorsin kuvastossa Itämeren rehevöitymiselle on annettu fyysinen hahmo viikinkizombeina. Kampanjan liveroolipelien jälkeen järjestettyjen paneelikeskustelujen avulla pelin tapahtumat on pyritty kytkemään Itämeren tilanteeseen arkitodellisuudessa. (The Project 2015-09-16.)

Baltic Warriors -sivustolla (The Project 2015-09-16) liveroolipelin valintaa projektin menetelmäksi perustellaan sen tarjoamalla mahdollisuudella tehdä näkymätön näkyväksi ja tarjota oivalluksia, sekä konkreettisia kokemuksia osallistujilleen. Osallistavan kulttuurin trendin kasvu, liveroolipelit osana tätä kehitystä, esitetään niin ikään menetelmän valintaperusteeksi. (The Project 2015-09-16.)

Yhteiskuntapoliittisen mielenkiinnon kohteeksi Baltic Warriors -projektin tuovat sen poliittiset tavoitteet sekä Itämeren suojelun tematiikka. Baltic Warriors ja vastaavat poliittiset liveroolipelit tuovat uuden menetelmän aktivismin keinovalikoimaan ja asettuvat osaksi ympäristöaktivismin, Itämerensuojelun ja leikkilisen politiikan (playful politics) kenttiä. Poliittisen liveroolipelaamisen kytköksiä muuhun aktivismiin tarkastelen lähemmin viidennessä luvussa.

3 Itämeren nykytila ja suojelutoimet

Ympäristöministeriön raportin mukaan ihmisen kannalta keskeisimmät uhat Itämeren meriympäristölle ovat rehevöityminen, öljytuhot ja vieraslajit. Samassa raportissa todetaan Itämeren rannikkovaltioiden yhteistyön olevan keskeistä ympäristöongelman ratkaisemiseksi. (Hyytiäinen, Ahlvik, Ahtiainen, Artell, Dahlbo, Ekholm, Fleming-Lehtinen, Heiskanen, Helle, Inkala, Juntunen, Kuikka, Kulmala, Lankia, Lehtiniemi, Lehtoranta, Lignell, Luoma, Maar, Pitkänen & Tuomi 2012, 51.) Ylikansallista yhteistyötä Itämeren suojelemiseksi toteuttaa esimerkiksi Itämeren rannikkovaltioiden välinen yhteistyötaho HELCOM (Helsingin komissio eli Itämeren merellisen ympäristön

suojelukomissio), joka muun muassa valvoo Helsingin sopimuksen asettamien velvoitteiden seurantaan. Itämeren suojeleminen on mukana myös Euroopan Unionin Itämeren maiden aluesuunnitelmassa. (esim. HELCOM 2015; Olejniczak 2010, 4.) WWF:n (2011, 5, 28–30) selvityksen mukaan hyvistä tavoitteista on kuitenkin jääty kauas, valtioiden rajat ylittävistä yhteistyöstä huolimatta.

HELCOM:in (2010, 16) raportin mukaan Itämeren ekosysteemin toiminta on muuttunut mereen päätyneiden liiallisten ravinteiden vuoksi. Liikaravinteiden ja leväkasvustojen vuoksi pohjaan pääsee vähemmän valoa, mikä on vahingollista yhteyttävälle merikasveille. Rehevöitymisen aikaansaamat muutokset ovat romahduttaneet veden happipitoisuuden meren pohjassa. Viimekädessä happivaje tukehduttaa meressä elävät kalat ja selkärangattomat. Rehevöityminen on aikaansaanut hapettomia kuolleita vyöhykkeitä (engl. dead zones) Itämeren pohjassa. (HELCOM 2010, 16.)

Ollikainen (2010a, 66) kuvaa Itämeren rehevöitymiseen johtavaa noidankehää seuraavasti: Itämerelle tyypillisten ja rehevöitymisen pahentamien leväkukintojen loppuessa kuollut biomassa vajoaa pohjaan, jossa se maatuessaan kuluttaa happea. Hapettomilla alueilla pohjasta liukenee sinne sitoutunutta fosforia takaisin veteen, tätä fosforin liukenemistä kutsutaan sisäiseksi kuormitukseksi. (Ollikainen 2010a, 66) Hallanaron mukaan Itämereen saapuu Tanskan salmien kautta hapekkaampaa suolaista vettä vain harvakseltaan, näitä suolapulsseja tapahtuu vuosien tai vuosikymmenten välein. Itämeren pohjan vähähappinen vesi ei suolapitoisuuksien eron vuoksi sekoitu merenpinnan hapekkaampaan, jokien kautta saapuvaan veteen. (Hallanaro 2010, 23.)

Itämeren tilan parantamiseksi—tai sen heikkenemisen ehkäisemiseksi—tarpeellisista suojelutoimista tietoa tuottaa mm. HELCOM, joka (2010, 45–47) listaa tarpeellisiksi suojelukeinoiksi ravinnekuorman pienentämisen, ravintoketjun huipulla olevien petokalojen määrän lisäämisen, mereen päätyvien haitallisten aineiden vähentämisen, saastumisen ja öljyvuojojen vähentämisen, fyysisen häiriön (etenkin pohjatroulauksen) vähentämisen, elinympäristöjen elinvoimaisuuden palauttamisen sekä vieraslajien torjunnan.

Baltic Warriors -liveroolipelin fiktiivinen maailma vastaa omaamme, sillä poikkeuksella että Baltic Warriors -larppien fiktiossa Itämeren kuolleissa vyöhykkeissä viikinkien ruumiit eivät mätäne, vaan zombifioituvat ja nousevat lopulta merestä piinamaan eläviä. (Our World 2015-09-16) Baltic Warriors -projektin internetsivustolla esitetty kuvaus pelin maailmasta hyödyntää HELCOM:in ja WWF:n raportteja, jotka myös mainitaan lähteiksi kuvaukselle rehevöitymisestä. Fiktion ympäristöongelmat on siis

ainakin pyritty esittämään samoiksi kuin arkitodellisuuden (primäärikehys) ympäristöongelmat. Näin projektissa pyritään osallistamaan pelaajat keskusteluun ja toimintaan oikeiden ympäristöongelmien ympärillä.

4 Poliittiset liveroolipelit aktivismina

Seuraavissa luvuissa esittelen tutkielman kannalta keskeiset käsitteet. Selvennän myös lukijalle liveroolipelaamista, keskittyen erityisesti poliittisiin liveroolipeleihin. Tarkastelen myös käsitteiden aktivismi, poliittinen performanssi ja poliittinen liveroolipeli välisiä yhteyksiä.

4.1 Poliittisen vaikuttamisen käsitteistöä

Tutkielmassani kytken poliittisen liveroolipelaamisen laajempaan aktivismin kenttään. Sosiaalisen liikkeen (engl. social movement) käsite on haasteellinen kertaluontoisten tai projektimuotoisten liveroolipelien tarkasteluun. Tarrow'n (1998, 5–7) määritelmän mukaan sosiaalisen liikkeen on pystyttävä ylläpitämään vastustajakseen näkemäänsä tahon haastamista. Esa Konttinen ja Jukka Peltokoski (2010, 2–3) haastavat Tarrow'n määritelmän sosiaalisille liikkeille kuvaamalla olemassa olevien liikkeiden projektimuotoisuutta ja verkostomaisuutta. Yhteiskunnallisella, tai sosiaalisella, liikkeellä Konttinen ja Peltokoski (2010, 3) tarkoittavat:

"vapaaehtoista mutta päämäärähakuisesti organisoitunutta kollektiivista toimintaa, joka haastaa vallitsevat yhteiskunnalliset olosuhteet hyödyntämällä ulkoparlamentaarisia toimintakeinoja, ja aivan erityisesti julkista keskustelua. Liikkeet vetoavat haasteellaan laajempien väkijoukkojen tukeen ja suuntaavat sanomansa joillekin yhteiskunnallisesti vaikutusvaltaisille toimijoille, jotka ovat sekä avainasemassa vaatimuksen täytäntöön panemiseksi että seisovat niiden esteenä."
(Konttinen & Peltokoski 2010, 3.)

Konttisen ja Peltokosken uudemman määrittelyn mukaan Baltic Warriorsin kaltaista vaikuttamisprojektia voisi hyvinkin tarkastella poliittisena liikkeenä. Kuten pelin sivustoa tarkastelemalla selviää, Baltic Warriorsin tekijät muodostavat keskenään organisaation, ja ovat verkostoituneet taustatoimijoidensa kanssa. Yhteistyötä on sivuston mukaan tehty myös yliopistojen, tutkimuslaitosten, ministeriöiden ja kansalaisjärjestöjen

kanssa. Valittu toimintamenetelmä on epäilemättä ulkoparlamentaarinen ja lehdistötiedotteensa, avoimen Facebook-sivunsa sekä Twitter-tilinsä kautta projekti suuntautuu ulospäin yhteiskuntaan. (The Project 2015-11-02.)

Vaikuttamispyrkimyksiä on toki käsitteistetty muillakin tavoin. Joss Hands (2011, 3–5) esittää aktivismin määritelmän, jossa aktivismiin sisältyy kolme lähestymistapaa: toisinajattelu (engl. dissent), vastarinta (engl. resistance) ja kapina (engl. rebellion) (suomennokset kirjoittajan). Toisinajattelussa ollaan eri mieltä valtaapitävien kanssa. Vastarinnassa mennään tätä pidemmälle ja kieltäydytään toimimasta epäoikeudenmukaiseksi koetulla tavalla. Tämä voi sisältää auktoriteetin vastustamista esimerkiksi sääntöjä rikkomalla. Kapinassa pyritään muuttamaan olosuhteita vaikuttamalla muiden ajatteluun. Kun aktivismin muut ulottuvuudet voivat olla yksilön hiljaista protestia, sisältyvät kapinaan kollektiivisuuden ja yhteistyön ulottuvuudet. Kapina kuitenkin edellyttää toisinajattelun ja vastarinnan olemassaoloa. Aktivismi toimii Handsin mukaan kattoterminä näille tavoille asennoitua epäoikeudenmukaisuuteen. (Hands 2011, 3–5.)

Liveroolipelaaminen ja pelien järjestäminen on aiemmin nähty harrastuksena (Leppälahti 2009, 26–27), eikä se että muutamia poliittisesti motivoituneita pelejä on pelautettu tarkoita, etteikö larppaaminen edelleen olisi monille ennen kaikkea harrastus. Larppaamisen juuret nuorisokulttuurin vapaa-ajan toiminnassa nostavatkin esiin kysymyksen sen viihteellisyydestä.

Susanna Paasonen (2005, 251) pohtii artikkelissaan aktivismin ja populaarikulttuurin kohtaamia internetissä. Paasonen kuvaa aktivismiin liitettävän muutoshakuisuuden, suoran toiminnan ja poliittisten vaihtoehtojen visioinnin kun taas populaarikulttuurissa hän kuvaa näkyvimmin korostuvan viihteellisyyden, vapaa-ajan harrasteiden ja kulutuksen. Itse hän ei kuitenkaan aseta näitä vastakkain vaan pohtii niiden moninaisia kohtaamia. (Paasonen 2005, 251.)

Engin Isin (2008, 25) tarjoaa oman näkökulmansa aktivismin teemaan käsitteensä kansalaisuuden tekeminen (engl. act of citizenship) kautta. Kansalaisuuden tekeminen on Isinille poikkeus vallitsevissa olosuhteissa ja erottuu selvästi habituksesta, käyttäytymisestä ja totunnaisuudesta. (Isin 2008, 25.) Isinin kansalaisuuden tekemisen määritelmään kuuluu, että tuo toiminta luo kohtaamisen, johon jää toimijoita. Tällä voitaisiin viitata esimerkiksi protestiin, joka aikaansaa laajemman sosiaalisen liikkeen tai yhteiskunnallisen keskustelun. Teollaan (engl. act) toimija (engl. actor) luo kohtaamisen (engl. scene), jossa on itse kohtauksestaan vastuussa oleva alkuunpanija (engl. agent). (Isin 2008, 27.) Kuten Isinille, on minulle tässä tutkielmassa keskeistä toiminta.

Baltic Warriors -projektia, tai sen osia, voitaisiin tarkastella myös kansalaisuuden tekemisenä. Liverpoolipelissä ylipäättään pelin suunnittelija on usein toiminnan käynnistäjä tai ohjailija, mutta valtaa ja vastuuta toiminnan suuntaamisessa on myös peliin osallistuvilla pelaajilla. Baltic Warriorsissa pyrkimys on pelin sisäisen toiminnan lisäksi käynnistää tai vauhdittaa yhteiskunnallista muutosta sellaiseen suuntaan, että Itämeren rehevöityminen ja happikato voitaisiin pysäyttää. Tässä yhteiskunnallisessa ja poliittisessa muutosprosessissa toimijat (Isinilla actor) ovat kuitenkin muita tahoja ja henkilöitä, kuin Baltic Warriors -liveroolipelien takaa löytyvät pelisuunnittelijat ja -tuottajat.

4.2 Poliittiset performanssit

Tiina Rättilä (2012, 18–19) antaa väitöskirjassaan poliittisen performanssin (engl. political performance) määritelmän, jonka mukaan performanssi on yllättävä ja ennakoimaton julkinen näytös. Rättilän mukaan poliittiset performanssit ovat vaikeampia lähestyä, kuin teatteritaide, joskus jopa outoja. (Rättilä 2012, 18–19.)

"...performance signifies a particular kind of public show which diverts from regular theatre in putting forth a more surprising and unpredictable kind of public act and which, because of this, is more difficult to approach and interpret than theatre is. Political performance in this sense, as a contingent and sometimes odd public event with a surprise effect, brings forth the importance of disruption for politics." (Tiina Rättilä 2012, 18–19.)

Englanninkielistä performance-sanaa käytetään useissa eri merkityksissä, mistä syystä poliittisen performanssin käsitteen englanninkielinen vastine ei ole yksiselitteinen. Esimerkkeinä mainittakoon Luke Heslop (2014, 29) joka käsittelee esiintymistä (engl. performance) politiikassa poliitikkojen julkisen esiintymisen merkityksessä sekä Arthur Miller ja Ola Listhaug (1999, 204), jotka tarkastelevat hallitusten poliittista suoriutumista (engl. performance). Tässä tutkielmassa poliittiset performanssit ymmärretään Rättilän (2012, 18–19) määritelmän mukaan yhtenä aktivismin toimintamuotona.

Poliittisten performanssien luonteeseen kuuluu asettaa katsoja teemojen ja arvojen äärelle (Lloyd & Becker 2009, 343), Ozin (2009, 17–18) mukaan suorastaan ravistella ideologioita. Hän kuvaa näkemyksensä mukaista poliittista performanssia siten, että poliittisessa performanssissa esitetään fiktiivinen profetia, joka ei kuitenkaan täyty. Profetia tuodaan esille täyttymystään esityksen kokeellisella tasolla etsivänä. Poliittisessa

performanssissa valittua teatterin muotoa käytetään (vallitsevan) ideologian paljastamiseen ja kritisoimiseen (Oz 2009, 29–30). Performanssissa saatetaan siis esittää ennuste tai kuvaus mahdollisesta tulevaisuudesta, mutta ennusteen toteutuminen ei performanssin sisällä ole välttämätöntä.

Tässä tutkielmassa käsittelen poliittisia liveroolipelejä sekä aktivismin muotona että poliittisena performansseina. Esimerkin poliittisesta performanssista antavat Schechner ja Brady (2013, 23), jotka kuvaavat lyhyesti New Yorkin Occupy Wall Street -mielenosoitusta. Mielenosoituksessa protestoijat olivat pukeutuneet liikemies-zombeiksi. (Schechner & Brady 2013, 23.)

Liveroolipeli asettaa haasteita julkisuuden vaatimukselle. Useimmat larpit järjestetään vain niiden osallistujille, pelaajille, jotka tuottavat kokemuksen itselleen ja toisilleen pelin tekijätiimin tarjoaman aineiston ja säännösten pohjalta. Tällöin voidaan tuskin puhua julkisesta tapahtumasta. Jotkut pelit järjestetään näkyvällä julkisella paikalla, ohikulkijoiden olemassaolo huomioiden. Mikäli pelillä on yhteiskunnallisia tavoitteita, saattaa niiden kohdeyleisö olla osallistujia laajempi. Erikoisella tapahtumalla saatetaan tavoitella niin uteliaiden ohikulkijoiden, kuin lehdistönkin huomiota. Baltic Warriors -larpin internetsivustolla julkaistu lehdistötiedote, sekä lehdistön käyttöön osoitetut kuvatiedostot, kertovat selvästi pyrkimyksestä jälkimmäiseen (Press 2015-11-02).

4.3 Poliittiset liveroolipelit

Poliittisella larpilla viitataan liveroolipeliin, jonka tekijät ovat avoimesti ilmaisseet tapahtumalla olevan poliittinen agenda tai haluavansa edistää tiettyä ideologiaa (Gerge 2004, 210). Aiheesta on olemassa melko vähän varsinaista akateemista tutkimuskirjallisuutta, mutta sitäkin enemmän aihetta on teoretisoitu harrastajayhteisön piirissä toimitetuissa julkaisuissa. Hyvä esimerkki harrastaja-asiantuntijoiden julkaisukanavista on Stenrosin ja Harviaisen (2011, 65–66) mukaan Knutepunkt-liveroolipelikonferenssin yhteydessä vuodesta 2003 asti kirjamuodossa julkaistu artikkelikokoelma. Knutekirjojen muoto on ottanut vaikutteita akateemisesta julkaisukulttuurista, joskin niiden sisältö on moniäänistä, sisältäen niin akateemisia, journalistisia kuin pelisuunnittelullisia kirjoituksia. Näiden teosten kohdalla Stenros ja Harviainen muistuttavatkin noudattamaan huolellista lähdekritiikkiä, vaikka osa kirjoissa julkaistuista artikkeleista onkin erityisesti viime vuosina ollut vertaisarvioituja. (Stenros &

Harviainen 2011, 65–66.) Seuraavissa kappaleissa pyrin kuvaamaan poliittisia liveroolipelejä näiden populäärimpien akateemistyyppisten lähteiden avulla.

Tekstissään larppien poliittisuudesta Söderberg (2003, 102) kirjoittaa, että maailman uudelleenmuovaamisen ensimmäinen askel on sen uudelleen kuvittelemisen. Tähän kulttuuri, mukaanlukien larpit, antaa runsaan välineistön. Vaikka poliittisista larpeista (political larps) ovat kirjoittaneet myös mm. Kaisa Kangas (2015), Tova Gerge (2004) ja Peter Munthe-Kaas (2010), empiiristä tutkimusta aiheesta ei juurikaan ole. Yhdysvaltalainen Lizzie Stark (2012, 221) antaa populaarissa kuvauksessaan Leaving mundania esimerkkejä poliittisista liveroolipeleistä, yhdistäen nämä nimenomaan pohjoismaiseen (nordic larp) liveroolipelitraditioon.

Poliittiset larpit tuovat liveroolipelaamisen menetelmän poliittisen vaikuttamisen keinoksi. Aiemmin niissä on käsitelty muun muassa Palestiinan miehitystä, sosiaalista syrjäytymistä ja sukupuolta (Kangas 2015; Munthe-Kaas 2010; Gerge 2004). JP Kaljonen ja Johanna Raekallio (2012, 28–29) kirjoittavat poliittisesta Dublin2-liveroolipelistä interventiona, jossa tavoitteena oli kritisoida Euroopan Unionin Dublin II -asetusta ja herättää aiheesta julkista keskustelua.

Liveroolipelejä käsittelevässä akateemisessa kirjallisuudessa (esim. Harviainen 2006; Harviainen 2012;) poliittiset liveroolipelit aktivismin muotona ovat jääneet vähälle huomiolle. Stenros (2015, 215–2016) kirjoittaa pelien potentiaalista tehdä todellisuuden sääntöjä näkyväksi. Tässä on Stenrosin mukaan niiden muutospotentiaali, sillä näkyväksi tehtyjä sääntöjä on mahdollista muuttaa. Yleisemmin pelintekijöiden tavoitteena on kuitenkin ollut tuottaa osallistujille viihdyttävä kokemus kuin aikaansaada yhteiskunnallista muutosta. Leikillisyyttä hyödyntävistä pyrkimyksistä vaikuttaa yhteiskuntaan Stenros mainitsee esimerkkeinä muun muassa Augusto Boalin näkymättömän teatterin, Jane McGonigalin World Without Oil -digitaalisen simulaatiopelin sekä Nokian rahoittaman Conspiracy for Good -mobiililaitteisiin perustuvan digitaalisen pelin. (Stenros 2015, 215–216.)

Jonne Arjoranta (2015, 2) on tarkastellut poliittisia liveroolipelejä leikillisenä politiikkana tai vastarintana (engl. playful politics, playful resistance). Arjoranta kytkee näkemyksensä poliittisista larpeista Johan Huizingan (1949) ja Roger Caillois'n (1961) leikin jaottelusta nousevaan agon-käsitteeseen. Agonistinen leikki sisältää Caillois'n mukaan kilpailua tai kamppailua (esim. urheilu). Agonistisen leikin käsitteen Arjoranta kytkee Chantal Mouffin (2005, 1) näkemykseen agonistisesta politiikasta. Mouffelle politiikka ei ole teknisten kysymysten ratkaisemista, vaan päätöksiä ja kamppailua. Tässä

kamppailussa taiteella ja kulttuurilla on Mouffen mukaan tärkeä rooli. (Mouffe 2005, 1.) Arjoranta (2015, 11) on artikkelissaan tarkastellut Baltic Warriors pilottipeliä, sekä kahta muuta poliittista liveroolipeliä. Hänen analyysinsä mukaan Baltic Warriors ei ole agonistinen puhtaan Mouffelaisessa mielessä, sillä siinä ei tuoda esiin sorrettujen vaiennettuja ääniä. Arjoranta toteaa kuitenkin, että ehkäpä Itämeren asiantuntijoiden ääni ei kuulu riittävästi poliittisessa keskustelussa. Ei voida kuitenkaan sanoa, että kyseessä olisi sorrettu, hiljennetty vähemmistö. (Arjoranta 2015, 11.)

5 Analyysimenetelmät

5.1 Kehysanalyysi

Erwing Goffman (1974) toi kehys-termin yhteiskuntatieteisiin, antaen kunnian käsitteen alkuperäisestä käyttöönotosta Batesonille, joka oli ottanut termin käyttöön Theory of play and fantasy -artikkelissaan (Bateson 1972/2006, 318, 322–323; Goffman 1974, 7). Pohjan yhteiskuntatieteelliselle kehysanalyysille Frame analysis -teoksessaan loi Goffman (1974). Kehysanalyysiä on käytetty menetelmänä yhteiskunnallisten liikkeiden tutkimuksessa runsaasti etenkin 1990-luvulta lähtien (Benford & Snow 2000, 611–612). Yhteiskunnallisten liikkeiden tutkimuksessa on käsite kehystäminen (framing) vakiintunut tarkoittamaan aktiivista ja prosessinomaista merkitysten rakentamista, jossa toimija rakentaa todellisuutta (Benford & Snow 2000, 614).

Tässä tutkielmassa hyödynnän liiketutkimuksen kehysnäkökulmaa, tarkastellen kehysanalyttisesti aineistoni tarjoamaa kollektiivista toimintakehystä. Käytän Benfordin ja Snow'n (2000, 614) kollektiivisten toimintakehysten määritelmää, jonka mukaan kollektiivinen toimintakehys on sosiaalisen liikkeen toimintaa ja kampanjointia oikeuttava uskomusten ja merkitysten kokoelma.

Liiketutkija William Gamson (1992, 7) kirjoittaa, että silloin kun sosiaaliset liikkeet saavat ihmisiä mobilisoiduksi asiansa taakse, on niillä poikkeuksetta ollut esittää yksi tai useampia kollektiivisia toimintakehyksiä. Gamsonin kollektiiviset toimintakehykset ovat seuraavat: 1) vääryyden, 2) toimijuuden ja 3) identiteetin kehys. Vääryyden kehys koostuu tunnepitoisesta moraalisesta närkästyksestä. Tämä kehys edellyttää tietoisuutta sellaisista inhimillisistä toimijoista jotka ovat tämän vääryyden takana. Toimijuuden kehyksellä Gamson tarkoittaa tietoisuutta siitä, että asialle on

mahdollista tehdä jotain. Tavoitteena on valtaistaa ihmisiä oivaltamaan, että he voivat olla oman elämänsä aktiivisia toimijoita (Gamsonilla "agent"). Identiteetin komponentti kollektiivisessa toimintakehyksessä viittaa sen "me"-joukon muodostamiseen, jotka aikovat korjata tämän vääryyden, sekä sen "ne"-joukon olemassaoloon, joiden vastustaminen on välttämätöntä vääryyden korjaamiseksi. (Gamson 1992, 7–8.)

Jo ennen Gamsonia, Snow ja Benford (1988) olivat kollektiivisia toimintakehyksiä teoretisodessaan päätyneet malliin, jonka mukaan kollektiivisilla toimintakehyksillä on kolme ydintehtävää: 1) diagnostinen (engl. diagnostic), 2) prognostinen (engl. prognostic) ja 3) motivationaalinen (engl. motivational). Diagnostinen kehys esittelee ongelman, prognostinen esittää siihen ratkaisun ja motivationaalinen antaa syyntä liittyä kollektiiviseen toimintaan. Näistä puhutaan kehystyksinä (engl. framing). Snow ja Benford (2000, 615) ovat myös kommentoineet Gamsonin jakoa, huomauttaen, että esimerkiksi uskonnollisissa liikkeissä vääryyden kehystä ei välttämättä esiinny. (Snow & Benford 1988; Benford & Snow 2000, 615.)

Snow'n ym. (1986, 464) mukaan kehysten virittyminen (engl. frame alignment) on välttämätöntä liikkeeseen osallistumiselle. Tällä viitataan siihen, että liikkeen tavoitteiden ja ideologian sekä yksilön arvojen ja uskomusten tulee vastata toisiaan. Tästä näkemysten riittävästä samankaltaisuudesta puhutaan liiketutkimuksessa kehysten resonanssina (engl. frame resonance). Kehysten virittäminen on prosessi, jollaisia Snow ym. (1986, 464) ovat paikantaneet neljänlaisia: kehysten silloitus, kehysten tarkennus, kehysten laajennus, kehysten muutos (engl. frame bridging, frame amplification, frame extension, and frame transformation, suomennokset kirjoittajan). (Snow ym. 1986, 464.) Frame alignment -käsitteen suomennosta vaikeuttaa tarve kuvata samalla käsitteellä sekä ominaisuutta, että toimintaa, joten olen päättänyt käyttää ominaisuudesta suomennosta virittyminen ja toiminnasta sanaa virittäminen.

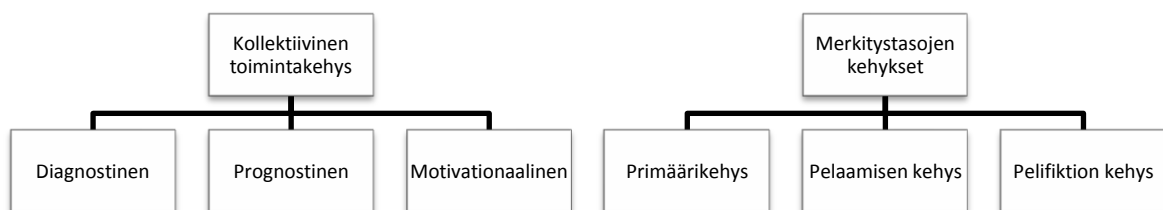
Tarve virittää toimijan kehys muiden toimijoiden kehyksiin, saattaa joskus olla ristiriidassa kehysten johdonmukaisuuden säilyttämisen kanssa. Kehysten johdonmukaisuudesta, jota voidaan tarkastella niin samaa asiaa ajavien toimijoiden välillä, kuin liikkeen sisällä eri aikoina, käytetään nimitystä kehysten konsistenssi (engl. frame consistency). (Kendall 2001, 109.)

Benfordin ja Snow'n mukaan kollektiiviset toimintakehykset eroavat toisistaan muun muassa resonanssin asteensa mukaan. Kehysresonanssiin vaikuttavat kehysten uskottavuus ja keskeisyys, kehysten ja sitä esilletuovien tahojen tulee olla uskottavia ja

kehyksessä esille tuotavilla ongelmilla on oltava väliä niille ihmisille, joita kehyksellä pyritään mobilisoimaan. (Benford & Snow 2000, 619–622.)

Ympäristöaktivismiin liitettyä tutkimuksellista kehysnäkökulmaa on soveltanut Anthony Ladd (2011), joka tutki kalanviljelyä vastustaneiden aktivistien käsityksiä Snow'n ja Benfordin kehysmallin avulla, verraten näitä yksilöiden näkemyksiä kalanviljelyä vastustavan liikkeen kirjallisuudesta löytyviin kehystyksiin. Ladd (2011, 364) havaitsi aktivistien ja liikkeen kehyksissä merkittävää virittymistä (frame alignment). Oma tutkielmani ei sisällä vertailuelementtiä, vaan keskityn kuvaamaan aineistosta löytyviä kehystyksiä hyödyntäen Snow'n ja Benfordin (1988; myös Benford & Snow 2000) mallia, sekä Finen (1983) roolipelin merkitystasoja kuvaavia kehyksiä, jotka esittelen seuraavassa kappaleessa.

Sosiologi Gary Alan Fine (1983, 186) tutki fantasiaroolipelaamista etnografisesti, hyödyntäen myös kehysanalyysia. Hän loi tutkimuksessaan luokituksen roolipelin merkitystasoja kuvaavalle kehystykselle. Kehysluokituksessaan Fine on yksinkertaistanut Goffmanilaista analyysia keskittyen kolmeen roolipeleissä ilmenevään merkitystasoon: 1) arkitodellisuuden muodostamaan primäärikehykseen, 2) kehykseen jossa pelaaja ohjaa hahmoaan tietoisena pelin säännöistä ja konventioista, sekä 3) pelin fiktiivisen maailman kehykseen. Tässä tutkielmassa käytän Finen kehyksiä tarvittaessa selventämään millä merkitystasolla kuvaus tai analyysi liikkuu. Yksinkertaisuuden vuoksi kutsun näitä edellä esitetystä järjestyksessä primäärikehyyksi, pelaamisen kehyksi ja pelifiktio kehyksi.



Kuvio 1: Kehysanalyysin koodiluokat (Snow & Benford 1988; Fine 1983, 186)

Bateson (2006) kuvasi artikkelissaan "leikin kehystä", jonka sisällä toiminnot eivät välttämättä tarkoita, sitä mitä ne tarkoittaisivat primäärikehyyksessä. Tämä mahdollistuu sen viestimisellä että se mitä nyt tapahtuu, on leikkiä. Batesonin primäärikehys vastaa sitä mitä Goffman (1974) ja Fine (1983) tarkoittavat primäärikehyyksellä. Batesonin leikin kehys puolestaan vastaa sitä mitä Fine on vielä

hienojakoisemmin määritellyt pelaamisen ja pelifiktion kehyksiksi. Roolipeleissä, aivan kuin leikkiessäkin on läsnä vähintään implisiittinen viesti siitä, että se mitä nyt tapahtuu, on leikkiä. Aiheesta kirjoittaa muun muassa Markus Montola (2012, 53) joka puhuu ilmiöstä "taikaympyrän sopimuksena" (engl. magic circle contract), hyödyntäen tässä Johan Huizingan (1949) taikaympyrän käsitettä.

Liveroolipelin maailmaa ja pelimekaniikkaa suunnitellessa, luodaan kehys tai kehysten järjestelmä, jossa tilanteen määrittymisen säännöt voivat poiketa primäärikehysten sosiaalisista säännöistä ja ymmärtämisen tavoista. Esimerkiksi Baltic Warriors -liveroolipelissä on mahdollista suojella itseään zombeja vastaan kantamalla käsissään juomakelpoista vettä, sillä kyseisen liveroolipelin sääntöjen mukaan zombit eivät tällöin voi hyökätä hahmon kimppuun (Baltic Warriors -larppi, 4). Veden kuljettaminen ei siis pelifiktion sisällä tarkoita samaa kuin arkitodellisuuden primäärikehyksessä.

5.2 Teemoittelu

Teemoittelulla, tai teema-analyysillä, tarkoitetaan tekstin lähestymistä siinä esiintyvien teemojen kautta. Tulkintoja on tätä menetelmää käytettäessä tehtävä jo koodausvaiheessa, sillä teemojen määrittelyä koodeiksi tai tekstikappaleen tulkintaa johonkin teemaan kuuluvaksi ei voi suorittaa mekaanisesti. Tekstin tarkoituksenmukainen segmentointi voi helpottaa analyysiä ja auttaa kontekstin tarkastelussa (Guest, MacQueen & Namey 2012, 50–51). Koodatessani olen koodannut myös yksittäisiä sanoja tai lauseita, mutta analyysivaiheessa olen tekstikatkelmaa tulkitessani palannut tarkastelemaan myös ympäröivää tekstiä, hahmottaakseni katkelman kontekstin. Teemoittelu voi olla aineisto- tai teorialähtöistä. Aineistolähtöisessä teema-analyysissä koodeja ei olla etukäteen päätetty, vaan ne johdetaan aineiston huolellisen lukemisen perusteella. (Guest, MacQueen & Namey 2012, 7.) Tässä tutkielmassa käytän teemoittelua aineistolähtöisesti, kun taas kehysanalyysini on teoriaohjautuvaa. Aineiston koodauksessa olen käyttänyt molempia lähestymistapoja.

6 Tutkimusasetelma

6.1 Aineisto

Tutkielman aineisto koostuu Baltic Warriors -projektin internet -sivustolta löytyvästä valmiista tekstiaineistosta. Käytän sivustosta sekä alkusyksyn, että päivitettyä loppusyksyn versiota. Aiempi sivustoversio sisältää tarkempaa kuvausta itse liveroolipeleistä ja niiden maailmasta, myöhempi versio esittelee projektia yleisemmin. Sivustoversioiden teksteissä on erojen lisäksi myös paljon päällekkäisyyksiä. Aineiston luonteesta johtuen rajoitan tutkielmani Baltic Warriors -projektissa tietoisesti luodun julkisuuskuvan analyysiin. Tekstinkäsittelyohjelmassa aineisto on 21 sivun laajuinen (fontti 12, riviväli 1), sanamäärä aineistossa on noin 9000. Analyysin yhteydessä tuon paikoitellen aineistokatkelmia esille lainausten muodossa. Silloin kun tässä tutkielmassa esiintyy aineistolainauksia suomen kielellä, ovat ne kirjoittajan englanninkielisestä alkutekstistä suomentamia.

Internetsivuston tekstin lisäksi minulla on ollut mahdollisuus tutustua Baltic Warriorsin järjestäjiltä saatuihin projektia kuvaileviin dokumentteihin. Edellä mainittuja en kuitenkaan ole analysoinut systemaattisesti, vaan olen tutustunut niihin saadakseni kokonaiskuvan projektista ja sen puitteissa toteutettujen liveroolipelien rakenteesta ja hahmoista. Viittaan näihin teksteihin kyseisten dokumenttien otsikoiden mukaan (Baltic Warriors -larppi; Baltic Warriors: The participatory performance)

Aineistoni ei mahdollista pelaajakokemusten tarkastelua, joten tarkastelen pelin suunnittelijoiden luomaa toimintakehystä. Keskityn erityisesti siihen, mitä Itämeren tilanteesta on nostettu esille, eli mitä piirteitä arkitodellisuuden ilmiöstä on nostettu tarkasteltavaksi Baltic Warriors -projektin kautta. Kehysteoria antaa työkalun sen tarkasteluun, miten aktivistit luovat julkisuuskuvansa saadakseen tukea toiminnalleen (Oliver & Johnston 2005, 186).

6.2 Menetelmä

Tässä tutkielmassa tarkastelen Baltic Warriors -projektin internetsivuston tekstiä kehysanalyttisesti, hyödyntäen Snow'n ja Benfordin (1988) jaottelua diagnostiseen, prognostiseen ja motivationaaliseen kehystykseen. Tältä osin analyysini on teoriaohjautuvaa. Päästäkseni selville aineiston teemallisista sisällöistä laajemmin, käytän myös aineistolähtöistä teemoittelua, joka tässä tapauksessa on sisältänyt teemojen ja joidenkin avainsanojen koodauksen ja näiden luokittelun laajempien, sivuston pääteemoja kuvaavien, otsikoiden alle. Teemoittelun rooli tässä tutkimuksessa on tukea kehysanalyysiä mahdollistamalla sen tarkastelua, mitkä sisällölliset koodit esiintyvät yhdessä joko keskenään tai kehyskoodien kanssa.

Oliverin ja Johnstonin (2005, 193–194) mukaan yhteiskunnallisten liikkeiden tutkimuksessa kehystysprosessilla (framing process) viitataan yleensä organisaatiotason tietoiseen toimintaan. Tutkielmassani analysoin aineistona olevaa tekstimateriaalia, selvittäen millanen kollektiivinen toimintakehys (tai millaisia toimintakehyksiä) sen kautta välittyy. Huomion kohteena on tällöin väistämättä tekstin kautta välittynyt tietoinen toiminta, sillä projektin internet-sivuston teksti on oletettavasti rakennettu huomioiden lukijan mahdollinen reaktio. Tarkastelun kohteena ovatkin tätä kautta materiaalin kirjoittajan mahdollisesti tekemät strategiset valinnat.

Omat tutkimuskysymykseni olen muotoillut Snow'n ja Benfordin kollektiivisen toimintakehymyksen käsitettä hyödyntäen. Tutkimusongelmani on selvittää millaisia Itämeren tilaan ja suojeluun liittyviä kollektiivisiä toimintakehyksiä Baltic Warriors -projektin internetsivuston kautta välittyy, tai välittyykö niitä useampia (The Project 2015-09-16). Tämän päätehtävän sisältöä tarkennan tutkimuskysymysteni avulla: 1) Millaiseksi toimintaa vaativa tilanne, tarkemmin ottaen Itämeren nykytila, kuvataan ja millaisia inhimillisiä haasteita korjaamisen tiellä on? (diagnostinen) 2) Millaista toimintaa vaaditaan tilanteen korjaamiseksi? (prognostinen) ja 3) Miten ja millaiseen toimintaan potentiaalisia toimijoita pyritään motivoimaan? (motivatioaalinen). Kuviossa 1 on vielä koottuna käyttämäni kehysanalyyttiseen teoriaan pohjautuvat koodiluokat. Teemoittelun koodiluokista löytyy suuntaa-antava kuvio liitteestä 1. Liite 1 ei anna täysin kattavaa kuvaa teemoittelussa käyttämästäni koodeista, vaan kuvioon olen koonnut niistä merkittävimmät. Liitteessä hahmotan myös koodien keskinäistä hierarkiaa.

6.3 Analyysin eteneminen

Aloitin aineiston käsittelyn koodaamalla sen Atlas.ti-ohjelmistolla. Tässä tutkielmassa olen hyödyntänyt sekä teoriaohjautuvaa, että aineistolähtöistä koodausta. Ensin kävin koko aineiston läpi etsien sieltä teoriaosuudessa esittelemiäni kehysnäkökulmia kuvastavat kohdat ja merkiten ne asianmukaisilla koodeilla. Kollektiivisiin toimintakehyksiin liittyen paikansin kohdat, joista ilmeni diagnostinen, prognostinen ja motivaatioaalinen kehys. Nämä saivat kaikki oman koodinsa, samoin kuin Gary Alan Finen merkitystasojen kehukset: primäärikehys, pelaamisen kehys ja pelifiktiokehys. Osoittautui mahdolliseksi asettaa koko sivuston sisältö joko primäärikehukseen, pelaamisen kehukseen tai pelifiktiokehukseen. Finen kehukset soveltuivat siis hyvin aineistoni lähestymisen työkaluksi.

Valmiiden kategorioiden avulla pyrin helpottamaan analyysiä, sillä koodauksen tehtyäni, niiden avulla oli mahdollista paikantaa samalla kaikki tiettyä kehystä kuvaavat kohdat. Minun täytyy tässä yhteydessä tarkentaa, että kollektiiviset toimintakehykset ja Finen kehykset eivät ole toisensa poissulkevia. Nämä onkin ollut mahdollista taulukoida (Taulukko 1), ja tarkastella sitä, esiintyvätkö jotkin kollektiiviset toimintakehykset useammin tietyllä merkitystasolla.

Teoriaohjautuvan koodauksen jälkeen tarkastelin aineistoa vielä aineistolähtöisen teemoittelun avulla. Tässä vaiheessa tein koodauksen sekä teemoittain, että asiasanoittain, aineiston sähköisen käsittelyn helpottamiseksi. Koodiluokkia syntyi tällä tavoin hieman yli 150, joten en listaa niitä tässä. Loin lopuksi löytyneistä koodeista kolme teemaa: Itämeri haasteineen, ympäristöpolitiikka sekä liveroolipelaaminen ja osallistava kampanjointi, jotka esittelen lähemmin seuraavassa luvussa. Teemoittelua olen hyödyntänyt ennen kaikkea kehysanalyysin tukena. Se myös mahdollisti aineistolähtöisen tarkastelun, jonka avulla oli mahdollista havaita mitkä teemat itse aineistossa olivat hallitsevassa asemassa. Kehysanalyysissäni taas olin jo ennalta päättänyt, mitä aineistosta etsin, joten yksinomaan sen varassa olisi ollut vaarana ohittaa jotain tärkeää. Sealen (2004, 313) mukaan käytettäessä sekä deduktiivista (teoriasta käsin ohjautuvaa), että induktiivista (aineistosta käsin ohjautuvaa) koodausta voidaan tarttua myös sellaisiin aineistosta löytyviin teemoihin, joita ei etukäteen oltu ennakoitu. Pelkkiä kehyskoodeja laajempiotteinen koodaus mahdollisti myös useampien koodien yhteisesiintymisen tarkastelun.

7 Teemat

Teemoittelun perusteella aineistosta oli hahmotettavissa seuraavat laajemmat teemakategoriat: Itämeri haasteineen, politiikka ja hallinto, sekä liveroolipelaaminen ja osallistava kampanjointi. Tässä teemoittelussa politiikan ymmärretään sisältävän myös parlamentaarisen poliittisen päätöksenteon ulkopuolelle jäävät poliittiset vaikuttamispyrkimykset, kuten lobbauksen ja median toiminnan. Tarkastelen kutakin teemaa lyhyesti seuraavissa alaluvuissa.

7.1 Itämeri haasteineen

Itämeri haasteineen -teema on pitkälti päällekkäinen diagnostisen kehyksen kanssa. Aineistossa tuodaan esille sekä Itämereen kohdistuvia ympäristöongelmia, että ihmisten piittaamattomuuteen ja riittämättömään mielenkiintoon liittyviä haasteita. Heti etusivulla lukijaa kutsutaan pohtimaan Itämeren ongelmien jatkumista projektin parissa: "Vaikka Itämeri on yhdeksän kehittyneen valtion ympäröimä, se on yksi maailman saastuneimmista meristä, kärsien suurista, hapettomista 'kuolleista vyöhykkeistä'. Miksi emme kykene pelastamaan merta rehevöitymiseltä?" (Baltic Warriors 2015-11-02.)

Aineistossa Itämeri esitettiin nimenomaan ongelmiansa kautta ja Itämeren ongelmia tuotiin sivuston tekstissä esille runsaasti. Eroja kuitenkin ilmeni siinä miten erityyppiset ongelmat tuotiin esiin. Rehevöitymisestä, kuolleista vyöhykkeistä ja niiden takana olevista ympäristöön liittyvistä syistä sivustolla oli sekä selväsanaisesti kuvailevaa tekstiä, että pelifiktio kehyksessä esiintyviä viittauksia. Sivustolla oli oma osionsa projektin taustasta, jolla rehevöitymistä kuvailtiin prosessina. Esiin tuotiin myös rehevöitymisen aiheuttajia kuten jätevesi, teollisuus- ja yhdyskuntajäte sekä maatalouden ravinnehuuhoutuma. (What is eutrophication? 2015-11-02)

Ihmisten asenteisiin liittyviä ongelmia tuotiin esille huomattavasti vähemmän. Nämä saattavat olla juuri niitä yhteiskunnallisia tai rakenteellisia syitä Itämeren nykytilaan, joita lukijaa kutsutaan peliin tutkiskelemaan, mutta aineistoni pohjalta tämä kysymys jää ilman lopullista vastaustaan. Pelitapahtumien rakenne tukisi tätä päätelmää, sillä pelien sisältö ja hahmojen toiminta on keskittynyt poliittiseen päätöksentekoon ja poliittisiin päätöksiin vaikuttaviin intresseihin, jotka eivät suinkaan Baltic Warriors -peleissä ole olleet pelkästään altruistisia. (Baltic Warriors -larppi.)

7.2 Ympäristöpolitiikka

Politiikka ja politikointi ovat olleet Baltic Warriors -liveroolipelien ytimessä, mikä näkyy myös internetsivustolla. Mainintoja poliitikkoihin, lobbareihin ja aktivisteihin löytyy runsaasti, samoin kuin viittauksia lainsäädäntöön ja lainsäädännöllisiin keinoihin Itämeren suojelemiseksi. Poliittiseen päätöksentekoon osallistuminen tai vaikuttaminen ovatkin olleet liveroolipelin hahmojen pääasiallisia toiminnan alueita, zombihyökkäystä vastaan puolustautumisen lisäksi. Ympäristöpolitiikka on siis ollut myös toiminnallisesti vahvasti läsnä kampanjan liveroolipeleissä. (Baltic Warriors -larppi.) Ympäristöpolitiikan teemat

ovat vahvasti esillä seuraavassa luvussa esittelemässäni Baltic Warriors - liveroolipelin prognostisessa kehystyksessä.

7.3 Liveroolipelaaminen ja osallistava kampanjointi

Etenkin alkusyksyn sivustolla löytyi paljon liveroolipelaamiseen kohdistuvia mainintoja. Sivustolla on siis kuvailtu valittua aktivismin menetelmää, sekä annettu ohjeita potentiaalisille osallistujille. Sivustolla lukijaa kannustettiin ja rohkaistiin kokeilemaan liveroolipelaamista ja vakuutettiin sekä sen helppoudesta, että sen potentiaalista tarjota oivalluksia ja uusia kokemuksia. Sivustolla esiteltiin liveroolipelaamista siinä määrin, että koen turvalliseksi olettaa pelaajiksi halutun myös ihmisiä, jotka eivät olleet aiemmin kokeilleet liveroolipelaamista. Sisällöstä löytyi myös huomattavan paljon sisältöä liittyen liveroolipelin perusteluun toimintamenetelmänä. (How to play 2015-09-16; What is larp? 2015-09-16.) Liveroolipelaaminen ja osallistava kampanjointi -teemaan lasken kuuluvaksi myös itse Baltic Warriors -projektin kuvailun, jota sivustolta ymmärrettävästi löytyi runsaasti.

8 Baltic Warriorsin kollektiiviset toimintakehykset

Tässä luvussa esittelen aineistosta välittyvät kollektiiviset toimintakehykset. Alla olevassa taulukossa (Taulukko 1) olen tehnyt karkean yhteenvedon siitä miten Snow'n ja Benfordin (1988) kehykset ilmenivät Finen (1983) kehysten kategorioissa. Kollektiivisiä toimintakehyksiä käsittelem kutakin myöhemmin omassa alaluvussa. Finen kehykset toimivat tässä apuvälineenä, niitä en siis analysoi itseisarvoisesti, sillä tutkimuskysymykseni liittyy nimenomaan kollektiivisiin toimintakehyksiin.

	Diagnostinen	Prognostinen	Motivatioaalinen
Primäärikehys	Itämeren tilan kuvailu WWF:n ja HELCOM:in raporttien mukaan	Ei ilmene	Motivointi Itämeren tilan kuvailulla

Pelaamisen kehys	Larpin tavoitteiden ja sisällön kuvailua	Oivallukset ja inspiroitumisen mahdollisuus	Motivointi pelaamaan kutsumalla
Pelifiktion kehys	Itämeren ongelmien kokemuksellinen esittely pelifiktion sisällä, zombimetaforan käyttö	Ratkaisuehdotuksia pelifiktion sisäisillä ratkaisuehdotuksilla, runsaasti esiintymiä	Motivointi zombiuhkan avulla

Taulukko 1: Baltic Warriors -larpin kollektiiviset toimintakehykset Snow'n ja Benfordin (1988) sekä Finen (1983) kategorioita ja kehyksiä hyödyntäen

Rajanveto erityisesti Finen merkitystasojen kehysten välillä oli haastavaa. Tein tässä tutkielmassa valinnan, jonka mukaan kaikki pelisisällön ja -sääntöjen kuvailu, sekä liveroolipelaamiseen liittyvät ohjeet sisältyvän pelaamisen kehykseen. Primäärikehukseen puolestaan sijoittuvat ne ilmaisut, jotka kuvaavat arkitodellisuutta, ilman viittauksia roolipelaamiseen. Edellä mainittu osoittautui aineistossa vähiten ilmeneväksi merkitystasoa kuvaavaksi kehyskategoriaksi. Pelifiktion kehys oli helpoin määritellä, siihen sisältyivät ne osat tekstistä, jotka liveroolipelin hahmojen näkökulmasta olisivat olleet totta, eli siis arkitodellisuuden näkökulmasta fiktiiviset osiot.

8.1 Diagnostinen kehystys

Itämeren representaatiossa korostuu rehevöityminen. Tämä tulee ymmärrettäväksi pelisuunnittelullisten valintojen kautta, sillä kuolleet vyöhykkeet (engl. dead zones), ja niiden vaikutus pohjaan vajonneisiin ruumiisiin, ovat pelifiktion kehyksessä (engl. the game frame) zombiepidemian aiheuttaja. Pelifiktion kehyksessä Itämeren saastumisesta aiheutuvana ongelmana toistuvat maininnat zombiepidemiasta, sen uhkasta ja zombien hyökkäyksistä.

Kuten jo Itämeren tilaa koskevassa luvussa olen maininnut, löytyy aineistosta paljon mainintoja liittyen ihmisen aikaansaamiin Itämeren ongelmiin. Näiden luonteista löytyi eroja (piittaamattomuus ja riittämättömät suojelutoimet vs. viemärivesipäästöt ja ilmaston lämpeneminen), mutta täysin ihmiseen liittymättömiä Itämeren ongelmia ei aineistossa tuotu esille. Mikäli jaottelua esitettyihin ongelmatyyppeihin haluttaisiin tehdä, voitaisiin puhua riittämättömän suojelun ja aktiivisen haitanteon kategorioista. Tälle luokittelulle ei kuitenkaan löydy vastineita prognostisesta tai motivationaalisesta

kehystyksestä, joten tarkastelen Baltic Warriorsin toimintakehystä kokonaisuutena, joka sisältää diagnostisen, prognostisen ja motivationaalisen kehystyksen.

Itämeren tilannetta vaikeuttavat ihmisen toiminnan lisäksi muun muassa meren heikko suolapitoisuus, sekä kapea yhteys Atlantin valtameriin. Sivustoa laadittaessa on kuitenkin sivuutettu tämän tyyppiset Itämeren luonteeseen ja maantieteellisiin seikkoihin liittyvät haasteet ja keskitytty ihmisen toiminnan seurauksiin. Pelin ympäristönsuojelullisten tavoitteiden valossa tämä tulee helposti ymmärrettäväksi, sillä nämä ovat niitä ongelmia, jotka ihminen toiminnallaan aiheuttaa, ja joista aiheutuvia uhkia voitaisiin ihmisen toimintaa muuttamalla lieventää. Aktivismiin näkökulmasta ihmisen toiminta Itämeren suhteen on se asia, johon halutaan vaikuttaa.

Itämeren ongelmien näkymättömyyden haaste on projektissa tunnistettu ja mainitaan eksplisiittisesti projektin internetsivustolla: "Analyysimme mukaan ydinongelma näistä kysymyksistä puhuttaessa on se, että ne ovat näkymättömiä." (The Project 2015-09-16.)

"According to our analysis, a core problem of talking about these issues is that they're invisible. To solve this problem, we have decided to use the brute metaphor of viking zombies to represent eutrophication. In the world of the larp, eutrophication and zombies are one and the same. This allows us to create concrete situations that are easier to grasp in the context of the game than real-life eutrophication." (The Project 2015-09-16)

Kuolleet vyöhykkeet ovat meren pohjassa, eivätkä sieltä helposti nouse huomion kohteeksi. Tässä mielessä Baltic Warriors -larppien zombie-metafora on osuva. Maan päälle nousevat elävät kuolleet tuovat suoraan osallistujien iholle sen mikä muuten jäisi näkymättömäksi meren pohjaan. Kuten aineistosta ilmenee, on tämä pelin suunnittelijoiden tietoinen valinta: "Larppin maailmassa rehevöityminen ja zombit ovat yhtä ja samaa. Tämä tekee meille mahdolliseksi luoda konkreettisia tilanteita, joihin on helpompi tarttua pelin kontekstissa kuin arkitodellisuuden rehevöitymiseen" (The Project 2015-09-16) Aineiston perusteella zombit vaikuttavat palvelevan enemmän motivationaalista, kuin diagnostista tehtävää, sillä niiden avulla ongelman kiireellisyyttä ja vaarallisuutta alleviivataan. On kuitenkin muistutettava, että ne ovat metafora rehevöitymiselle, joka on kampanjan diagnostisen kehyksen pääkomponentti.

Ihmisten asenteisiin liittyvistä haasteista esille tulee myös käytössä olevien suojelutoimien riittämättömyys: "Vaikka meri on yhdeksän kehittyneen valtion ympäröimä, pyrkimykset sen pelastamiseksi ovat olleet riittämättömiä." (The Project 2015-

09-16.) Tämä ajatus suojelun riittämättömyydestä resonoi WWF:n (2011, 4–5) esille tuoman kehystyksen kanssa, jossa myös tuodaan ilmi suojelun puutteellisuus. Seuraavassa ensin lainaus aineistosta, sitten WWF:n Itämeren tilaa koskevasta raportista:

"Although the sea is surrounded by nine developed countries, efforts to save it have proved to be insufficient." (The Project 2015-09-16.)

"The total score for the whole region is still only an F, indicating that the Baltic Sea countries are failing to deliver upon their commitments and take the actions necessary to protect and restore the Baltic Sea." (WWF 2011, 4–5.)

Sivustolla tuotiin esille myös ihmisten käyttäytymiseen liittyviä syitä, jotka olivat epäsuorasti yhteydessä saastumiseen, kuten kiinnostuksen suuntautuminen muihin aiheisiin. Nämä ilmenivät lähinnä peliä tai pelin sisäistä maailmaa kuvaavista tekstiosioista (playing frame, game frame). Mainintoja suorista aiheuttajista puolestaan löytyi runsaasti niin primäärisen kehyksen kuin pelaamisen ja pelifiktionkin kehyksistä.

Alla esitetty lainaus kuvaa kuinka Itämeren ongelmia pahentaa se, että meri on kaikkien ja ei-kenenkään omistuksessa. Ongelma tunnetaan yhteismaan tragediana (engl. tragedy of the commons), jossa yhteistä omaisuutta ollaan valmiita hyödyntämään siinä määrin, että lopulta se tulee hyödyttömäksi kaikille. Kaikkien osapuolten tavoitellessa taloudellista tai muuta hyötyä yhteisestä omaisuudesta, ei kukaan halua olla se joka pidättäytyy hyödyn tavoittelusta omalla kustannuksellaan (Hardin 1968, 1244; Lloyd 1832, 19–20).

"Decision makers from all around the Baltic Sea come together to decide on how to make decisions upon the sea. It is owned by everybody, and therefore by nobody. No one has authority over it, and that is why it is such a bad shape today. That will be changed!" (Previously in Baltic Warriors 2015-09-16.)

Pelifiktion kehyksessä Itämeren tilanne on sama kuin primäärisen kehyksen tilanne, sillä poikkeuksella, että pelifiktion merkitystasolla viikinkien ruumiit zombifioituvat kuolleissa vyöhykkeissä, nousten lopulta merestä piinaamaan eläviä (Previously in Baltic Warriors 2015-09-16).

"We know that humans cause eutrophication of the sea, which causes dead zones without oxygen. And now we know that in these zones viking bodies do not rot, but rise up to torment the coastline." (Previously in Baltic Warriors 2015-09-16.)

8.2 Prognostinen kehystys

Prognostiseen—ratkaisuehdotuksia tarjoavaan—kehystykseen liittyvät maininnat löytyivät pääosin kunkin liveroolitapahtuman kuvauksista. Pelifiktiokehystyksessä joka pelissä järjestettiin äänestys jostakin Itämerestä koskevasta aiheesta. Pelaajat pääsivät vaikuttamaan äänien jakautumiseen ja varsinaisen valta äänestyksessä oli poliitikkohahmojen pelaajilla. Edellä mainittujen päätöksiin pyrkivät vaikuttamaan niin aktivistit kuin lobbaritkin. (Baltic Warriors -larppi.)

Ratkaisuehdotukset olivat poikkeuksetta kollektiivisia ja poliittisen päätöksenteon piirissä olevia. Monissa tapauksissa vastakkain olivat talous ja ympäristö: ongelmien korjaaminen tulisi yksittäisille yrityksille (tai jossain tapauksissa julkiselle sektorille) kalliiksi, kun taas hyöty hyvinvoivasta Itämerestä koituisi kaikille rannikkoseudun valtioille ja niiden asukkaille. Alla on lista pelifiktiokehystyksessä esitetyistä ratkaisuehdotuksista, sulkeissa mainittuna on kaupunki (tai kaupungit), jossa teemaa käsiteltiin ja pelin päivämäärä. Esitetyt poliittiset ratkaisut olivat:

- 1) Maatalouden ravinnepäästöjä säätelevä laki (Helsinki 30.8.2014 ja Kööpenhamina 8.8.2015; Tukholma 22.8.2015)
- 2) Fossiilisen energiateollisuuden lisärakentamisen lopettaminen (Tallinna 9.5.2015)
- 3) Viemäripuhdistamoiden rakentaminen ja näiden rakennusprojektien rahoittaminen (Pietari 6.6.2015)
- 4) Vaarallisten kemikaalien asianmukainen käsittely (Sopot 22.6.2015)
- 5) Laivojen jäteveden asiallinen käsittely ja kieltä laskea risteilylaivojen viemärijätettä sellaisenaan mereen (Kiel 11.7.2015)
- 6) Juutinrauman salmen vesiväylän aukipitäminen, jotta väylä Atlantille säilyisi auki. Öljyvähinkojen ehkäiseminen välttämällä Itämeren luontoa riskeeraavia öljyteollisuuden hankkeita. (Kööpenhamina 8.8.2015)
- 7) Hallinnollisten päätöksenteon ja vastuun rakenteiden luominen (Helsinki 11–12.9.2015)

Maatalouden huuhtoumapäästöt hallitsivat pohjoismaissa järjestettyjen liveroolipelitapahtumien prognostista kehystystä, vaikka Tanskassa järjestetyssä larpissa esillä oli sen lisäksi Venäläisen öljyputken rakentaminen Juutinrauman läpi. Hallanaron (2010, 23–25) mukaan Tanskan ja Ruotsin välisten salmien sarja on Itämeren ainoa yhteys

Pohjanmereen, ja Tanskan salmien läpi harvakseltaan saapuvat suolapulssit ovat ainoa Itämeren vähähappisen pohjaveden tilannetta helpottava tekijä. Öljyputken rakentaminen meren läpi loisi myös riskin öljyn vuotamisesta Itämereen.

Edellä listattuja seitsemää kohtaa pidän aineiston pääasiallisena prognostisena kehystenä. Aineistosta oli näiden lisäksi löydettävissä yksittäisiä ja epäsuoria viittauksia muihin ratkaisuihin. Primäärikehyksestä mainintoja mahdollisista ratkaisuista Itämeren pelastamiseksi ei löytynyt laisinkaan. Syy tähän saattaa löytyä valitusta toimintastrategiasta: ratkaisut on saatettu haluta asettaa liveroolipelin sisälle pelaajien löydettäväksi. Aineiston mukaan tavoitteena onkin ollut inspiroida uudenlaista ajattelua, kuten selviää aineistosta: "Larppien tavoitteena on tarkastella ympäristöpolitiikassa vaikuttavia voimia ja inspiroida uudenlaista ajattelua." (The Project 2015-09-16.)

Pelifiktion kehyksessä nostetaan esille vihreän teknologian yritysten väitteet teknologisista ratkaisuista Itämeren ongelmiin. Tämä tehdään fiktiivisen EcoTech-startup-yrityksen kautta, jonka yhteydessä puhutaan nimenomaan väitetyistä ratkaisuista: "Ecotech on pieni vihreän teknologian start-up. He väittävät tarjoavansa teknologisia ratkaisuja ympäristöongelmiin." (Our World 2015-09-16.) Yritysten osana omaa voitontavoitteluaan tarjoamat ratkaisut asetetaan siis aineistossa kyseenalaisiksi.

8.3 Motivationaalinen kehystys

Itämeren ongelmien ratkaisuun aineistossa motivoitiin erityisesti tuomalla esille tilanteen kiireellisyyttä. Pelifiktion kehyksessä nopeaa ratkaisua kaipaavana ongelmana esiintyivät ennen kaikkea viikinkizombit, jotka hyökkäsivät fiktiiviseen Baltic Warriors -konferenssiin pelisarjan jokaisessa tapahtumassa. Zombien uhka esiintyy aineistossa lukuisia kertoja ja mainintoja on sekä jatkuvaan uhkaan, että välittömiä vaikutuksia aiheuttaviin hyökkäyksiin.

"The issue is now unavoidable! Who decides upon the sea, the eutrophication, and the zombies?" (Previously in Baltic Warriors 2015-09-16.)

Tilanteen kiireellisyyden esilletuominen oli myös yksi pelin järjestäjien internetsivustolla esiin tuomista tavoitteista:

"We seek to make the issues more immediate by using tactics like participation and mythologization where abstract concepts like eutrophication are given tangible form in the shape of zombies." (The Project 2015-09-16)

Pelifiktion kehyksessä muutaman maininnan saavat huomiot siitä kuinka Itämeren rannikkoalueilla sijaitsevia kaupunkeja on evakuoitu. Evakuoinnin voi zombimetaforan valossa tulkita olevan viittaus alueiden vaarallisuuteen, elinkelvottomuuteen ja epäterveellisyyteen. Tälläkin hetkellä arkitodellisuutemme Itämeren pohjassa on laajoja, hapettomia, kuolleita vyöhykkeitä. Nämä eivät helposti tule osaksi ihmisten kokemusmaailmaa, jolloin ongelma on helppo kokea kaukaiseksi, vaikka Itämeri muuten olisi harrastusten tai asuinpaikan kautta hyvinkin läheinen.

Baltic Warriors -projektin toistaiseksi mittavin osuus ovat olleet liveroolipelit ja poliittinen sisältö on pitkälti sijoitettu näiden sisään. Oleellista järjestäjien näkökulmasta onkin ollut saada potentiaaliset osallistujat ilmoittautumaan johonkin pelisarjan tapahtumista. Motivointia kampanjan liveroolipeleihin osallistumiseen löytyykin sivustolta runsaasti, mutta tämä ei varsinaisesti kuulu Itämeren suojelun kollektiiviseen toimintakehykseen.

9 Johtopäätökset ja keskustelu

Itämeren ongelmat ja sen suojelemiseksi tarpeelliset keinot ovat moninaisia. Markku Ollikainen (2010b, 222) tiivistää nämä sääntöön, jonka mukaan vähentää tulisi erityisesti fosforin, ja tilanteen mukaan myös typen päästöjä. Useita valinnanmahdollisuuksia liittyen Itämeren suojelumahdollisuuksiin tuotiin esille Baltic Warriors -sivuston pelifiktion kehyksessä, maatalouden päästöt useiten esiintyvänä. Maatalous on myös Ollikaisen (2010b, 224) mukaan suurin Suomen suurin Itämereen vaikuttava päästölähde, sekä typen, että fosforin suhteen. Itämeren ongelmista Baltic Warriorsissa huomio on ylivoimaisesti voimakkaimmin ollut rehevöitymisessä, jota typpi ja fosforipäästöt pahentavat. Sana rehevöityminen (eutrophication) esiintyy aineistossa 57 kertaa. Rehevöityminen on myös tuotu pelifiktion kehyksessä näkyvästi esille zombimetaforan avulla.

Rehevöityminen ja sen esittäminen zombimetaforan kautta korostuu kautta aineiston. Yhteen ongelmaan keskittyminen ja sen havainnollistaminen kouriintuntuvalla tavalla vaikuttaa päällisin puolin tietoiselta valinnalta, ja sivustolla esitetyt pelinjohdon

kommentit viittaisivat myös tähän suuntaan. Meren pohjasta nousevat epäkuolleet ovatkin osuva keino tuoda esille, kuinka rehevöitymisen seuraukset lopulta tulevat haittaamaan myös ihmisten elämää ja tekemään ihmisen elinympäristöjä elinkelvottomiksi.

WWF:n (2011, 8) mukaan rehevöityminen on Itämeren suurin yksittäinen ongelma, mikä tekee mielekkääksi sen nostamisen päähuomion kohteeksi. Rehevöityminen on myös ensimmäinen HELCOM:in vuoden 2007 toimintasuunnitelmassa mainittavista ongelma-alueista. Kari Lehtonen ja Doris Schiedek (2006, 380) huomauttavat, että tutkimuksen painopiste on pitkään ollut rehevöitymisessä, ja esimerkiksi vaarallisten kemikaalien aikaansaamien biologisten vaikutusten tutkimus Itämereen on jäänyt vähemmälle huomiolle.

Ottaen huomioon, että Baltic Warriors -projektissa on tehty yhteistyötä HELCOM:in kanssa, ei ole ihme, että näkemykset rehevöitymisestä vastaavat toisiaan. Päällisin puolin vaikuttaisi siltä, että Baltic Warriorsin kollektiiviset toimintakehykset resonoivat WWF:n ja HELCOM:in kehysten kanssa. Näiden ympäristönsuojeluorganisaatioiden kehysten systemaattinen analyysi ei kuitenkaan ole ollut osa tätä tutkielmaa.

Tätä tutkielmaa varten olen perehtynyt myös muuhun Itämeren koskevaan kirjallisuuteen, mutta en ole käsitellyt sitä aineistona. Analyysiä olisi täydentänyt huomattavasti, mikäli olisin voinut vertailla Baltic Warriorsin kollektiivisia toimintakehyksiä ympäristöjärjestöjen ja tutkimuskirjallisuuden vastaaviin. Tämän tutkielman mittakaavassa vertaileva analyysi ei ole ollut mahdollista. Jatkotutkimuksen kannalta erityisen mielenkiintoista olisikin tarkastella miten poliittisten liveroolipelien esittävät kehykset poliittisista teemoista asettuvat järjestöjen ja aktivistiryhmien kehystysten rinnalle. Haasteena tässä toki on liveroolipelin projektinomaisen luonne ja alan itsereflektiivisyys. Aiheesta kirjoittaminen siis saattaa vaikuttaa käytännön toimintaan. Tämä ongelma on kuitenkin yhteinen kaikelle yhteiskuntatieteelliselle tutkimukselle.

Tutkimusasetelma, jossa olin valinnut tarkastella kokemuksellisuuteen pyrkivää toimintaa tekstiaineiston kautta, on hyvin rajallinen. Aineiston valinta on väistämättä jättänyt paljon mielenkiintoisia seikkoja itse liveroolipelien tapahtumista huomioimatta. Osallistuva havainnointi tai pelaajahaastattelut olisivat varmasti antaneet Baltic Warriors -projektista paljon kattavamman kuvan. Toisaalta internetsivuston ansio aineistona on sen saavutettavuus. Internetsivuston tekstin tutkimisessa ei myöskään kohdata kokemuksen tutkimisen haasteita: liveroolipeliä sinänsä on mahdotonta tallentaa kattavasti, vaikka sitä onkin mahdollista kuvata, videoita ja havainnoida (liveroolipelien

dokumentoinnista ks. esim. Pettersson 2015a). Tekstiaineisto on pysyvämpää, mutta luonteensa vuoksi kertoo myös aivan eri tarinan.

Motivionaalisen kehyksen kohdalla mielenkiintoista oli huomata, että motivointi kohdistui Itämeren suojelemisen lisäksi voimakkaasti myös liveroolipelaamiseen. Olisi liioiteltua todeta, että liveroolipelaamisen vuolas kuvaus ja promootio olisi aineistossa ollut yllättävää. Sen osuus oli kuitenkin niin suuri, että koen tarpeelliseksi nostaa sen esille, etenkin kun motivoivaksi luonnehdittavissa oleva kuvaus aineistossa vaikuttaisi kohdistuvan enemmän peliin osallistumiseen kuin Itämeren suojeeluun. Tätä voi osaltaan selittää se, että pelin teemoja oli tarkoitus varsinaisesti tarkastella liveroolipelitapahtumissa, jonne saapumiseen sivustolla potentiaalisia pelaajia kannustettiin. Vaikka yleinen viesti Itämeren suojelelun kiireellisyydestä välittyikin aineistosta, ei sivustolla eksplisiittisesti kannustettu muihin jatkotoimiin tai kollektiiviseen toimintaan liittymiseen liveroolipelitapahtumaan osallistumisen lisäksi. Liveroolipelien haaste politiikan keinona onkin Arjorannan (2015, 10) mukaan niiden melko heikko tavoitavuus, sillä niiden osallistujamäärät ovat rajattuja.

Snow'n ym. (1986, 464) ajatus kehysten virittämisestä tuo oman näkökulmansa aineistoon. Snow'n ym. (1986, 464) mukaan liikkeen ja yksilön tulkintakehyksen samankaltaisuus on ratkaisevassa asemassa mobilisoinnin vaikuttavuuden kannalta. Sivustolla on mahdollisesti tietoisestikin haluttu välttää moralisoivaa tai yksilöllisiä kuluttajavalintoja korostavaa kieltä ja keskitytty "tuolla muualla" oleviin syyllisiin. Tällöin lukijan on ehkä helpommin mahdollisuus identifioitua enemmän osaksi ratkaisua, kuin ongelmaa. Tässä tullaan lähelle Gamsonin (1992, 7–8) ajatusta identiteetin kehyksestä, jonka mukaan liikkeen tulee kehystyksessään määrittellä sekä ongelmaan syylliset (eli "ne"), että ne jotka ongelman aikovat ratkaista (eli "me") jolla viitataan kyseisen yhteiskunnallisen liikkeen kannattajiin.

Baltic Warriors -projektin tarjoma kehystys suuntaa huomion kollektiiviseen poliittiseen toimintaan tilanteen ratkaisemiseksi ja teollisuuden haitalliseen vaikutukseen ympäristölle, yksilöllisten ympäristövalintojen sijaan. Valittu strategia tarjoaa siten selkeän vastustajan tai syyllisen. Tämä sopii hyvin yhteen siihen mitä Benford ja Snow (2000, 615) kirjoittavat diagnostisesta kehyksestä. Heidän mukaansa ongelman määrittelyyn sisältyy ongelman inhimillisten aiheuttajien määrittely. (Benford ja Snow 2000, 615.) Gamsonin mallissa (1992, 7–8) puolestaan inhimilliset vastustajat kuuluvat identiteetin kehykseen. Aineistossa antagonisteiksi tarjotaan yritysten lobbareita sekä ongelman julkisuudessa kieltäviä henkilöitä, jotka hyötyvät henkilökohtaisesti ongelman lakaisusta maton alle.

Näitä tahoja vastaan on mahdollista kamppailla kollektiivisesti, mikä tekee mielekkääksi pelaajien motivoinnin kollektiiviseen toimintaan ongelman ratkaisemiseksi.

Uskottavuuteen sivustolla pyritään esittämällä sivustolla primäärikehyksessä lähinnä luotettaviin raportteihin perustuvia faktoja, käytännön ohjeita sekä kuvausta pelifiktiosta. Pyrkimyksenä saattaisi olla esittää kehys, jonka kanssa mahdollisimman monen on helppo olla samaa mieltä. Kiistanalaisemmat väitteet on esitetty pelifiktiokehyksessä. Kriitikiltä voidaan tällöin suojautua pelifiktioleikkisyyden avulla.

Mahdollinen syy motivationaaliseen kehykseen sijoittuvan tekstin epäsuoralle luonteelle on se, että motivationaaliset tekijät tässä projektissa ovat muualla. Roolipelien oppimiskäyttöä käsitellyt Malik Hyltoft (2008, 17) on esittänyt, että pelejä voidaan hyödyntää opiskelijoiden motivaation ja kiinnostuksen ylläpitämisessä. Voikin siis olla, että motivationaalisen vaikutuksen aikaansaamisen suhteen Baltic Warriors -projektissa on osaltaan luotettu valitun menetelmän voimaan (emt., 17).

Mahdollisesti tavoitteena onkin ollut motivoida toimintaan tilanteen leikkisyyden kautta. Tämän tutkielman aineisto ei kuitenkaan mahdollista itse pelisisällön kautta välittyvän motivoinnin analyysiä, muutoin kuin internetsivustolla raportoitujen kuvausten perusteella. Kutsu toimintaan on siis enemmänkin kutsu yhteiseen leikkiin, kutsu tulla tarkastelemaan asiaa yhdessä ja kokemaan siten mahdolliset oivallukset henkilökohtaisesti. Kokemuksen kautta liveroolipelin poliittinen viesti saattaa olla helpompi ottaa vastaan. Tapahtuman leikkisyyys saattaa myös laskea osallistumiskynnystä etenkin niille, joille poliittiseen toimintaan osallistuminen ei muutoin tuntuisi luonteelta.

Kirjallisuus

Lähteet

- Ahonen, Pilvi (2012): Eläinten asialla: Japanilaiset eläinsuojelu- ja eläinoikeusjärjestöt yhteiskunnallisina toimijoina. *Alue ja ympäristö* 41:2, 1121.
- Arjoranta, Jonne (2015): *Larp as playful resistance*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Julkaisematon artikkeli.
- Bateson, Gregory: A theory of play and fantasy. Teoksessa Salen, Katie ja Eric Zimmerman (toim.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. The MIT Press, Cambridge 2006, 314–328.
- Benford, Robert ja David Snow (2000): Framing processes and social movements: An overview and assessment. *Annual Review of Sociology* 26, 611–639.
- Brenne, Geir Tore (2005): *Making and maintaining frames: A study of metacommunication in laiv play*. Cand. polit thesis. Oslo: University of Oslo.
- Caillois, Roger (1961): *Man, play, and games*. New York: Free Press of Glencoe.
- Ciancia, Mariana: What is transmedia? Projects and thoughts beyond the buzzword. Teoksessa Cleland, K., L. Fisher & R. Harley (toim.): *Proceedings of the 19th International Symposium on Electronic Art, ISEA2013*, University of Sydney, Sydney 2013. Saatavilla <<http://hdl.handle.net/2123/9649>>, luettu 1.11.2015.
- Gamson, William (1992): *Talking politics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gerge, Tova: Temporary utopias—The political reality of fiction. Teoksessa Montola, Markus ja Jaakko Stenros (toim.): *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Ropecon ry, Helsinki 2004, 209–207.
- Goffman, Erving (1974): *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Boston, Northeastern University Press.
- Guest, Greg, Kathleen MacQueen, ja Emily Namey (2012): *Applied thematic analysis*. Thousand Oaks: SAGE Publications Inc. Saatavilla <<http://dx.doi.org/10.4135/9781483384436>>, luettu 4.12.2015.
- Fine, Gary Alan (1983): *Shared fantasy—Role playing games as social worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Olejniczak, Wojciech (2010): Report on the european union strategy for the Baltic Sea region and the role of macro-regions in the future cohesion policy 2009/2230 (INI). Brysseli: Euroopan parlamentti.
- Hallanaro, Eeva-Liisa: Merkillinen Itämeri. Teoksessa Bäck, Saara, Markku Ollikainen, Erik Bonsdorff, Annukka Eriksson, Eeva-Liisa Hallanaro, Sakari Kuikka, Markku Viitasalo ja Mari Walls (toim.): *Itämeren tulevaisuus*. Gaudeamus, Helsinki 2010, 23–25.
- Hands, Joss (2011): *@ is for activism*. London–New York: Pluto Press.
- Hardin, Garrett (1968): The tragedy of the commons. *Science* 162, 1243–1248.
- Harviainen, Tuomas (2006): Information, immersion, identity: The interplay of multiple selves during live-action role-play. *Journal of Interactive Drama* 1:2, 9–52.
- Harviainen, Tuomas (2012): *Systemic perspectives on information in physically performed role-play*. Akateeminen väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- HELCOM (2007): HELCOM Baltic Sea action plan. HELCOM Ministerial Meeting. Krakova, Puola. 15.11.2007.

- HELCOM (2010): Ecosystem health of the Baltic Sea 2003–2007: HELCOM initial holistic assessment. *Balt. Sea Environ. Proc. No. 122*. Helsinki: Helsinki Commission.
- HELCOM (2015): Convention. HELCOM:in internet-sivusto. Helsinki: Helsinki Commission. Saatavilla <<http://www.helcom.fi/about-us/convention/>>, luettu 16.10.2015.
- Heslop, Luke Alexander (2014): On sacred ground: The political performance of religious responsibility. *Contemporary South Asia* 22:1, 21–36. Saatavilla <<http://dx.doi.org/10.1080/09584935.2013.870975>>, luettu 20.10.2015.
- Huizinga, Johan (1949): *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Lontoo: Routledge & Kegan Paul.
- Hylytoft, Malik (2008): The role-player's school: Østerskov Efterskole. Teoksessa Montola, Markus ja Stenros, Jaakko (toim.): *Playground worlds: Creating and evaluating of role-playing games*. Finland: Ropecon ry, 12–25.
- Hyytiäinen, Kari, Lassi Ahlvik, Heini Ahtiainen, Janne Artell, Kim Dahlbo, Petri Ekholm, Vivi Fleming-Lehtinen, Anna-Stiina Heiskanen, Inari Helle, Arto Inkala, Teppo Juntunen, Sakari Kuikka, Soile Kulmala, Tuija Lankia, Maiju Lehtiniemi, Jouni Lehtoranta, Risto Lignell, Emilia Luoma, Marie Maar, Heikki Pitkänen ja Laura Tuomi: Osa 1: Itämeren suojelun taloudelliset hyödyt ja kustannukset. Teoksessa Hyytiäinen, Kari ja Markku Ollikainen (toim.) *Taloudellinen näkökulma Itämeren suojeluun*. Kirjan osa. Ympäristöministeriö, Helsinki 2012, 11–99.
- Isin, Engin: Chapter 1: Theorizing acts of citizenship. Teoksessa Isin, Engin ja Greg Nielsen (toim.): *Acts of citizenship*. Zed Books, London 2008, 15–43.
- Kaljonen, JP ja Johanna Raekallio: Dublin2: The EU's asylum policy in miniature. Teoksessa Pettersson, Juhana (toim.): *States of play: Nordic larp around the world*. Pohjoismaisen liveroolipelaamisen seura, Helsinki 2012, 27–34.
- Kangas, Kaisa: Processing political larps. Teoksessa Bo Nielsen, Charles ja Claus Raasted (toim.): *The Knudepunkt 2015 companion book*. Rollespilsakademiet, Kööpenhamina 2015, 84–87.
- Kendall, Mark (2001): *Social movement strategic framing: A comparative case study*. Akateeminen väitöskirja. ProQuest Dissertations and Theses. Saatavilla <<http://search.proquest.com/docview/252244096/>>, luettu 3.12.2015.
- Kestilä-Kekkonen, Elina: 2. Puoluedemokratian haasteet Euroopassa: Syrjäyttävätkö uudet poliittisen osallistumisen muodot edustuksellisen demokratian? Teoksessa Forsberg, Tuomas ja Tapio Raunio (toim.): *Politiikan muutos*. Vastapaino: Tampere 2014, 41–75.
- Konttinen, Esa ja Jukka Peltokoski: Liikkeet liikkeessä. Teoksessa Konttinen, Esa ja Jukka Peltokoski (toim.): *Verkostojen liikettä*. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 2010, 2–23.
- Ladd, Anthony (2011): Feedlots of the sea: Movement frames and activist claims in the protest over salmon farming in the Pacific Northwest. *Humanity & Society* 35, 343–375.
- Lehtonen, Kari ja Doris Schiedek (2006): Monitoring biological effects of pollution in the Baltic Sea: Neglected—but still wanted? *Marine Pollution Bulletin* 53, 377–386.
- Leppälahti, Merja (2002): *Peli on elämää: Etnografiaa roolipelaamisesta*. Lisensiaatintutkimus. Turku: Turun yliopisto. Saatavilla <<http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/37272/lisensiaatintyo2002Leppalahti.pdf?sequence=1>>, luettu 26.2.2015.
- Leppälahti, Merja (2009): *Roolipelaaminen: Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

- Lloyd, William (1832): Two lectures on the checks to population. Oxford: University of Oxford.
- Miller, Arthur ja Ola Listhaug: Political performance and institutional trust. Teoksessa Norris, Pippa (toim.): Critical Citizens—Global Support for Democratic Government. Oxford University Press, Oxford 1999, 204–216.
- Montola, Markus (2008): The invisible rules of role-playing: A structural framework of role-playing process. *International Journal of Role-Playing*. 1:1, 22–36. Saatavilla <<http://www.journalofroleplaying.org/>>, luettu 12.11.2015.
- Montola, Markus (2012): On the edge of the magic circle: Understanding role-playing and pervasive games. Akateeminen väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla <<https://tampub.uta.fi/handle/10024/66937>>, luettu 5.12.2015.
- Mouffe, Chantal (2005): Artistic activism and agonistic spaces. *Art & Research* 1:2, 1–5.
- Munthe-Kaas, Peter: System Danmarc—Political action larp. Teoksessa Stenros, Jaakko ja Markus Montola (toim.): Nordic larp. Fëa Livia, Tallinna 2010, 210–221.
- Oliver, Pamela E. ja Johnston, Hank: What a good idea! Ideologies and frames in social movement research. Teoksessa Johnston, Hank ja John A. Noakes (toim.): Frames of protest: Social movements and the framing perspective. Rowman & Littlefield Publishers, Inc., Lanham 2005, 185–203.
- Ollikainen, Markku: Miksi Itämeri rehevöityy? Teoksessa Bäck, Saara, Markku Ollikainen, Erik Bonsdorff, Annukka Eriksson, Eeva-Liisa Hallanaro, Sakari Kuikka, Markku Viitasalo ja Mari Walls (toim.): Itämeren tulevaisuus. Gaudeamus, Helsinki 2010a, 64–79.
- Ollikainen, Markku: Ovatko Suomen vesiensuojelun painopisteet kohdallaan? Teoksessa Bäck, Saara, Markku Ollikainen, Erik Bonsdorff, Annukka Eriksson, Eeva-Liisa Hallanaro, Sakari Kuikka, Markku Viitasalo ja Mari Walls (toim.): Itämeren tulevaisuus. Gaudeamus, Helsinki 2010b, 222–237.
- Oz, Avraham: Introduction: Performance as sepulchre and mousetrap: Global encoding, local deciphering. Teoksessa Haedicke, Susan C., Deirdre Heddon ja Avraham Oz (toim.): Political performances: Theory and practice. Editions Rodopi, Amsterdam 2009, 17–31.
- Paasonen, Susanna: Aktivismista populaarikulttuuriin: Internet vastamediana. Teoksessa Paasonen, Susanna (toim.): Aktivismi—Verkostoja, järjestöjä ja arjen taitoja. Nykytaide, Jyväskylä 2005, 249–270.
- Peters, Lloyd ja Sue Becker: Non-naturalistic performance in political narrative drama: Methodologies and languages for political performance with reference to the rehearsal and production of E to the power 3—Education, education, education. Teoksessa Haedicke, Susan, Deirdre Heddon ja Avraham Oz (toim.): Political performances: Theory and practice. Editions Rodopi, Amsterdam 2009, 331–348.
- Pettersson, Juhana (2015a): Looking at you: Larp, documentation and being watched. Teoksessa Nielsen, Charles ja Claus Raasted (toim.) *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, 57–61. Rollespilsakademiet.
- Pettersson, Juhana (2015b): RE: Baltic Warriors-kandi. Sähköpostiviesti. Vastaanottaja: Tanja Lehto. Lähetetty: 24.11.2015, luettu 24.11.2015. Yksityinen sähköpostiviesti.
- Rättilä, Tiina (2012): In your face! Analysing public political performance as communication. Akateeminen väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Schechner, Richard ja Sara Brady (2013) *Performance studies: An introduction*. Abingdon: Routledge.
- Seale, Clive: Coding and analysing data. Teoksessa Seale, Clive (toim.): *Researching society and culture*. Sage Publications, London 2004, 305–321.

- Snow, David ja Robert Benford (1988): Ideology, frame resonance and participant mobilization. *International social movement research* 1:1, 197–217.
- Snow, David A., E. Burke Rochford, Jr., Steven K. Worden ja Robert D. Benford (1986): Frame alignment processes, micromobilization, and movement participation. *American Sociological Review*, 51:4, 464–481.
- Soderberg, Johan: Play is political. Teoksessa Gade, Morten, Line Thorup, ja Mikkel Sander (toim.): *As larp grows up: Theory and methods in larp*. Projektgruppen KP03, Frederiksberg 2003, 100–109.
- Stark, Lizzie (2012): *Leaving Mundania: Inside the transformative world of live action role-playing games*. Chicago: Chicago Review Press.
- Stenros, Jaakko (2008): The frames of pervasive live action role-playing games: A case study applying frame analysis on Momentum. Pro gradu -tutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Stenros, Jaakko: Nordic larp: Theatre, art and game. Teoksessa Stenros, Jaakko ja Montola, Markus (toim.): *Nordic larp*. Fëa Livia; Stockholm 2010, 300–313.
- Stenros, Jaakko (2013): Keynote script: What does "nordic larp" mean? Jaakko Stenrosin henkilökohtainen blogi. Saatavilla <<https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/04/18/keynote-script-what-does-nordic-larp-mean/>>, luettu 12.11.2015.
- Stenros, Jaakko: Behind games: Playful mindsets and transformative practices. Teoksessa Stenros, Jaakko: *Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach*. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto, Tampere 2015, 201–222.
- Stenros, Jaakko (2015): *Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach*. Akateeminen väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Stenros, Jaakko ja Henri Hakkarainen: The Meilahti school: Thoughts on role playing. Teoksessa Gade, Morten, Line Thorup ja Mikkel Sander (toim.): *As larp grows up: Theory and methods in larp*, Projektgruppen KP03, Frederiksberg 2003. Saatavilla <http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book_aslarp_growsup.pdf>, luettu 12.11.2015.
- Stenros, Jaakko ja Harviainen, J. Tuomas (2011): Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampereen yliopisto.
- Tarrow, Sidney (1998): *Power in movement—Social movements and contentious politics*. Toinen painos. Cambridge: Cambridge University Press.
- WWF (2011): *WWF Baltic ecoregion programme – Baltic Sea scorecard 2011*

Aineisto

- Credits (2015-09-16): *Baltic Warriors* -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/aboutus/>>, luettu 16.9.2015.
- How to play (2015-09-16): *Baltic Warriors* -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/5583f2f0e4b0b79951494cbd/>>, 16-09-2015.
- Press (2015-09-16): *Baltic Warriors* -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/the-project/>>, luettu 16.9.2015.

Previously in Baltic Warriors (2015-09-16): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/previiously-in-baltic-warriors/>>, luettu 16.9.2015.

The Project (2015-09-16): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/aboutus/>>, luettu 16.9.2015.

Our World (2015-09-16): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/fiction/>>, luettu 16.9.2015.

What is larp? (2015-09-16): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/5583f964e4b09bebc9c23d97/>>, luettu 16.09.2015.

Baltic Warriors (2015-11-02): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/>>, luettu 02.11.2015.

The project (2015-11-02) Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/aboutus/>>, luettu 02.11.2015.

Press (2015-11-02): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/the-project/>>, luettu 02.11.2015.

What is eutrophication? (2015-11-02): Baltic Warriors -internetsivusto. Berliini: Kinomaton Berlin. Saatavilla <<http://www.balticwarriors.net/what-is-eutrophication/>>, luettu 02.11.2015.

Baltic Warriors -larppi. Julkaisematon tekstidokumentti.

Baltic Warriors: The participatory performance. Julkaisematon tekstidokumentti.

Liite 1: Teemoittelun koodiluokat

